

ANNA CAROLYNA BARBOSA

**O ESPAÇO, O HUMANO E O ESPETÁCULO NA DISTOPIA PÓS-
MODERNA DE *JOGOS VORAZES***

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS:
TEORIA LITERÁRIA E CRÍTICA DA CULTURA

São João del-Rei

2017



ANNA CAROLYNA BARBOSA

**O ESPAÇO, O HUMANO E O ESPETÁCULO NA DISTOPIA PÓS-
MODERNA DE *JOGOS VORAZES***

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Letras da Universidade Federal de São João del-Rei, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Teoria Literária e Crítica da Cultura

Linha de pesquisa: Literatura e Memória Cultural

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Melissa Gonçalves Boëchat

Agosto de 2017

ANNA CAROLYNA BARBOSA

**O ESPAÇO, O HUMANO E O ESPETÁCULO NA DISTOPIA PÓS-
MODERNA DE *JOGOS VORAZES***

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Melissa Gonçalves Boëchat (UFSJ) – Orientadora

Prof.Dr. Adílio Jorge Marques (UFF) – Titular

Prof^ª. Dr^ª. Maria Ângela de Araújo Resende (UFSJ) – Titular

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: TEORIA LITERÁRIA E
CRÍTICA DA CULTURA

2017

A todos que possuem a capacidade de ser livre,
mesmo quando o corpo está aprisionado.

AGRADECIMENTOS

Concluir esta dissertação foi um trabalho em grupo e não posso apropriar-me dos louros sem agradecer a todos que estiveram de mãos dadas comigo nesta caminhada, seja me apoiando, incentivando, ouvindo, acreditando ou simplesmente me amando.

Gostaria de agradecer primeiramente ao Programa de Mestrado em Letras da Universidade Federal de São João del-Rei e à CAPES, por terem permitido e financiado a minha pesquisa.

Agradeço à professora Melissa, por ser mais que orientadora, mas por ser também psicóloga, amiga e grande torcedora.

Agradeço a Deus, por ter me dado a vida, a força e o suporte que por tantas vezes precisei.

Agradeço à minha mãe, que mesmo não estando presente para ver meu projeto se cumprir, sonhou e acreditou em mim, mais do que eu sou capaz de acreditar.

Ao meu esposo, por ter sido paciente e ter ouvido esta dissertação toda vez que eu precisava ler em voz alta para me reencontrar dentro do texto, por me amar e compreender as minhas ausências.

À Penny por ter sido minha maior companhia, alegria e cúmplice.

Às minhas tias: Geísa, Mara, e à minha segunda mãe, Helena, por se orgulharem tanto de mim, mesmo sem entender sobre este trabalho.

À Adriana, Gabi, Jéssica e Diego, por fazerem parte do melhor consultório de mestrados que já existiu na face da Terra; nossas conversas, debates e conselhos, por várias vezes madrugada afora, me salvaram várias vezes de afundar.

A Fellip e Lucas, por serem mais que meus melhores amigos e padrinhos, por serem parte de quem eu sou.

Ao professor Anderson, por ter me ensinado, ainda na graduação, que devemos lutar pelo que acreditamos e por ter me mostrado que há lugar para o estudo de *best-sellers* na academia.

Por fim, gostaria de agradecer a todos que têm alguma conexão com esta dissertação; todos que passaram por minha vida enquanto ela estava sendo concebida; todos que empenharam um minuto do seu tempo para me ouvir e me ajudar – esta conquista é de todos nós!

RESUMO

Os sentimentos otimistas de Platão (340 AEC) e More (1516) incentivaram o aparecimento de um tipo de escrita de grande repercussão no pensamento de vários escritores e filósofos, que tende a imaginar um mundo melhor onde as leis são cumpridas de forma eficaz e bens materiais não são importantes. Esse tipo de texto recebe o nome de *Utopia*. Reagindo a essas narrativas e ao momento vivido pela Europa no início do século XX, surge uma expressão artística caracterizada por ser o oposto direto do pensamento utópico – a literatura distópica.

As distopias do século XX são, predominantemente, extrapolações daquilo que os escritores sentem que são efeitos destrutivos e desumanizantes das mudanças tecnológicas. Baseada no caráter crítico predominante nos textos distópicos, esta pesquisa analisou, dentro de diversos contextos, uma obra que se tornou *best-seller* da literatura no século XXI: *Jogos Vorazes* – o título mais notório e também o impulsor de uma nova “febre” distópica no mercado editorial.

Esta pesquisa busca, portanto, compreender como se relacionam dentro da narrativa os elementos alvos de nossa discussão: o espaço físico de *Jogos Vorazes*, tanto no que concerne à Capital e aos Distritos quanto à arena; a manipulação da mídia como forma de repressão e alienação; a espetacularização da punição por meio de *realities-show*; e o humano como agente da distopia, refém e agente do próprio destino.

Palavras chave: *Jogos Vorazes*. Utopia. Literatura distópica. Espaço narrativo. Mídia. Espetáculo.

ABSTRACT

Plato (340 b.C.A) and More's optimistic feelings encouraged the emergence of a type of writing that had a great repercussion in the thoughts of several philosophers and writers. These particular writings, called Utopias, tend to imagine a better world where the law are followed effectively and material goods aren't important. As a reaction to this narratives and the moment lived in Europe in the beginning of the Twentieth Century, a new artistic expression arises, characterized by being the direct opposite of the utopian thought - the Dystopic literature.

The dystopian from the Twentieth Century are mostly extrapolation from what the writers feel to be destructive effects and dehumanizing effects of technological changes. Based in the predominant critical profile of the dystopian texts, this research analyzed, in several contexts, a book that became a literature best-seller in the Twentieth-first Century: *Hunger Games* - the most notorious impeller of a dystopian fever in the publishing market.

This research therefore seeks to comprehend how the narrative elements of our discussion relate inside the narrative. These elements are: the physical space of the *Hunger Games*, as far as the Capital and the Districts are concerned, as well as the arena; the manipulation of the media as a form of repression and alienation; the spectacularization of punishment through reality-shows; and the human being as an agent of the dystopia, a hostage to and an agent of destiny.

Key-words: *Hunger Games*. Utopia. Dystopian Literature. Narrative space. Media. Show.

Esperança. A única coisa mais forte que o medo. Um pouco de esperança é eficaz. Muita esperança é perigoso. Uma faísca é bom, desde que seja contida.

Presidente Snow (Suzanne Collins)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPITULO I	18
UTOPIA X DISTOPIA: O SONHO E O PESADELO	18
1.1 - Utopia x distopia: o sonho e o pesadelo	19
1.2 – Utopia, a ilha e a esperança	20
1.3 Distopia: a desesperança e o desespero	23
1.3.1 Temas recorrentes na literatura distópica	30
1.4 – Jogos Vorazes	34
1.5 – Panem et circenses	41
CAPÍTULO II	51
DA CAPITAL AO DISTRITO 12, DA FLORESTA À ARENA	51
2.1 – O espaço e a história	52
2.2 – Literatura e espaço	59
2.3 – Territórios Vorazes	66
2.3.1 As Cercas	76
2.3.2 O Tabuleiro	83
2.3.3 A Capital	88
2.3.4 Espaços Individuais	90
CONCLUSÃO	92
REFERÊNCIAS	97
ANEXO	102
Anexo 1	102

INTRODUÇÃO

E então? Está começando a ver que tipo de mundo estamos criando? Exatamente o oposto das tolas utopias hedonistas imaginadas pelos velhos reformadores. Um mundo de medo e traição e tormento, um mundo em que um pisoteia o outro, um mundo que se torna mais, e não menos cruel à medida que evolui. O progresso, no nosso mundo, será o progresso da dor.
George Orwell, 1984.

É na primeira metade do século que se notabiliza a literatura distópica, que imagina, como forma de alerta, o futuro da humanidade tornando-se pior do que a do momento vivido por seus autores. Nesse futuro, é comum que os meios de comunicação em massa e a tecnologia cresçam, de forma a se tornarem fenômenos sociais relevantes. Mesmo que as representações distópicas dessa primeira metade do século XX não sejam dependentes entre si, não podemos deixar de notar que os meios de comunicação e as tecnologias são agentes comuns funcionais desses textos.

A primeira obra considerada de conteúdo distópico, *Nós* (1924) do engenheiro russo Eugene Zamiatin, por exemplo, narra a vida de um homem D-503 que vive em uma sociedade que não permite mais a existência plena de um indivíduo como figura independente. A narrativa de Zamiatin faz uso de um recurso que viria a ser muito utilizado nas distopias que a seguem: a imagem de um país unificado no qual não existe a possibilidade de escapar, designado como Estado Unificado.

No Estado Unificado, a vida é regida pelas autoridades que ditam, por meio das “Tábuas dos Mandamentos Horários”, todas as atividades que devem ser realizadas durante o dia, bem como seus horários. Por meio dessas tábuas, são divulgadas informações como turnos de trabalho, momentos de descanso e as chamadas “horas pessoais” durante as quais, mediante autorização do Estado, pode-se desfrutar de leituras, caminhadas e relações sexuais.

As casas, no Estado Unificado, são construídas de vidro para que todos, especialmente os Guardiões – pessoas responsáveis pela segurança do Estado –, possam ser capazes de ver o que se passa em seu interior e com todos ao redor. Somente no dia sexual é permitido que se baixem as cortinas por um determinado período de tempo, também estipulado pelo Estado.

Além disso, as relações entre homens e mulheres também são mediadas pelo Estado, que conduz essas relações de forma burocrática, impondo diversas limitações – o que faz com que o romantismo e as demonstrações de afetividade sejam mínimos ou inexistentes em diversos casos.

É importante lembrar que no momento em que Zamiatin escreve *Nós*, o entusiasmo utópico da Revolução Russa começava a se mostrar um pouco mais sombrio e o poder do governo comunista ainda era frágil, dado que uma guerra civil pós-Revolução, de grande escala, havia se desenrolado até 1920 e a sociedade ainda não havia conseguido se aquietar até o fim do mesmo ano.

A ditadura de Lenin ainda se encontrava frágil e instável, mas na visão de Zamiatin ela já parecia se afastar da revolução em direção ao conformismo. Em uma espécie de demonstração de clarividência, Zamiatin faz um alerta sobre como a degeneração da revolução em inércia transforma-se em um regime de tirania e violência.

Os processos que podem ter levado Zamiatin a escrever tal narrativa foram vários, entre eles: a Primeira Guerra Mundial, a revolução comunista, o desemprego e todo o caos deixados pela guerra, o capitalismo selvagem tomando conta do mundo que foram somados a outros processos individuais que derivam da experiência de Zamiatin pela Europa exercendo sua profissão de engenheiro naval.

O fato de Zamiatin desacreditar que no futuro as coisas não poderiam ser melhores e exprimir esse sentimento por meio de um texto faz com que ele crie um padrão textual que viria a ser imitado por diversos autores depois dele, autores que se recusavam a acreditar que havia saída para o caos que presenciavam em sua época, autores que projetavam os fatos de forma sombria e negativa e que se convenciam de que fazia parte de sua função, como escritores, alertar a humanidade de que alguns caminhos que vinham sendo tomados poderiam simplesmente não ter volta.

Inspiradas por Zamiatin, surgiram histórias como a de *1984*, de George Orwell; que relata a história de como a humanidade estaria em um futuro bem próximo do ano em que foi escrito, 1949. Seguindo os padrões propostos por Zamiatin, *1984* narra a vida de uma sociedade submetida a uma condição de submissão extrema a um Estado totalitário, mantido pelo Partido do Socialismo Inglês, que mantém a vida dos cidadãos controlada integralmente por meio da falta de privacidade e do encorajamento ao ódio em nome da manutenção da paz. Além disso, o Partido dissemina a sensação, entre os

cidadãos, de que é onipresente, difundindo a imagem do seu líder máximo, o Grande Irmão, que possui cartazes com sua imagem espalhados pela cidade, e onisciente, por meio da presença das *teletelas* que se propagam por cada residência.

O Partido controla o presente por meio da lavagem cerebral que exerce nos cidadãos e apaga o passado, destruindo os livros de história, enquanto funcionários do Partido que trabalham para o Ministério da Verdade escrevem uma nova versão dos fatos, servindo melhor aos interesses da instituição. A grande mensagem de 1984 é que seres humanos esvaziados de qualquer sentimento são mais fáceis de se controlar, e esse esvaziamento deve ocorrer, mesmo que seja à força.

Ainda no início da segunda metade do século XX, Ray Bradbury dá vida à sociedade futurista distópica de *Fahrenheit 451*, que refletia e ecoava o momento sócio-histórico no qual Bradbury estava inserido: a Guerra Fria e a ameaça de uma Terceira Guerra Mundial, bem como o regime macartista nos Estados Unidos e sua perseguição a intelectuais que pudessem ser comunistas; todos esses fatores intensificaram no imaginário popular a crença em um futuro nada promissor.

Apesar de a sociedade representada em *Fahrenheit 451* não ser tão ficcional em termos geopolíticos, dado que a trama se passa nos Estados Unidos, sendo apenas situada em um futuro indeterminado em que os habitantes estão aparentemente bem nutridos e alimentados, possuindo condições de moradia e lazer variadas, e aparentemente o governo totalitário não utilizar de força para controlar a população, tendo como único resíduo de ação mais enérgica o trabalho dos bombeiros ao queimar os livros, o domínio que rege a sociedade de *Fahrenheit 451* é extremamente psicológico.

A queima dos livros possui um significado especial, posto que é nos livros que estão armazenados nossa herança histórico-cultural, todos os feitos da humanidade até determinado momento, as obras artísticas, pensamentos, questionamentos, avanços científicos. Tudo está registrado nos livros, de maneira que a destruição desses objetos possui a intenção de aniquilar os vestígios do passado, de forma a fazer com que um presente onde tudo é simplificado e compartilhado pelas massas seja glorificado.

O espetáculo representado de forma mais contundente por meio da televisão é tão, ou mais, poderoso que as chamadas dos bombeiros contra os livros. Frequentemente absortas pela programação da TV, as personagens não possuem tempo ou interesse de ler, refletir ou pensar sobre qualquer assunto que seja profundo ou sério. Existe em

Fahrenheit 451 a necessidade de manter a população envolvida com a programação da TV de uma maneira que chega a ser catatônica, a fim de fazer com que as pessoas sejam incapazes de pensar ou sentir e, somente, obedeçam às regras sem serem capazes de realizar um exame de consciência sobre o que é ético ou não.

Mark Hillegas (1967) afirma que esses livros de distopia revelam um “índice das ansiedades do nosso tempo” (p. 3). E podemos perceber nas obras citadas, anteriormente, que é necessidade latente dos escritores de distopias apontar, destacar, chamar a atenção para as ansiedades de seu tempo, revelando o que a humanidade pode fazer consigo mesma e mostrando que nem sempre ela utiliza os recursos de que possui para fins de bem-estar geral, mas direcionada para o que os detentores do poder possam acreditar que seja o bem-estar geral. O texto de distopia não é fala; é grito, é berro, é aviso e é, mais que tudo, um alerta contra um modelo textual muito difundido entre os séculos XVI e XIX, a utopia.

É, portanto, fundamental entendermos a distopia como uma reação aos textos de utopia. Segundo Michel D. Gordin (2010), a distopia “é a utopia que deu errado, ou a utopia que funciona apenas para um segmento particular da sociedade” (p. 01).

Os textos de utopia surgiram com Platão em 380 (AEC), mas se tornaram notórios e receberam uma denominação com Thomas More em 1516, ano em que é lançado *A Utopia*. A preocupação central dos textos de conteúdo utópico era, geralmente, projetar um lugar que fosse melhor do que o que os autores viviam. Os textos de teor utópico possuíam uma preocupação de educar a quem os lia, mas uma educação mais voltada para uma sociedade ideal – de acordo com os princípios de quem escrevia –, que fosse educada nos padrões morais e éticos dominantes.

As utopias possuem duas formas principais: utopias de lugar e utopias de tempo, nas quais a sociedade ideal vivia em lugares inexistentes ou tempos futuros, respectivamente. Mesmo que a tecnologia, ainda no tempo de Platão, já fosse símbolo de salvação para livrar a sociedade da corrupção por meio da contemplação e compreensão teórica da natureza, é na obra de Francis Bacon, *Nova Atlântida* (1624), que a tecnologia passa a ser elemento de destaque das utopias. Bacon acreditava que a tecnologia e sua aplicação significavam o progresso da humanidade.

Depois do texto de Bacon, vários outros seguiram o exemplo e grande parte dos textos de utopia a partir do século XVII têm a tecnologia como principal agente de bem-estar e evolução das sociedades ideais sonhadas pelos escritores de conteúdo

utópico. Esse pensamento perpetua até o século XIX, sendo incentivado pelas grandes descobertas científicas daquele período.

A partir do século XX, no entanto, as tecnologias passam a ser vistas como ameaça por parte da sociedade e a automação das indústrias – que gerou demissões em massa –, o uso das tecnologias para fins bélicos, e o poder de convencimento sobre as massas que o cinema e o rádio foram granjeando incentivaram esse sentimento de receio em relação aos avanços tecnológicos.

No mundo pós-guerra, as utopias não fazem sentido. Todos estão exasperados: o alto índice de desemprego, as perseguições em massa realizadas pelos nazistas, e o caos resultante dos conflitos apenas solidificam o sentimento de insatisfação; nesse cenário não há espaço para o positivismo. É quando surgem e se multiplicam as utopias em negativo, antiutopias ou distopias. O termo distopia é junção das palavras gregas *dys* (dor) e *topos* (lugar).

Esse sentimento de temor em relação à utilização das tecnologias é um dos principais medos que permeiam o conteúdo dos primeiros textos distópicos.

M. Keith Booker, em *Dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism* (1994), analisa os livros de distopia do século XX com o intuito de compreender como se deu a evolução literária do gênero. Booker organiza a realidade política e social como principais fatores originadores das transformações na ficção distópica. Ele chega a essa conclusão baseando-se no contexto marcante do comunismo na Europa e o capitalismo nos Estados Unidos. Booker conclui então, baseado nas premissas comparativas de: ciência e tecnologia, religião, sexualidade, literatura e cultura, linguagem e história, que a ficção distópica e a evolução gradual da história moderna são interligadas e que há muita coisa em comum entre a crítica cultural e social modernas e as críticas sociais encontradas nos textos de distopia.

Erika Gottlieb, em *Dystopian fiction East and West* (2001), chega à conclusão de que os textos de distopia seriam uma espécie de sátiras políticas que teriam fundamento nas projeções dos temores que seus escritores possuem em relação às próprias sociedades.

Dessa forma, os textos de distopia vão mudando seu tema central de acordo com as projeções sócio-políticas que vão amedrontando os seus autores. Entre as obras de distopia que se destacam, temos: *O Planeta dos Macacos* (1963), de Pierre Boulle; e *The handmaid's tale* (1985), da canadense Margaret Atwood.

No fim da década de 2000 é lançado nos Estados Unidos o primeiro livro de uma trilogia que iria reacquer a escrita de textos distópicos mundo afora: *Jogos Vorazes* (2008) além de ser o livro inicial da série que ainda possui os títulos: *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), foi também o marco do início de uma febre de livros de literatura distópica voltada para o público juvenil, sendo seguido por uma quantidade impressionante de títulos, como a saga *Divergente* (2011), da autora estadunidense Verônica Roth, que ainda possui na trilogia os livros: *Insurgente* (2012) e *Convergente* (2013); *Maze Runner* (2009 - 2016) – escrito pelo estadunidense James Dashner, que assumiu em várias entrevistas ter sido influenciado pela obra de Collins –; e *A Seleção* (2012 - 2014), da também estadunidense Kiera Cass. Optamos por citar esses títulos, especificamente, pois todos tiveram altas tiragens de vendas e foram adaptados para o cinema. Mas ainda existem uma quantidade categórica de livros lançados depois de 2009 com a temática voltada para a distopia.

Além dos livros lançados pós *Jogos Vorazes*, motivada pelo interesse do público nas tramas de distopia, a indústria cinematográfica ainda adaptou para o cinema algumas obras de distopia da década de 1990, como: *O Doador de Memórias* (2014), baseado no livro homônimo da escritora Lois Lowry, de 1993; e o canal de *streaming* Netflix lançou as séries *Black Mirror*, com primeira temporada lançada em dezembro de 2011, e *3%*, de produção brasileira, que teve a primeira temporada lançada em novembro de 2016, se tornando a série de língua latina mais assistida no mundo, no mesmo ano.

Podemos perceber que as obras distópicas alcançaram grandes números, se tornando extremamente populares, com grande vendagem de livros e públicos nos cinemas para assistir suas adaptações. Segundo o *site* de leituras *Goodreads*, as distopias alcançaram notoriedade e o início dos anos 2000 testemunhou a maior oferta e procura por obras de ficção distópica desde o período da Segunda Guerra Mundial, quando o gênero alcançou seu auge.

A ficção distópica está mais popular do que tem sido em mais de 50 anos. Seja por causa da agitação política, crise financeira global, ou outras ansiedades, os leitores estão mais ávidos por livros sobre governos impiedosos e mundos aterrorizantes. A nova geração de romances distópicos combina os temas clássicos de governos cruéis e

mundos violentos e restritivos com algumas novidades – fortes heroínas e romance¹. (GOODREADS, 2012)

A autora de *Jogos Vorazes*, Suzanne Collins, nasceu em Connecticut, Estados Unidos, em 10 de agosto de 1962. Estudou na Escola de Belas Artes do Alabama, cursou a faculdade de Drama e Telecomunicações na Indiana University, fez mestrado em Escrita Dramática pela New York University. Começou sua carreira em 1991, atuando como escritora de programas infantis para o canal Nickelodeon, tais como *Clarissa Explains It All* e *The Mystery Files of Shelby Woo*, recebendo inclusive, por esses dois títulos, indicações ao Emmy. Collins foi ainda escritora-chefe da série animada *Clifford's Puppy Days* e chegou a receber um prêmio na categoria desenho animado por *Santa, Baby!*. Foi o autor James Proimos que lhe aconselhou a começar escrever livros para o público jovem, quando Collins trabalhava com o programa *Generation O!*.

Sua primeira série de livros intitulada *The Underland Chronicles* (2003 -2007), era inspirada em *Alice no País das Maravilhas*, mas se passava em Nova Iorque. Logo após, a autora iniciou a escrita de *Jogos Vorazes*.

Mesmo que pertença a duas vertentes da literatura que não são muito bem recebidas pela academia letrada: *best-sellers* e literatura juvenil, a obra de Suzanne Collins tem significância maior do que os milhões de exemplares vendidos, além de ter desencadeado uma sequência de livros com a temática da distopia e ter aumentado a reflexão crítica sobre a sociedade.

Jogos Vorazes tornou-se exemplo de resistência, fez com que muitos adolescentes pudessem encarar a sociedade de uma forma que não faziam antes. Na semana de estreia de *A Esperança* – parte 1 – terceiro filme da franquia de quatro baseados em *Jogos Vorazes* – adolescentes da Tailândia passaram a utilizar o gesto símbolo da rebelião dos distritos na obra de Collins, durante as sessões do filme e também nas aparições públicas do Primeiro-Ministro tailandês, para protestar contra o golpe de estado que havia acontecido no país, ainda no ano de 2014. O ato se repetiu

¹ “Dystopian fiction 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.” Trad. da autora.

com tanta frequência que a polícia passou a deter os manifestantes e o governo ordenou que o filme deixasse de ser reproduzido nos cinemas do país.²

Ainda que a distopia de Collins apresente temáticas voltadas para o público juvenil, como questões amorosas, Campbell afirma que:

[...] distopias juvenis são notavelmente similares àquelas escritas para adultos. Isso significa que há menos diferença entre as obras distópicas direcionadas para adultos e as direcionadas para um público jovem que se pode encontrar entre outros gêneros e as suas versões adultas. (CAMPBELL, 2010, p. 94)

Jogos Vorazes traz marcas características das distopias: um cenário caótico, um ditador sanguinário, um sistema político repressor, uma comunidade dominada e traumatizada pelas mazelas da vida, além da tecnologia como peça fundamental de opressão e controle da população.

A narrativa de *Jogos Vorazes* se dá em um futuro caótico; o território é o que sobrou de parte do que hoje é a América do Norte e onde os “ancestrais” (ancestrais da trama) fundaram Panem, um país composto por treze distritos e uma Capital, de onde se governa o país. Cada distrito colabora com uma parcela da produção do país, mas grande parte do que é produzido fica com a Capital, onde moram as pessoas mais fúteis e alienadas de Panem. Os moradores da Capital têm tudo o que precisam para sobreviver, e esbanjam e desperdiçam os recursos produzidos pelo país.

Enquanto os que vivem na Capital têm fartura, os moradores dos distritos passam fome. Revoltados com a distribuição injusta dos recursos, os habitantes do Distrito 13 programam um levante, convencem os outros distritos e lutam contra a Capital. Eles são dizimados e o Distrito 13 deixa de existir e é neste momento que são criados os “Jogos Vorazes” que dão título ao livro.

Como punição da Capital pelo levante dos distritos, uma vez por ano cada um dos doze distritos que sobraram devem participar da “colheita”, que consiste em sortear e oferecer duas crianças entre 12 e 18 anos para os Jogos Vorazes, que acontecem na Capital. Trata-se de colocar as 24 crianças (12 meninos e 12 meninas) representantes de cada distrito, para lutar dentro de uma arena especialmente projetada para os jogos que são exibidos nas televisões de todo o país. “Nas casas e nos espaços públicos por todo o

² Fontes: BBC news Asia (19 nov. 2014), The Wall Street Journal (20 nov. 2014) e G1 Mundo (20 nov. 2014)

país, todos os aparelhos de televisão estão ligados. Todos os cidadãos de Panem estão assistindo ao evento. Hoje não haverá blecaute em lugar nenhum” (COLLINS, p. 136).

O Presidente Snow, idealizador dos jogos, é uma figura sádica, manipuladora e altamente vingativa. Seu domínio é exercido de duas formas: aos moradores da Capital, aliena de todas as formas possíveis, dando-lhes as melhores diversões, comidas e segurança; aos moradores dos distritos resta o medo, a fome, ausência de recursos básicos, água, energia elétrica e liberdade.

Esta pesquisa, se interessa, portanto, por discutir os *best-sellers*, especificamente a obra *Jogos Vorazes*, uma vez que tais narrativas hoje possuem ampla divulgação em todo o mundo, criando um espaço de discussão para os elementos e contextos que atualmente a literatura traz de suas visitas ao cotidiano, bem como busca compreender como se comportam os elementos de repressão dentro da mesma. Em um primeiro momento discutiremos a mídia, o espetáculo e a comida como formas de alienação, dependência e opressão.

Bachelard (1978) afirma, de forma concisa, que por meio do espaço podemos conhecer a sua origem – que está na fenomenologia da imaginação, ou seja, o fenômeno de imaginar um espaço e descrevê-lo é intrínseco às relações do nosso subconsciente. “[...] a imagem poética emerge na consciência como um produto direto do coração, da alma, do ser do homem tomado em sua atualidade” p.2. Em *Jogos Vorazes*, o espaço é físico e altamente filosófico, e suas formas, por vezes sutis e por vezes agressivas, de delimitar, aprisionar e coagir os personagens da narrativa é uma trama perfeita e bem pensada.

A segunda parte desta dissertação se dedica, portanto, a delimitar a importância do espaço físico e emocional narrado em *Jogos Vorazes* e a constatar a influência direta do mesmo sobre as personagens e seu uso intencional como forma de opressão e repressão, bem como compreender esse espaço físico como agente direto e tirânico da distopia existente no romance.

CAPITULO I

UTOPIA X DISTOPIA: O SONHO E O PESADELO

1.1 - Utopia x distopia: o sonho e o pesadelo

Eu me ofereço!
Eu me ofereço como tributo!
Katniss, protagonista de Suzanne Collins
em *Jogos Vorazes*

Quando Platão escreve *A República* no ano 340 da Era Comum (aEC) e imagina um lugar ideal para viver, não fazia ideia de que sua obra teria grande repercussão no pensamento de tantos escritores e filósofos que lhe sucederiam; também não poderia imaginar que seria considerada, por muitos, a obra paradigmática ou inicial de um modelo de escrita que se tornaria muito popular na Europa até meados do século XIX – um modelo de escrita que só ganhou um termo específico cunhado no século XVI, quando Thomas More publica *A Utopia* (1516). A partir de então, o título da obra de More passa a designar genericamente um sonho ou um ideal de algo, abrangendo ainda as narrativas que imaginam lugares ideais ou perfeitos em um tempo vindouro.

A palavra *utopia* vem do grego e se refere a um lugar que não existe, o "não topos". Há de se observar que as palavras "utopia" e "eutopia" possuem a mesma pronúncia em língua inglesa, o que poderia denotar um jogo de palavras e sentidos dado por More ao seu livro, pois ao mesmo tempo em que utopia se refere a um lugar imaginário, que não existe, por causa do prefixo, eutopia significa "bom lugar", e a ilha criada por More é exatamente as duas coisas: um lugar fictício e um bom lugar, em contraposição à Europa e Inglaterra do século XVI.

More criou uma definição unificadora para um movimento que já existia, mas de forma fragmentada. Além de estabelecer um nome, More foi de fundamental importância pelo fato de ter criado um modelo formal de utopia e um paradigma literário que os diversos textos que surgiram ao longo dos séculos subsequentes passariam a adotar como referência e contraponto. Como exemplo, podemos citar H. G. Wells, considerado um dos autores que melhor representa, com sua chamada "literatura científica", o conjunto de aspectos otimistas que caracteriza o viés utópico do fim do século XIX e início do século XX. Wells é autor de importantes obras nessa linha, tais como *A máquina do tempo* (1895), *O homem invisível* (1897) e *A guerra dos mundos* (1898) – um vasto e relevante legado de projetos utópicos.

O texto de *A Utopia* é bem explorado por diversos pesquisadores e críticos literários; entretanto, nos dedicaremos a alguns recortes, a fim de tentar compreender os percursos do pensamento utópico.

1.2 – Utopia, a ilha e a esperança

*Quantos séculos nos serão precisos para
aprender deles o que há de perfeito em suas
instituições?*
Thomas More

A narrativa de *A Utopia* se constrói por meio do depoimento de Raphael Hitlodeu, personagem que relata a experiência que teve na ilha de Utopia e de como, com o passar dos anos, os utopianos foram aperfeiçoando sua técnica de governo e a vida em grupo para que se pudesse construir uma sociedade justa e igualitária.

Segundo Raphael, na ilha de Utopia, os ânimos são conduzidos para a pesquisa, o aperfeiçoamento e a aplicação do que é útil para a sociedade como um todo. As coisas úteis são as que fazem e mantêm a sociedade estável, de forma que cada cidadão possa levar uma vida digna, onde certas necessidades são supridas de forma satisfatória e igualitária. Para que isso seja alcançado, é necessário que todos realizem as tarefas para as quais foram designados e cumpram as regras estipuladas, que possuem por finalidade a manutenção do bem-estar e da felicidade coletiva. Dentro da sociedade de Utopia, a fim de que o sistema tenha êxito, todas as obrigações e privilégios são repartidos de forma equânime.

Na construção de sua narrativa, More projeta um mundo onde existe a cura das moléstias da Europa em seus dias; um universo onde os penicos são de ouro e os brinquedos das crianças de pedras preciosas, de forma a fazer com que se aprenda, desde cedo, a desprezar estes materiais. Os trabalhos são divididos conforme as habilidades e a comida distribuída de forma igualitária para toda a comunidade. As roupas são iguais e uma pessoa à beira da morte pode, simplesmente, optar pela eutanásia. Os valores de Utopia são sempre em função de se evitar a vaidade e a cobiça.

O texto de More torna-se basicamente uma referência para os textos utópicos que o sucedem, de acordo com Kopp (2011):

De forma geral, essa matriz tem servido como o principal esquema para a construção das ficções utópicas e os textos não fogem radicalmente disto; tendem a mostrar sociedades que resolveram a equação que torna a vida boa para todos, antes mesmo de ingressar no paraíso após a morte. (p.33)

Segundo Jerzy Szachi (1972), o utópico “não aceita o mundo que encontra, não se satisfaz com as possibilidades atualmente existentes: sonha, antecipa, projeta, experimenta. É justamente este ato de desacordo que dá vida à utopia” (p. 13). A utopia pode representar um ideal moral e social, e o utópico é o ser capaz de perceber o mal e buscar uma forma de remediá-lo. Ou seja, no texto de conteúdo utópico estão representados o mundo tal como ele é aos olhos de quem escreve, e também a impressão do escritor de como esse mundo deveria realmente ser.

O conteúdo das utopias funciona, simultaneamente, como denúncia e proposta de melhoria. Ainda de acordo com Szachi, existem temáticas recorrentes dentro dos textos utópicos: relações com os interesses desta ou daquela classe; liquidação da propriedade privada; universalização da ciência e do conhecimento; liberdade plena do indivíduo; salvação eterna por meio do aperfeiçoamento moral ou retorno ao seio da natureza; e fascínio pelas inovações técnicas.

Nessa perspectiva do ideal de "um mundo melhor", alguns romances que seguem a linha de More descrevem reinos que serão alcançados pós-morte; outros preferem relatos de ilhas ou terras distantes nas quais o homem foi capaz de criar mundos harmônicos; há ainda os textos que narram (estes são os que se identificam com a noção mais moderna de pensamento utópico) um futuro bem melhor, no qual a humanidade, por meio de seu próprio empenho e mérito, construirá, na Terra, um paraíso.

É importante salientar que até meados do século XVI era mais comum que tivéssemos “utopias de lugar”, ou seja, o lugar perfeito costumava ser uma ilha longínqua ou um país localizado em um ambiente de difícil acesso. Com a expansão das navegações, o mundo conhecido torna-se o ambiente defeituoso e corrompido e o novo, que vem sendo descoberto, o bom e perfeito. Nos séculos XVII e XVIII, porém, o que ganha destaque no que concerne às utopias são as “utopias de tempo”; a partir desse momento, o lugar perfeito é localizado em um tempo bem à frente daquele em que se vive. O deslocamento das esperanças para o tempo que virá está conectado com o pensamento do Iluminismo, em sua tendência de introspecção, de livre exercício das

capacidades humanas em conexão com a natureza e por meio de engajamento político e social.

Walter Fogg (1975) afirma que até o século XVII, as utopias se ocupavam, principalmente, de “uma sociedade ideal na qual as principais dimensões são éticas e políticas” e a “educação é central, mas ela é essencialmente uma educação moral, uma educação para a virtude” (p.62). Apenas no século XVII, *Nova Atlântida* (1624), de Francis Bacon, “apresenta-nos uma sociedade com uma sociedade na qual o principal propósito é a descoberta e a invenção” (p. 62).

Existem alguns temas mais recorrentes nas obras de utopia; entre eles, podemos citar: declínio no papel da religião; noção de evolução humana (isso se torna uma tendência mais significativa a partir de Darwin); relevância na forma como a economia é tratada; e a exaltação da trindade formada pela ciência, pela tecnologia e pela maquinaria.

Segundo Kumar (1987), fatos como a abertura do Canal de Suez, em 1869; os cinco cabos submarinos cruzando o Atlântico, em 1874; e a primeira ferrovia atravessando os Estados Unidos serviram, nas últimas décadas do século XIX, para dar esperanças aos escritores utópicos acerca do futuro, quando a tecnologia não representaria um perigo iminente, mas, pelo contrário, uma esperança.

M. Keith Booker, em *Dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism* (1994), afirma que existe uma necessidade generalizada na humanidade de se imergir em algum tipo de utopia, seja por meio de pensamentos positivistas ou indiferença pela realidade. Para ele, que segue a tradição marxista de ideologia como falsa consciência, a utopia pode ser interpretada como forças que laboram para uma mudança na sociedade, opondo-se às energias que tendem a manter e apoiar a ordem das coisas.

Com toda a evolução tecnológica e todos os benefícios que se acreditava que viriam dela, as dimensões das utopias crescem, e H.G Wells, anteriormente mencionado, é um dos responsáveis por essa expansão. O autor dá vida a novas ramificações e conteúdos para a utopia contida em seus textos, a fim de ratificar a euforia e otimismo do início do novo século que prometia levar a humanidade a avanços jamais almejados. Em *A Modern Utopia* (1905), por exemplo, o escritor cunha a ideia e o conceito de um Estado Mundial, viabilizando uma noção de utopia mundial, e não mais afastada ou isolada, como era o padrão dos escritores que o antecederam. Wells

confiava que os ideais utópicos nos quais ele acreditava podiam ser alcançados pela humanidade, defendendo que o homem é o mestre da natureza e apostando na ciência e na tecnologia como elementos positivos, em consonância com a bondade intrínseca ao homem.

Wells e seu modelo de visão utópica fizeram bastante sucesso na Europa; assim, notadamente, as primeiras narrativas distópicas poderiam ser consideradas uma reação direta às ideias utópicas de Wells. Com o embate da Primeira Guerra, e com a presença de nazistas, fascistas e stalinistas, a obra positivista de Wells perde espaço e influência, e ele chega a ser enxovalhado, e suas ideias, rechaçadas. A humanidade parece perder a fé no próprio homem. Naquele momento, a literatura utópica enfraquece, e o que parece ser uma resposta objetiva ao discurso utópico nasce e rapidamente ganha espaço, uma noção que passa a ser conhecida como *antiutopia*, *utopia ao avesso*, ou *distopia* – conceito que nos interessa profundamente para que realizemos as análises aqui propostas.

1.3 Distopia: a desesperança e o desespero

*Se você quiser uma imagem do futuro,
imagine uma bota estampada na face da
humanidade, para sempre.*
George Orwell

A exemplo do termo *utopia*, quando Zamiatin escreve *Nós* (1921), o termo *distopia* ainda não existia voltado para a literatura, e provavelmente o autor não teria a menor noção da repercussão que o seu romance causaria. O conceito ainda não havia sido usado com a finalidade de definir um modelo de escrita. O termo, advindo da junção das palavras gregas *dys* (dor) e *topos* (lugar), foi utilizado pela primeira vez em um discurso no parlamento britânico realizado por John Stuart Mill, em 1868. Apenas em 1952 J. Max Patrick faz o resgate do termo e passa a utilizá-lo para caracterizar textos que vão contra o imaginário de sociedades perfeitas em um mundo distante ou futurístico. Desta forma, o conceito de distopia se dá a partir do que já havia sido solidificado sobre a utopia.

Como em tantos outros casos, a categorização e definição do gênero vieram posteriormente. Em sua narrativa, Zamiatin buscava apenas projetar suas impressões e estado de ânimo em um romance onde os fatos ocorriam em um mundo 1000 anos à frente. Mas ao contrário de Platão (380 AEC), More (1516), Francis Bacon (1624) e de suas respectivas obras *A República*, *A Utopia* e *Nova Atlântida*, o futuro projetado por Zamiatin não apostava na capacidade humana, ou em sistemas que funcionariam objetivando que o mundo fluísse em harmonia e paz. O futuro de Zamiatin não poderia ser otimista, uma vez que se baseava no momento em que a então União Soviética era governada pelas mãos de Lenin.

Inversamente ao que ocorre nas utopias, o futuro nas distopias não se parece ao futuro saído de um sonho; “[o] termo pesadelo se adequa melhor à imaginação dos escritores distópicos e isso não é gratuito, não brota espontaneamente como uma manifestação solitária ou rara”. (KOPP, 2011, p. 11).

Apesar de o século XX ter sido o século em que a humanidade marcadamente dá um salto significativo na evolução da ciência e da tecnologia, a expectativa de vida cresce significativamente, e neste mesmo período em que há a erradicação de doenças que afligiam a humanidade há séculos, também é o século em que se viu conflitos e massacres de proporções inimagináveis, que deixaram cicatrizes profundas na história da humanidade. O período entre guerras e os primeiros anos pós-Primeira Guerra Mundial foram terreno fértil para a multiplicação dos textos e do pensamento distópicos.

Franklin Baumer (2002) sintetiza o estado de ânimo desse período:

O progresso glorioso da história europeia fora interrompido ou invertido (...). Desencanto, desumanização (provocada por hipertrofia da “Máquina”), perda da alma, cultura de massas, e outras expressões semelhantes eram proferidas para descrever a situação atual da Europa. Esta conversa sobre declínio e decadência, espalhada nas décadas de 1920 e 1930, exprime, talvez melhor do que qualquer outra coisa, a doença histórica de acometera os europeus do século 20. (p. 282)

Krishan Kumar (1987) afirma que depois da Primeira Guerra há um retrocesso geral das utopias; os anos de 1920, 1930 e 1940 formam a era clássica das

distopias, e estas ficam conhecidas como as décadas diabólicas devido ao desemprego em massa, perseguições, ditadores cruéis e as duas guerras mundiais.

O cenário era propício para o desenvolvimento das distopias, e nesse período surgiram títulos como: *Admirável mundo novo* (1932), de Aldous Huxley; *1984* (1949), - este claramente se aproveitando da ideia de um estado mundial, projetada pelo utópico Wells - de George Orwell; e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury. E, como destaca Kopp,

[f]oi durante o século 20 que a literatura distópica se consolidou, tomou corpo, ganhou notoriedade e se firmou como uma das marcas desse tempo. Houve condições para isso, para a emergência de uma forma de pensar, imaginar e escrever sobre o futuro como um tempo no qual as coisas se tornariam piores. (2011, p.10)

Entre os temas que permeiam os textos distópicos, sobre os quais trataremos com mais profundidade ainda neste capítulo, percebe-se se a presença forte e marcante da tecnologia, que nos textos utópicos era vista como aliada da humanidade, quase sempre servindo como lente de aumento para observar e admirar a natureza ou como instrumento por meio do qual a sociedade em conjunto conseguiria controlar a natureza de forma a trazer paz e abundância para a Terra. A tecnologia se converteu no principal agente das utopias, e com o tempo, no século XIX com a Revolução Industrial e o desenvolvimento do capitalismo, esse ar otimista se espalha e nota-se que na última década do século XIX houve um aumento na publicação de textos utópicos.

Nos textos distópicos, por sua vez, a tecnologia é vista como chave para a repressão e para o controle da humanidade. Com o passar do tempo, a máquina torna-se a principal figura associada à tecnologia e é quando começam a surgir alguns pensamentos menos otimistas, principalmente quando as máquinas começam a tomar o lugar dos operários nas grandes empresas e a taxa de desemprego começa a se tornar alarmante. Segundo Fogg (1975),

[...] a máquina vai além do propósito de quem a criou; a máquina é impessoal e indiferente aos valores do homem; a máquina é destrutiva na compreensão da comunidade e uma fonte de alienação para o homem; os seres humanos são tornados obsoletos pelas máquinas. (p. 64)

O homem acumula funções e age como um relógio, ou mesmo peça de uma engrenagem, cumprindo seu papel no mecanismo programado. Este homem não pensa, faz o que lhe é designado; este “homem-máquina” é um dos principais temores dos textos distópicos, pelo receio de que a automatização tome conta de tudo, e acima de tudo, que o homem seja dominado por aquilo que ele acredita que pode dominar.

Fogg afirma, ainda, que as distopias do século XX “são predominantemente extrapolações daquilo que os escritores sentem que são efeitos destrutivos e desumanizantes da tecnologia e das mudanças tecnológicas” (p. 67). E existem três temas que recorrem e permeiam os textos distópicos com maior frequência: a destruição da natureza; a sociedade manipulada; e o homem manipulado. Em todos os três casos a tecnologia é a principal ferramenta.

[P]ara esses escritores, a tecnologia representa a condição total do homem ocidental moderno, uma visão de mundo, um conjunto de valores e um modo de pensamento que tem suas raízes bem no início da civilização ocidental. Mais do que isso, esses escritores sentem que a visão de mundo tecnocientífica tem corroído outros modos de pensamento e estilos de vida, além de ter desmistificado o mundo do homem a fim de torná-lo tecnologicamente administrável. (FOGG, 1975 p. 70)

Nesse ambiente, até mesmo cinema, rádio e televisão podem ser vistos como causadores de problemas. Para Jacques Ellul, um dos líderes da resistência francesa no período da 2ª Guerra Mundial, poderíamos encaixar o cinema, o rádio e a televisão nas chamadas “técnicas do divertimento”; todos ocupam o tempo do homem e o preenchem com formas de sonhos e fantasias que jamais poderão ser alcançadas por ele. A TV e o rádio, especificamente, são considerados bastante nocivos por terem a capacidade de distanciar uma família. Ao mesmo tempo que reúnem a todos fisicamente no sofá da sala, são capazes de deixar a todos tão absortos na programação que os membros da família terminam por se ignorar, ignorando também qualquer drama familiar ou questões triviais do cotidiano, já que nesse ambiente a conversa é item altamente dispensável.

Em *A Dialética do Esclarecimento* (1944), os filósofos Adorno e Horkheimer nos fazem compreender mais profundamente o quanto a massificação da arte e a cultura

industrial foram importantes para salientar a alienação do ser humano mediante à recursos que o mantinha distraído e facilmente influenciável.

De acordo com os filósofos, durante a Primeira Guerra Mundial, o cinema e o rádio se adaptaram conscientemente às necessidades do público; a indústria cultural foi responsável por identificar as necessidades dos cidadãos e produzir a partir delas diversão, mas uma diversão que não exigia esforço, pois o público-alvo, trabalhadores, já se esforçava por demais nas fábricas – como se observa em *Fahrenheit 451*. Essa chamada diversão tornava-se mediadora de fuga da realidade, e operava ainda como uma forma de suprimir por completo qualquer ideia de resistência.

A ideia da massificação do pensamento, e da inserção do capitalismo tardio e das ideias fascistas utilizando os meios de comunicação como porta-voz da banalização da cultura e da arte, é algo que instiga os pensadores do início do século XX.

Ellul (1968) nos esclarece o quanto a visão da sociedade naquela época era pessimista e trágica, e o quanto a sociedade técnica trazia em si o germe da destruição:

Durante muito tempo acreditou-se que a técnica produziria uma sociedade harmoniosa, equilibrada, feliz e sem problemas; uma sociedade que não teria outra coisa a fazer senão dormir tranquilamente, produzindo e consumindo (...). O modelo da tranqüilidade burguesa parecia corresponder exatamente às preocupações técnicas, e o conforto parecia ser a última palavra. (...) Que brutal despertar quando de súbito, as sociedades mais técnicas se precipitaram na guerra e na destruição! Aberração? Esquecia-se que a técnica não é conforto, mas poder. (p. 433)

Ao mesmo tempo em que a humanidade parece alcançar avanços surpreendentes e imensuráveis, a barbárie e a decadência da raça humana também se tornam mais iminentes, graças aos ditadores e às mazelas das guerras. A técnica, o industrialismo, a inovação e tudo que se instalava neste novo mundo moderno, apesar de instaurar uma nova verdade baseada na eficiência, não realizaram o sonho otimista dos habitantes do século XIX; na contramão, demonstraram habilidade de evoluir a aptidão massificada para a miséria.

Walter Benjamin (1955) aborda como a técnica, agente de massificação e banalização da arte, são artifícios do capitalismo para suprimir o proletariado. De acordo com o pensador, as primeiras obras de arte se relacionavam com o culto, em sua maioria, às divindades; com o passar dos anos, as obras de arte vão se desligando da

questão do culto, tornando-se visíveis para uma quantidade maior de pessoas. Com o advento da possibilidade de se reproduzir em massa os produtos da arte, ela se desliga do ritual e passa existir por si mesma.

Ao mesmo tempo em que o cinema representa a extinção total da aura da arte, é, ainda, um elemento difusor de ideias, ideais e fixação de comportamentos. O cinema passa a “catequizar” as massas. Através das telas se cria a ideia de que existe um paraíso cotidiano; as personagens inspiradas no dia a dia dos trabalhadores criam ideais de uma nova “classe média dependente” (ADORNO e HORKHEIMER, 1944, p. 118). A dona de casa cria uma empatia pela personagem que vê na grande tela e que poderia, simplesmente, ser ela. Diante da impossibilidade, cria-se uma identificação com aquela personagem, como se fosse alguém próximo, sobre quem se fala com proximidade e intimidade. Diante dessa forma disfarçadamente cultural de entretenimento, o fascismo busca organizar as massas sem alterar as relações de produção e propriedade que essas massas tenderiam a abolir, uma vez que tais massas têm, agora, uma forma de catarse que as distrai e domina.

O comportamento a ser seguido é o mesmo das mocinhas e galãs das películas; qualquer um que saia do padrão criado pela indústria cultural passa a ser objeto de chacota ou de desprezo, um *outsider*, alguém fora do universo comum. Dessa maneira, a individualidade do sujeito torna-se precária. Não há o final infeliz, porque existe a necessidade de que o público mantenha a esperança de driblar os infortúnios da vida real. O cinema se transforma em uma fábrica de aperfeiçoamento moral:

As massas desmoralizadas por uma vida submetida à coerção do sistema, e cujo único sinal de civilização são comportamentos inculcados à força e deixando transparecer sempre sua fúria e rebeldia latentes, devem ser compelidas à ordem pelo espetáculo de uma vida inexorável e da conduta exemplar das pessoas concernidas. (ADORNO e HORKHEIMER, 1944, pp. 124 - 125)

A cultura é uma forma de dominar bárbaros e instintos revolucionários. Mas a cultura industrializada faz mais que isso, ela exerce sobre os indivíduos um tênue preenchimento, algo que torna mais fácil que eles se resignem com a vida que levam. O sistema força as pessoas a serem o que elas não são.

O fascismo utiliza o cinema como forma de fazer as massas crerem que elas podem expressar a totalidade de sua natureza. Assim, é omitido o fato de que não podem manifestar os seus direitos. De acordo com Benjamin,

[t]odos os esforços para estetizar a política convergem para um ponto. Esse ponto é a guerra. A guerra, e somente a guerra, permite dar um objetivo aos grandes movimentos de massa, preservando as relações de produção existentes. Eis como o fenômeno pode ser formulado do ponto de vista político. Do ponto de vista técnico, sua formulação é a seguinte: somente a guerra permite mobilizar em sua totalidade os meios técnicos do presente, preservando as atuais relações de produção. (1955, p. 13)

Para Benjamin, a guerra prova que a sociedade não estava suficientemente madura para controlar a técnica, e “que a técnica não estava suficientemente avançada para controlar as forças elementares da sociedade” (p.14); a técnica é responsável pelo desemprego e falta de mercado, e a guerra nada mais é do que a técnica cobrando o material humano que lhe houvera sido negado.

Nesse cenário, o homem é apenas mais uma engrenagem que avança e para conforme for ordenado. “A verdade é que toda a nossa civilização tem pagado caro por esse tipo primitivo de automatismo e compulsão: a mesma condição humana que anima a máquina vital deixa a pessoa dessorada e vazia.” (MUMFORD, 1960, p. 471)

Os meios de comunicação fariam parte dessa engrenagem que coordena a máquina de manipulação da sociedade, aos olhos do ficcionista distópico. Os desenvolvimentos tecnológicos, em conformidade com os poderes político e econômico, transformariam, progressivamente, a ficção em realidade.

A crença dos escritores, na primeira metade do século XX, era de que a sociedade e a humanidade estariam dispostas a ceder por qualquer tipo de manipulação, bastando apenas o uso adequado da técnica para que isso ocorresse. E para que houvesse uso adequado dessa técnica, necessitava-se de uma fonte de poder que fosse capaz de manipulá-las para que seu objetivo fosse plenamente atingido.

M. Keith Booker (1994), em *Dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*, afirma que as obras de distopia “revelam o parentesco muito próximo que há entre a crítica social contida nas ficções distópicas e a crítica cultural e social modernas” (p.21). As distopias não são apenas textos pessimistas, sem fundamento; os textos distópicos fazem parte de um processo histórico desenvolvido

por um pensamento crítico, surgido no contexto que acabamos de apresentar. Dessa forma, de acordo com o pesquisador estadunidense, é possível “traçar o desenvolvimento histórico do gênero em conjunção com o desenvolvimento histórico do mundo como um todo” (p. 20).

Traçando uma linha temporal, Booker analisa algumas obras de ficção distópicas e as discute a partir de seis pontos tidos, por ele, como cruciais: “ciência e tecnologia, religião, sexualidade, literatura e cultura, linguagem, e história” (p.21). Assim, o autor consegue elucidar as “relações entre a ficção distópica e a evolução gradual da história moderna” (p. 21).

1.3.1 Temas recorrentes na literatura distópica

Os textos de distopia são sátiras políticas baseadas nas projeções e medos que os escritores mantêm em relação à própria sociedade. Nessas narrativas há uma intenção latente de avisar aos contemporâneos que, no futuro, um sistema como o de seus livros pode vir a surgir em decorrência do contexto atual.

Nos textos distópicos, os autores enfatizam dois medos distintos: o medo das utopias e o medo da tecnologia, e utilizam o recurso narrativo para expressar os riscos do aumento do poderio tecnológico. Se fez comum, nos textos de distopia, a presença de um estado totalitário que se criava e se mantinha com o auxílio de um aparato tecnológico massivo, ou em alguns casos, como em *1984*, a própria tecnologia tem autonomia suficiente para escravizar a humanidade. De acordo com Kopp (2011),

[a] ficção distópica é, em síntese, o resultado de ansiedades e medos que se identificam, nas primeiras décadas do século 20, com as utopias que deixam de ser apenas projetos e se encaminham como formas, de fato, de organização da sociedade; e com a tecnologia que marca, cada vez mais, a sociedade como um modo de vida, de produção e de dominação. (p.52)

Apesar de *Nós* ser considerada a obra distópica paradoxal por excelência – pelo fato de ser a primeira obra a possuir as características principais que tornaram-se marcos das obras de distopia e também por ter assumidamente inspirado as obras de autores distópicos como Orwell e Bradbury –, Booker sugere que as *Sátiras* de Aristófanés em resposta à *República* de Platão ou *As Viagens de Gúliwer* (1726) de Jonathan Swift, que

respondiam às visões utópicas de pensadores como Bacon, que se baseavam na ciência aplicada, já eram sinais de que haveria, sim, uma corrente de reação à utopia. Mas a literatura distópica só ganha forças nas primeiras décadas do século XX, porque o momento torna-se propício para a proliferação dos ideais distópicos.

De acordo com Walter Fogg, em *Technology and dystopia* (1975), utopia e distopia são condições reversas, e como tal possuem limiares muito estreitos. Fogg afirma ainda que “a utopia para um homem é a distopia para outro” (p.66); assim sendo, elementos que eram vistos de forma positiva nos textos utópicos são vistos como os grandes causadores de alienação e dor nos textos distópicos. Por exemplo, a administração de drogas, que poderia significar o fim do sofrimento de um paciente terminal em *A Utopia*, poderia também significar a eliminação de todos os desejos no hedonístico *Admirável Mundo Novo*, ou a tortura para a manutenção da tecnocracia do Estado Mundial em *1984*.

Desta forma, realizar a distinção entre utopia e distopia é tarefa complexa e ingrata, posto que são limiares muito próximos e a mudança de ponto de vista é uma questão paradoxal. Enquanto a premissa utópica acredita que o homem é essencialmente bom, a distópica crê que o homem guarda dentro de si um lado cruel e sádico, e que dependendo das circunstâncias esse lado pode emergir. Para os utópicos, o homem é um ser extremamente plástico e maleável, capaz de se adaptar; já os distópicos acreditam que essa característica faz do homem altamente influenciável e manipulável; quando na visão dos utópicos a felicidade da sociedade e do indivíduo convivem pacificamente, para os escritores distópicos isto não é possível e para que essa utópica sociedade feliz possa existir é necessário que o indivíduo se anule completamente e tenha sua vida controlada, por inteiro, desde seu nascimento.

M. Keith Booker (1994) afirma que a literatura distópica é aquela que se coloca em oposição ao pensamento utópico, e que a função das distopias é alertar contra as consequências negativas do utopismo. Além disso, a literatura distópica, abrange uma crítica aos sistemas políticos existentes. De forma geral, a literatura distópica é um texto no qual são percebidas as falhas e contradições de sistemas considerados destrutivos, servindo de alerta à comunidade.

O pesquisador foca na “ficção distópica como crítica social” (p. 18), e nas “sociedades imaginárias que nas melhores ficções distópicas sempre são altamente relevantes para questões e sociedades específicas do mundo real” (p.19). Apesar de as

distopias se ambientarem, geralmente, em tempos ou lugares distantes de onde os autores vivem, estes lugares são imaginados com características que os autores distópicos consideram potencialmente nocivas ou destruidoras da realidade na qual estão inseridos.

Booker afirma ainda que a obra de Friederich Nietszche antecipou muitos trabalhos de ficção distópica, já que ele condenava a mecanização por meio da qual se ganhava a vida e o endeusamento da ciência e das tecnologias. Segundo ele, a estratégia que lidera os textos distópicos

seria focar suas críticas da sociedade em tempos imaginativamente futuros e, assim, fornecer novas perspectivas para problemas sociais e práticas políticas que poderiam ser reconhecidas, consideradas e aceitas como naturais e inevitáveis (1994, p. 3-4).

O texto distópico é, portanto, um texto crítico que traz à tona, de forma exacerbada, temores que os autores presenciam em sua própria realidade.

Segundo o estudioso, *Nós*, de Zamiatin; *Admirável mundo novo*, de Huxley; e *1984*, de Orwell, seriam “os grandes textos definidores da ficção distópica, todos vivamente engajados com questões sociais e políticas do mundo real e no âmbito de suas críticas às sociedades nas quais eles focam” (pp. 20-21).

Ainda segundo o estudo, os sistemas que formam a base política do século XX são os grandes agentes dos pesadelos dos textos distópicos. Booker simplifica esses sistemas em dois: o “capitalismo burguês (exemplificado pelos Estados Unidos) e o Comunismo (exemplificado pela União Soviética)” (1994, p. 20). O totalitarismo é tema frequente dos textos distópicos, mas Booker alerta que também há textos de distopia em que o pesadelo também se torna o excesso de liberdade em algumas comunidades democráticas.

Alexandra Aldridge (1984) afirma, porém, que as narrativas distópicas utilizam temáticas relacionadas à ciência e tecnologia para construir os seus mundos imaginários e que, junto à relação com as mudanças histórico-sociais, constituem uma hipérbole do que seria a sociedade onde a tecnologia é peça fundamental no delineamento da forma moderna de vida. Segundo a autora, é a Primeira Guerra Mundial e os anos que a sucedem que dão condições para que se consolide o pensamento distópico e, conseqüentemente, a ficção com esse viés.

Podemos dizer, então, que a literatura distópica relata, com mais frequência, a relação do homem e da sociedade transformados por causa da tecnologia, da dominação e da sujeição do homem ao totalitarismo, que, por sua vez, também faz uso da tecnologia como forma de repressão, alienação e controle.

Nas distopias, é frequente que ocorra a anulação do indivíduo, de tal maneira que sua vida é controlada do nascimento até a morte. Isso sempre se justifica pelo bem ou pela felicidade coletiva que nunca se percebe, de fato. Os anseios individuais precisam ser suprimidos completamente ou necessitam de recursos externos ou artificiais para apaciar as tensões da sua forma de vida.

Outro tema recorrente na ficção distópica é a lembrança de que o ser humano não é completamente racional, e a razão não tem relação de sentido imediato com a ideia de benevolência. Por diversas vezes, nas narrativas distópicas, o homem perde essa racionalidade, seja por uma vida hedonista ou para não destoar de um sistema que não lhe permite pensar. Assim, a plasticidade do homem também é outro objeto de crítica nos textos distópicos. A capacidade do homem de se moldar a diversos tipos de ambiente fará com que ele se permita ser dominado, manipulado, tanto na questão genética quanto na questão de se permitir alienar.

Com o fim do período de recesso pós Segunda Guerra e início da Guerra Fria, as literaturas distópicas perdem um pouco do brilho e da visibilidade que possuíam, em sua “era de ouro”, o que talvez se deva ao otimismo geral causado pelo pós-guerra. Algumas obras de extrema importância, como *O Planeta dos Macacos* (1963), de Pierre Boulle; e *The handmaid's tale* (1985), da canadense Margaret Atwood, entretanto, ainda recebem destaque no período.

Com o passar dos anos, as obras distópicas foram sofrendo mudanças em suas estruturas e conteúdo, pois o caráter das distopias é social, e com o tempo a própria humanidade foi passando por evoluções e várias outras problemáticas foram sendo abordadas – apesar de não fugirem das duas maiores temáticas apontadas por Booker: os já referidos: capitalismo burguês e o comunismo.

A partir de toda a contextualização que aqui fizemos, para que fossem bem explicitadas as aproximações entre os conceitos de utopia e distopia, fundamentais para a análise em questão, é que partiremos, então, para o estudo do *best-seller* de Suzanne Collins, *Jogos Vorazes* (2008), que se configura como uma obra de destaque em termos

de literatura distópica dos anos 2000, por ser o de maior alcance e também o de maior complexidade.

1.4 - Jogos Vorazes

*Feliz Jogos Vorazes! E que a sorte esteja
sempre a seu favor!*
Suzanne Collins

Jogos Vorazes, cujo título original em inglês é *Hunger Games* (2008), foi escrito pela estadunidense Suzanne Collins e é o primeiro livro de uma trilogia que ainda possui os títulos: *Em Chamas* (*Catching Fire*, 2009) e *A Esperança* (*Mockingjay*, 2010). Sua primeira edição foi lançada em 14 de setembro de 2008 nos Estados Unidos, figurando na lista dos mais vendidos da Amazon até 2012. Foi traduzido para 26 idiomas e publicado em 38 países; a trilogia vendeu cerca de 85 milhões de exemplares no mundo inteiro, e a adaptação dos livros para o cinema rendeu cerca de três bilhões de dólares.

Segundo Collins, a inspiração para escrever os livros surgiu quando ela passava pelos canais de TV a cabo, e em um deles viu cenas de um *reality show*, e no seguinte viu cenas de soldados lutando no Afeganistão. As imagens se fundiram em sua cabeça, a busca sem limites pela fama no *reality show* e a espetacularização da mídia em torno da guerra, mostrando soldados feridos e mortos. Ainda segundo Collins, após se inspirar nesses dois fatos, ela recorreu à literatura grega e uniu à sua ideia o mito grego de Teseu, e posteriormente os gladiadores romanos terminariam de compor a base de sua narrativa.

Neumann, Kopp e Silva (2013), no artigo *Comunicação e Educação na Literatura Distópica: de Nós (1924) a Jogos Vorazes (2008)*, afirmam que o texto de Collins é altamente influenciado por fatos como o atentado terrorista às Torres Gêmeas (2001) e a crise do mercado imobiliário, que refletiram de forma geral na economia estadunidense, que tem tido seu poderio global ameaçado.

Collins, dentro desse contexto, expressa em sua narrativa o receio do fim do controle sobre o próprio destino; de um sistema parasitário baseado na exploração humana; da utilização da mídia como forma opressiva e alienadora; do conformismo e perda da esperança; da ausência de mobilidade social; de uma vida fútil para um grupo

pequeno da população versus miséria para a maioria; e da impossibilidade de ascensão social.

Jogos Vorazes é composto por heróis, heroínas, vilões, dramas familiares, fantasias e romances juvenis, o que ajudou no apelo comercial da obra, mas se destaca por ser uma narrativa em que é apresentada uma sociedade imaginada em algum momento do futuro, em que a vida das pessoas é pior do que na atualidade. Narrado em primeira pessoa, o livro descreve a história dos habitantes de Panem –, um país que foi construído sobre o que restou da América do Norte após diversos desastres naturais e guerras civis.

A princípio, o país era composto por treze distritos e uma Capital. Cada distrito é responsável pela produção de um material específico:

- Distrito 1: artigos de luxo
- Distrito 2: alvenaria e armamentos
- Distrito 3: tecnologia
- Distrito 4: pesca
- Distrito 5: energia
- Distrito 6: transporte
- Distrito 7: madeira
- Distrito 8: indústria têxtil
- Distrito 9: distribuição e processamento agrícola
- Distrito 10: pecuária
- Distrito 11: agricultura
- Distrito 12: mineração
- Distrito 13: energia nuclear

Em contraponto à realidade dos distritos, tem-se a Capital que não produz nada e onde os exageros explicam a escassez dos recursos nos distritos e onde os cidadãos vivem de maneira individualista e alienada, sendo facilmente seduzidos pelos espetáculos da mídia.

Em dado momento, antes de a narrativa começar efetivamente, os habitantes do Distrito 13 percebem que a relação entre Capital e distritos é exploratória, posto que tudo que produzem é encaminhado à Capital; eles não podem consumir nada do que

produzem, o salário que recebem mal dá para alimentarem suas famílias “- Imaginava que no distrito 11 vocês tivessem mais fartura de comida que nós. Afinal vocês cultivam a comida. [...] – Oh, não, não temos permissão de comer o que cultivamos.” (COLLINS, 2010, p.219)³, e contam apenas com uma remessa de grãos que a Capital envia todo mês. Frente a isso, o Distrito 13 se rebela, o que desencadeia uma guerra entre distritos e Capital que, na narrativa, fica conhecida como “Dias Escuros”.

Para vencer a guerra, a Capital foi impiedosa e a crueldade e perversidade dos governantes da Capital é demonstrada por exemplos de uso de manipulação genética em diversos tipos de animais, que são utilizados como armas na guerra e que, ao fim dela, são abandonados nas trincheiras próximas aos distritos, sem se importar com que tipo de danos tais animais podem causar ao ecossistema ou mesmo aos habitantes dos distritos.

Existiram, claro, cidadãos da Capital que se posicionaram contra a crueldade e o massacre da guerra; estes, porém, quando descobertos, eram transformados em “avox” – servos que trabalham em regime de escravidão e têm a língua cortada para que não possam falar mais nada sobre os métodos da Capital.

Além de o aparato bélico da Capital ser maior que o dos distritos, a infraestrutura da cidade também contribui para que possam vencer a guerra. A cidade foi planejada para ter uma vantagem geográfica sobre os distritos; ela se localiza em um vale cercado por montanhas e o acesso só pode ser feito através de escaladas ou túneis. Dessa forma, os rebeldes seriam alvos fáceis para a o exército da Capital.

Após assumir vantagem sobre a guerra, a Capital destrói por inteiro o Distrito 13, como castigo por serem eles os precursores do levante. Diante desse poder devastador, os demais distritos se rendem e a guerra acaba. Com o fim da guerra e a rendição dos doze distritos que restam, a Capital toma a iniciativa de “perdoar” os rebeldes, mas como forma de punição e lembrança do que foram os “Dias Escuros” estabelece os Jogos Vorazes⁴:

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

³ Neste subitem 1.2, a partir deste ponto, todas as citações da obra *Jogos Vorazes* (2010), de Suzanne Collins, trarão apenas o número de página como referência.

⁴ As citações seguintes no item 1.3, excetuando-se a última, foram todas extraídas de *Jogos Vorazes*.

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. (pp. 24-25)

A narrativa do livro tem início no ano dos 74^{os} Jogos Vorazes, e somos introduzidos à realidade do Distrito 12, onde se localiza a cordilheira Apalaches, e é o mais pobre dos distritos, por ser onde se produz carvão. Quem narra a história é Katniss Everdeen, uma garota de 16 anos que vive no Distrito com a mãe e a irmã, 4 anos mais nova, e faz coisas consideradas proibidas para garantir o sustento da família, visto que o pai faleceu em um acidente nas minas de carvão quando ela tinha apenas 11 anos.

Durante toda a narrativa podemos perceber traços de exploração da Capital em relação aos distritos, o trabalho braçal, a negligência com a educação e com os próprios habitantes de Panem:

A Capital pisca como um vasto campo repleto de vaga-lumes. A eletricidade no Distrito 12 não é algo constante. Normalmente, contamos apenas com algumas horas diárias de luz. Frequentemente, as noites são passadas à luz de vela. A única ocasião em que podemos contar com a luz é durante as transmissões dos Jogos ou quando alguma mensagem importante do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir. (p. 90)

Além disso, a Capital mantém vigilância permanente sobre os distritos. Pacificadores da Capital são treinados e enviados aos distritos para que mantenham a ordem e a paz, e mediante a qualquer rompimento da lei a pessoa pode ser morta ou chicoteada em praça pública. Os habitantes dos distritos são proibidos de possuir armas, deixar de ver a programação obrigatória da Capital, consumir o que produz, sair das dependências do distrito, manter qualquer contato com qualquer pessoa de outro distrito, questionar ou mesmo fazer menção a não concordância com qualquer atitude tomada pela Capital.

Na escola, às crianças é ensinado apenas o que interessa à Capital: leitura e matemática básicas; a história de Panem; como é importante ser grato à Capital por ter perdoado os distritos depois da guerra; e como lidar com o que é produzido pelo distrito. Não há relatos do que houve durante a guerra, a não ser o fornecido pela Capital, e qualquer questionamento a este respeito é proibido e passível de punição.

Por diversas vezes, percebemos o quanto a educação nos distritos é negligenciada. Em dado momento dentro da arena, Katniss se lembra de que, devido ao

estágio avançado dos Jogos, as aulas na escola da irmã devem ter sido suspensas; e ainda dentro da arena, em uma conversa com uma competidora do Distrito 11, a menina explica que as aulas também são suspensas no período de colheita da lavoura, para que todas as mãos possíveis possam estar trabalhando.

Enquanto os distritos vivem em total miséria, os moradores da Capital recebem tudo o que é produzido no país e vivem em um ambiente de riqueza e fartura. São pessoas fúteis e alienadas, preocupadas apenas com a aparência e com a diversão. Os distritos 1 e 2, por serem mais próximos da Capital e por produzirem respectivamente pedras preciosas e materiais bélicos, itens de extrema importância para a capital de Panem, recebem tratamento melhor do que os distritos mais distantes. Nesses distritos, a lavagem cerebral realizada pela Capital foi feita de modo que, para eles, participar dos Jogos Vorazes é uma honra, e as crianças são treinadas desde cedo para poderem competir nos Jogos.

As diferenças entre distritos e Capital envolvem diversos fatores que vão além da miséria de um e desperdício de outro. Os habitantes da Capital possuem um jeito peculiar de se vestir, com roupas espalhafatasas, cabelos coloridos, intervenções cirúrgicas – para eles aparência é tudo:

Na Capital as pessoas fazem cirurgias para parecerem mais jovens e magras. No Distrito 12, parecer velho significa mais uma conquista já que tantas pessoas morrem cedo. Você vê uma pessoa velha e deseja logo congratulá-la pela longevidade, sente vontade de perguntar o segredo da sobrevivência. Uma pessoa rechonchuda é invejada porque não está ralando como a maioria de nós. (p. 137)

O domínio da Capital sobre a mente dos habitantes dos distritos vai diminuindo de acordo com a distância que o distrito se encontra da cidade; os distritos mais longínquos são os mais inconformados com a disparidade social de Panem, mas mesmo assim, nada fazem por medo do que aconteceu nos “Dias Escuros”. E desta forma, aceitam sem reclamar entregar suas crianças para que lutem até a morte nos Jogos.

A narrativa tem início com a celebração do dia da Colheita – dia em que são sorteados os 24 jovens de 12 a 18 anos que irão representar os distritos nos Jogos Vorazes. A escolha dos jovens é um grande evento que é transmitido ao vivo para todo o país: “Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência

caso organizássemos uma nova rebelião” (p.25). O dia é transformado em feriado nacional, para que todos em Panem possam estar em casa para poder ver seus filhos e filhas colocarem os nomes no sorteio para os Jogos. “Nas casas e nos espaços públicos por todo o país, todos os aparelhos de televisão estão ligados. Todos os cidadãos de Panem estão assistindo ao evento. Hoje não haverá blecaute em lugar nenhum.” (p. 136).

O dia da colheita é importante: a colheita é uma forma de a Capital fazer um senso do número de jovens entre 12 e 18 anos do país, posto que todos, exatamente todos os adolescentes dessa idade devem se inscrever. O dia da colheita é um lembrete aos distritos de que um novo levante não seria uma boa ideia:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira da Capital de nos lembrar de que estamos totalmente subjugados a ela. (p.25)

É uma forma de a Capital mostrar aos distritos que eles devem, sempre, ceder: “Para fazer com que a coisa seja humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade” (p.25).

É, também, uma oportunidade de rivalizar os distritos, já que o distrito vencedor recebe durante o ano seguinte dos Jogos uma porção extra de alimentos: “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” (p.25). É quando a Capital deixa claro que dentro do distrito todos devem ser submissos a ela, pois até os filhos dos prefeitos precisam dar o seu nome para o sorteio.

É no dia da colheita que as famílias mais pobres têm a chance de conseguir uma porção a mais de grãos durante o ano, são as chamadas *tésseras*: “Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseras. Cada téssera vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa” (p.19); e, é claro, trata-se da melhor oportunidade que eles têm de divertir o povo entediado da Capital.

Apesar de os Jogos colocarem a todos, de todos os distritos, em pé de igualdade, os Jogos em si são um sistema desigual: primeiro vem a desigualdade de idade – as chances de um adolescente de 12 anos ganhar são ínfimas em comparação a um adolescente de 18 anos. Segundo, os distritos carreiristas 1 e 2 treinam as crianças em diversas armas e lutas, para que quando elas cheguem aos 18 anos possam se

oferecer como voluntários para lutar na arena – nos demais distritos as crianças dessa idade estão mais preocupadas em lutar contra a fome.

O sistema de tésseiras faz com que um jovem cuja família tenha uma condição melhor não precise colocar o seu nome mais vezes na urna; este jovem possui, portanto, menos chances de ser sorteado do que os jovens que precisam das tésseiras para que suas famílias não morram de fome.

O sistema para fazer Panem funcionar é simples: os distritos próximos e essenciais à Capital (1 e 2) recebem um tratamento diferenciado, com uma porção maior de comida e alguns privilégios – são distritos que cercam a Capital e ninguém quer problema com os vizinhos; além disso, é nesses distritos que são produzidos elementos essenciais para a Capital. Para os outros distritos, mais distantes e menos importantes, a fome e a violência são o suficiente para mantê-los sob controle, afinal, quem está preocupado com o vazio no estômago não tem tempo para se preocupar com rebelião; e por fim, para controlar a população da Capital, *panem et circenses*, comida, diversão e ócio para que seus cidadãos não questionem nada – o nome do país de Collins é, portanto, bem sugestivo. Essa dura realidade, porém, não pode ser alcançada pelos distritos. Nesse tabuleiro doentio de jogo da autoridade máxima de Panem, todos os papéis estão definidos, e todas as vidas estagnadas; a única forma de se mover é vencendo os Jogos.

Os cidadãos encaram os Jogos como um ato de bravura e coragem; os distritos mais distantes sabem que suas crianças estão indo para a morte, devido à desnutrição. Os tributos (competidores) dos distritos 11 e 12 quase nunca venceram os Jogos. Quando Katniss se oferece na colheita para ficar no lugar da irmã, acontece algo raro – não é comum que os jovens daquele distrito se ofereçam como voluntários, porque eles sabem que não têm chance contra os tributos bem nutridos dos distritos carreiristas – onde se oferecer é algo comum. Essa consciência está tão impregnada na mente do Distrito 12 que, quando Katniss é anunciada, os demais moradores, em vez de aplaudir, fazem um gesto de honra a ela, que costumava ser feito em funerais; eles sabem que ela está se sacrificando e que as chances de voltar viva para casa são mínimas.

Por trás desse esquema bem estruturado, temos a figura de um homem que controla o país desde os “Dias Escuros”, um ser capaz das atitudes mais escusas para se manter no poder; um grande manipulador de recursos e pessoas: o presidente Snow. No início de cada cerimônia de colheita é dita a seguinte frase: “Feliz Jogos Vorazes! E que

a sorte esteja sempre a seu favor!” (p.26), mas que sorte os pobres têm? Em *Panem*, nenhuma. Trata-se, claramente, da ficcionalização daquilo que o pensador iluminista aqui já mencionado John Locke explicitou, em seu *Segundo Tratado sobre o Governo*, em seu parágrafo 129:

O primeiro poder, isto é, de fazer tudo quanto julgue conveniente para a própria preservação e dos demais homens, ele abandona para que seja regulado por leis feitas pela sociedade, até o ponto em que o exija a preservação dele próprio e do resto da sociedade; leis essas da sociedade que há muitos anos limitam a liberdade de que gozava pela lei da natureza. (LOCKE, [1690] 1973, p.89)

1.5 – Panem et circenses

Existir é ser percebido.

Eneida M. de Souza

Segundo Eneida Maria de Souza, em seu artigo *Janelas Indiscretas* (2011), o espetáculo parte do ponto em que o que é privado se torna público. Para a pesquisadora, “A estrutura ambígua do espetáculo permite, por momentos, que a manifestação pública predomine sobre a privada, em que se mesclam sentimentos os mais variados” (p.29).

Atualmente, com o uso das mídias digitais e das redes sociais, o privado vem se tornando cada vez mais público. Grande parte da população faz questão de dividir, diariamente, parte de seu cotidiano com os seus seguidores ou amigos, seja por meio de uma foto no *Instagram*, de uma frase no *Twitter*, ou mesmo de um vídeo no *Facebook*. Além disso, o desejo de saber o que se passa com o outro entre quatro paredes deu ideias para *reality shows* como o *Big Brother* – que recebeu esse nome inspirado na obra de Orwell, *1984* – ou outro bem popular no Brasil, que reúne artistas decadentes em busca de mídia, *A Fazenda*. O fato é que estes *realities* têm sempre enorme repercussão, porque nada interessa mais a pessoas de vidas vazias do que vigiar a vida alheia.

Segundo a *Folha Online*⁵, a maior audiência em um *BBB* (Big Brother Brasil) aconteceu na 5ª edição do programa, quando o foco dos produtores do programa foi destacar as brigas entre participantes, e durante um mês no qual as brigas eram constantes o programa alcançou a marca de 59 pontos de audiência. Coincidentemente, o maior pico de audiência do *reality show* da rede Record, *A Fazenda*, foi na edição de 2010, quando a participante Andressa Urach não deixava os colegas “fazendeiros” em paz e foi protagonista de diversas discussões e brigas com seus colegas de programa.

O fato é que as maiores audiências, geralmente, resultam de situações de violência e tensão entre os participantes dos *realities*, e essa atração pelo desagradável pode ser percebida não apenas nos *reality shows*; tudo o que ronda a desgraça humana gera uma grande espetacularização pela mídia, que tem por hábito fazer grande repercussão em torno de grandes tragédias, tsunamis, terremotos, atentados terroristas, quedas de aeronaves, simplesmente pelo fato de que desgraça e audiência são fatores diretamente proporcionais.

Segundo Adorno e Horkheimer (1944), tal fato se explica pela busca dos *mass media* em atender as necessidades das massas, agindo de forma a inibir as atividades intelectuais do espectador; ou seja, esse tipo de entretenimento obtém sucesso porque faz as pessoas desviarem a atenção de suas vidas para a vida de outrem, sem a necessidade de pensar ou refletir sobre isso.

Desde o início do desenvolvimento dos meios de comunicação massivos, eles se tornaram motivo de preocupação por parte de alguns pensadores. Benjamin (1955, p. 5), por exemplo, demonstra sua insatisfação no andamento das comunicações massivas que, segundo ele, eram um objeto dúbio, pois enquanto distraíam as multidões com uma espécie de diversão banal, também eram um instrumento utilizado pelo fascismo para que se pudesse infiltrar ideias nas mentes da população e criar padrões que corroboravam as necessidades do regime capitalista.

Para Walsh (1962), o escritor é um ser que vive à frente do seu tempo e é capaz de transcrever o sentimento que se encontra suspenso no ar, imprimindo-o em seus textos; os escritores “pensam, sentem e temem hoje, neste tempo, aquilo que os filhos deste tempo sentirão, pensarão e temerão amanhã” (pp. 19-21). É função da literatura distópica plasmar tal sentimento no papel.

⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u49332.shtml>: acesso em janeiro de 2017.

A ficção distópica, da qual *Jogos Vorazes* é um dos melhores representantes, tem por característica principal ser uma história intencional de advertência, e essas advertências, quase sempre, trazem à tona condições que se relacionam com o contexto em que vive o autor, ou que por ele é percebido. Constantemente essas advertências se realizam de forma a criticar a sociedade, contemplando aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais.

Uma das inspirações de Suzanne Collins para a trilogia de *Jogos Vorazes*, como informado anteriormente, foi um *reality show* da TV estadunidense. Os Jogos de Collins são uma forma bizarra e corrompida de um *reality show*; tudo na trama da autora gira em torno da mídia e da espetacularização, dos Jogos às vidas das pessoas.

Dentro da narrativa de *Jogos Vorazes*, os medos da sociedade imaginada são lugares-comuns que, na sua maioria, têm relação direta com os Jogos, dentro dos quais se encaixam a inexistência de mobilidade social, o uso constante da mídia como forma de opressão ou intimidação e entretenimento vulgar, responsáveis por tornar vazia a vida de seus habitantes, tanto nos distritos – pela perda total da esperança – quanto na Capital – pela futilidade e hedonismo em que vivem.

Na trama de Collins, os jogos constituem o maior evento do ano, e os idealizadores – pessoas que planejam os Jogos e as arenas e controlam o evento por inteiro – trabalham duro por muito tempo para que tudo seja perfeito e os moradores da Capital se divirtam bastante. Ao mesmo tempo em que os Jogos Vorazes são diversão e entretenimento para a vida fútil e vazia dos cidadãos da Capital, o espetáculo em torno deles é uma forma de humilhar os distritos, uma demonstração clara de poder da Capital, já que todos, sem exceção, são obrigados a assistir à competição pela TV. “Eles tentam escaloná-las [as colheitas] ao longo do dia, de modo que todos possam assistir tudo ao vivo, mas só os residentes da Capital conseguem fazer isso” (COLLINS, 2010, p.52).

A comunicação ampliada ao ponto no qual os recursos técnicos são utilizados como intermediários é relativamente recente na história da humanidade, e somente a partir do século XV, com o advento da imprensa e toda a inovação que ela traz, no tocante a uma facilidade maior para a produção de livros e maior abrangência de público, é que a comunicação começa a se tornar dependente dos aparatos técnicos.

A partir do século XIX e início do século XX, o fenômeno da comunicação, através de meios técnicos, amplia o público e começa a transformar as relações de

poder. Já na primeira metade do século XX, os principais meios de comunicação em massa são a imprensa, o cinema, o rádio e a televisão – claro que não são os únicos, mas são os de maior abrangência. A imprensa, mesmo não surgindo nesse período, mantém sua importância; cinema e rádio se desenvolvem e mantêm o seu auge até a década de 1940; e a televisão se encontra em franco desenvolvimento até os dias de hoje.

John Thompson, em *A Mídia e a Modernidade* (1998), destaca que a partir do século XIX e no decorrer do século XX as comunicações mediadas ganham relevância e difusão em relação ao grande público, e o desenvolvimento dos meios de comunicação se tornou peça fundamental para alcançar o que hoje chamamos de modernidade. E foi, também, imprescindível na remodelação das novas relações de poder e controle social.

O raciocínio de Thompson vai ao encontro da contextualização dos recursos de comunicação, para entender como se projetam e se articulam com a sociedade. Assim, criam ou realocam formas de organização social. Ao fenômeno que torna as grandes mídias instrumentos capazes de sincronizar o pensamento de um grande público, estudiosos denominaram como “cultura de massas”.

Não é de hoje que a mídia é considerada como uma entidade nociva e alienante; desde o período entre guerras a comunicação mediada possuía a capacidade de moldar uma sociedade e, até o início dos anos 1940, pesquisadores interessados pelos estudos da comunicação acreditavam que os meios de comunicação – naquela época, rádio, imprensa e cinema – exerciam influência fundamental nas pessoas. Essa inquietude em relação às formas midiáticas toma forma no texto de George Orwell, *1984*, no qual podemos perceber que mesmo de forma radicalizada, Orwell situa as mídias com o propósito principal de manter e estender as formas de controle engendradas pelo Partido.

Para Adorno e Horkheimer (1944, p. 114), o cinema massacra e despedaça o pensamento do espectador; reduz a felicidade ao riso hilariante causado por uma comédia organizada e inconsistente; restringe o amor ao romance; imita a vida das pessoas para que elas acreditem que o que acontece na tela pode mesmo acontecer com elas. Em vez disso, o público é envolvido por um estado inebriante, um círculo vicioso que não tem fim, sempre criando tendências que devem ser seguidas e assim o são, sem maiores questionamentos, pois a diversão barata que recebe não deixa brecha para que possa existir pensamento crítico. Ainda segundo os filósofos, a cultura é uma forma de dominar bárbaros e instintos revolucionários. Mas a cultura industrializada faz mais que

isso, ela exerce sobre os indivíduos um ténue preenchimento, algo que os torna condescendentes para com a vida que levam.

Segundo Benjamin (1955), o rádio e o cinema modificam a questão do intérprete profissional, que apesar de parecer o protagonista, é na verdade um objeto da técnica; modificam, também, a função de quem tira proveito da técnica para aprimorar a representação de si mesmo diante desses dois veículos de comunicação – como é o caso do político, que pode fazer uso da técnica para se fazer mais cativante diante do seu público; com a técnica de edição ele não precisa mais demonstrar a segurança nos discursos públicos e nos palanques, e falar pra os microfones e câmeras torna mais fácil a execução do papel de figura de confiança.

No contexto de *Jogos Vorazes*, a mídia exerce funções ligadas à manutenção do sistema de comunicação unilateral, em que a prioridade é o entretenimento banal. As informações são de fácil digestão, e para os cidadãos da Capital é mais descomplicado acreditar em tudo que é dito na TV, seja por seus ídolos, seja pelo presidente Snow. Dessa forma, tudo gira em torno da Capital de Panem, cujos hábitos, modelos culturais e sociais são permissivos em relação à estrutura dos Jogos, apagando a diversidade existente no restante da nação.

De acordo com John Thompson (2008), o termo *comunicação* pouco guarda do significado real, quando se trata de formas de difusão da informação:

Com muitas formas de comunicação de massa, entretanto, o fluxo de comunicação é esmagadoramente de sentido único. As mensagens são produzidas por um grupo de indivíduos e transmitidas para outros situados em circunstâncias espaciais e temporais muito diferentes das encontradas no contexto original de produção. Por isso os receptores das mensagens da mídia não são parceiros de um processo de intercâmbio comunicativo recíproco, mas participantes de um processo estruturado de transmissão simbólica. (p. 31)

Baseados nisso, podemos compreender a forma com a qual Collins estabelece a relação de comunicação na trama onde quase sempre não há comunicação em si. O que existe é uma espécie de transmissão em uma via de mão única – Snow manda e os distritos obedecem; Snow fala e os cidadãos da Capital acreditam.

David Harvey, em *Condição Pós-Moderna* (2014), afirma que o conceito de *pão e circo* é uma fórmula utilizada desde a antiguidade, e que desde então tem-se obtido êxito ao utilizá-la como forma de controle social; seu uso consciente tem sido

frequentemente empregado a fim de pacificar elementos insatisfeitos ou inquietos de uma população.

É justamente esse o esquema que rege a população de Panem, os Jogos Vorazes são um espetáculo pacificador. Durante o período em que acontecem, os habitantes da Capital conseguem fugir de suas vidas vazias, dos seus problemas; utilizam toda sua energia para assistir e torcer. Os Jogos Vorazes são feitos para eles – “os Jogos verdadeiros só começam às dez horas porque muitos residentes da Capital acordam tarde” (COLLINS, 2010, p. 152).

Enquanto nos distritos até mesmo aqueles que são, claramente, vítimas do espetáculo midiático se deixam envolver – mesmo que a grande maioria das pessoas estejam na colheita por obrigação, já que não podem ficar em casa –, ainda há pessoas que vão apenas para se divertir às custas dos tributos e apostar nos jovens que terão seu nome sorteado e em como irão reagir. Durante o tempo em que os distritos estão envolvidos emocionalmente, assistindo as crianças que representam a esperança de seu distrito lutarem na TV, não há tempo para se pensar em rebelião.

De acordo com Souza (2011), na sociedade regida pela mídia “existir é ser percebido” (p.32). No espetáculo dos Jogos Vorazes, quem percebe isso se ajusta melhor ao jogo, posto que grande parte das chances que um jovem tem de vencer a competição vem do fato de ele conseguir ou não cativar o público da Capital. Ser percebido pelo público, portanto, é uma tarefa que exige esforço dos jovens que participam dos jogos, principalmente porque eles precisam ser percebidos por sua força, beleza, habilidade ou simpatia; ser notados por sua fraqueza não é uma opção; “[c]horar não é opção. Haverá mais câmeras de televisão na estação de trem” (COLLINS, 2010, p.41).

Eneida Souza ainda nos diz que “[n]a condição de consumidor de ilusões, o sujeito se priva da sua liberdade e se entrega à fruição de uma cultura que se banaliza e se proletariza” (2011, p.29). A partir do momento em que tem o seu nome sorteado para participar dos Jogos Vorazes, o jovem vira um produto a ser consumido pela Capital. E cabe a ele e às suas equipes fazerem a melhor propaganda possível. É justamente nesse esquema de consumidor de ilusões que se faz a imagem dos patrocinadores dos Jogos – geralmente pessoas da Capital que possuem condição financeira de investir nos tributos, e dão dinheiro ao seu mentor para que este possa enviar dádivas ao tributo dentro da arena – em geral algo que vá garantir a sobrevivência do tributo: comida, remédios.

Harvey (2014) afirma que o prazer, o lazer e a vida erótica são trazidos para o âmbito do poder, do dinheiro e da produção de mercadorias. Os tributos da obra de Collins são, para os habitantes da Capital, essa mercadoria, com a qual eles se envolvem pateticamente para compensar o vazio de suas vidas fúteis e monótonas. O tributo que ceder às obrigações do espetáculo e se comportar de forma a ser um melhor produto no qual se pode investir dinheiro sai na frente. E, para conquistar o investimento dos patrocinadores, o tributo precisa de mais do que habilidade com as armas ou de luta corporal: ele precisa ser bonito e atraente, pois beleza é sinônimo de poder.

De acordo com Adorno e Horkheimer (1944), o sofisticado é apenas um produto que se diferencia de alguma forma dos mais populares; é mais caro e dá a impressão de exclusividade para o consumidor. Claro que, ao se falar disso, fala-se na realidade dos produtos oferecidos pela indústria de massa, mas podemos nos apropriar dessa reflexão para analisar a fetichização em torno dos tributos. Ainda que na narrativa fale-se de crianças e adolescentes, a fetichização em torno dos tributos é enorme.

Apenas para exemplificar, posto que a obra não é nosso objeto de estudo, em um dado momento da narrativa do segundo livro de Collins, *Em Chamas* (2010), um dos tributos que venceu os jogos nos anos anteriores afirma que ganhou por ser bonito, e mesmo tendo apenas 14 anos quando foi campeão, ele se prostituía para as mulheres na Capital. Para David Harvey (2014), o corpo é metáfora para local de poder, e para atender à expectativa dos telespectadores da Capital, os tributos passam por tratamentos de beleza e possuem um estilista para que sejam feitas as alterações necessárias (em alguns casos, cirúrgicas) nos corpos dos jovens, para que eles possam impressionar o público. Esse corpo que é sinônimo de poder não pertence mais a eles, mas à Capital, que é quem decide como o corpo deve ser apresentado.

Para Adorno e Horkheimer (1944), para o sucesso da indústria cultural é necessário que o público se satisfaça com o conteúdo que lhe é oferecido. Com a consciência de que tudo gira em torno de se oferecer um bom espetáculo, por diversas vezes os personagens que representam os tributos do Distrito 12 manipulam suas ações para garantir a simpatia do público. Para a Capital, esses tributos não são jovens destinados à morte; são produtos que devem ser interessantes para que possam ser consumidos, e a preocupação em estar ou não agradando ao público é constante.

Agradar ao público não é função apenas dos tributos, mas também da equipe de idealizadores dos Jogos – são eles que determinam que tipo de *habitat* é a arena, que

tipo de armas serão dispostas aos competidores, e em que momentos devem interferir de alguma forma no andamento da competição. É importante que os cidadãos da Capital se divirtam, e não se sintam entediados com os Jogos Vorazes.

Se os Jogos forem considerados entediantes pelo público, a carreira do idealizador acaba. “Num outro ano eles jogaram todo mundo num descampado com nada além de pedras, areia e arbustos ásperos. Eu, particularmente, odiei aquele ano. Muitos competidores foram picados por cobras venenosas e enlouqueceram de sede” (p.46). Para agradar a audiência é necessário que haja luta. Adorno e Horkheimer (1944) explicam esse prazer e banalização da violência:

O prazer com a violência infligida ao personagem transforma-se em violência contra o espectador, a diversão em esforço. Ao olho cansado do espectador nada deve escapar daquilo que os especialistas excogitaram como estímulo; ninguém tem o direito de se mostrar estúpido diante da esperteza do espetáculo. (p.113)

Há, por parte dos habitantes da Capital, uma clara inversão dos valores: o fato de eles não terem que trabalhar por seu sustento, como nos distritos, e a vida baseada no hedonismo em que vivem, fazem com que para eles os Jogos Vorazes sejam, literalmente, apenas um espetáculo, como uma corrida de cavalos. Para eles não há violência ou assassinatos no espetáculo que assistem – tudo não passa de um espetáculo de jovens lutando para sair da miséria de seus distritos, miséria que só existe porque tudo o que os distritos produzem é sugado pela Capital. Quando enfim os Jogos acabam e há um vencedor, esse vencedor só alcançou a glória porque eles ajudaram, patrocinaram, torceram; se esse jovem sobreviveu foi graças à Capital, e o pagamento em troca da nova vida é a própria vida. Não há quem possa se posicionar contra o espetáculo, ele é certo demais, planejado demais; não se divertir é estupidez. A única forma de se envolver nos Jogos Vorazes se você for da Capital é torcendo, se apaixonando, patrocinando.

A missão de entreter o público é levada a sério pelos idealizadores dos Jogos. Por diversas vezes, quando a competição está morna ou não houve mortes no dia, eles recorrem a algum dispositivo para que haja um embate entre os competidores: “O jogo deu uma virada. A única finalidade do incêndio foi nos obrigar a realizar um deslocamento. Agora o público vai poder se divertir de verdade” (COLLINS, 2010,

p.191). Na reta final, quando há poucos competidores, o país inteiro para suas atividades para assistir à competição. Nesse cenário, até mesmo a educação é subjugada frente ao espetáculo.

Adorno e Horkheimer (1944) questionam a ausência dos finais infelizes nos filmes regidos pela indústria do espetáculo, e a resposta dada por eles pode se adequar a uma análise significativa e latente dentro da narrativa de Collins, já que os Jogos Vorazes são uma punição aos distritos: por que não matar de uma vez esses meninos sorteados, por que gastar dinheiro e tempo montando uma arena, para que no final apenas um sobreviva?

Se refletirmos, vamos ao encontro do pensamento de Adorno e Horkheimer: o espetáculo é uma fábrica de aperfeiçoamento moral. Dentro da arena, a Capital não mata ninguém, são eles que se matam. Isso isenta a Capital da culpa pelos assassinatos; a Capital não é assassina, e nem gostaria de que os seus moradores pensassem dessa forma. Se não há um vencedor, os distritos perdem a esperança e quem nada tem a perder parte para o ataque. Dessa forma, o espetáculo mantém a cabeça de todos ocupadas com o suposto entretenimento, enquanto todo o resto é subjugado.

De acordo com Souza (2011), essa dominação da mídia e essa abertura de janelas indiscretas de observação da vida alheia nada mais são do que a “domesticação da vida pública” (p.35), o que ocorre porque há uma “desestabilização e barateamento dos valores” (p.33). A narrativa de Collins demonstra como esse barateamento de valores é uma preocupação latente na sociedade. Mesmo que seja uma construção hiperbólica, a distopia de Jogos Vorazes traz reflexões de como a educação tem sido sucateada em detrimento de tantos outros temas, muitas vezes sem maior importância para o povo.

Harvey (2014) afirma que o trabalhador das indústrias não é visto como todo, mas apenas como uma parte do corpo necessária à produção: a mão, os pés, sua força. O trabalhador não é uma pessoa, mas a mão de obra que ele pode oferecer. Em um mundo que pensa em termos de produtividade, de que vale uma mente capaz de pensamento crítico? Na narrativa de Jogos Vorazes, nota-se que pensar é um ato nocivo; não seguir o fluxo do sistema é perigoso; reagir é mortal.

A mente que não pensa, não trabalha e vive uma vida baseada no prazer acredita que os Jogos são realmente uma espécie inofensiva de diversão e que o vencedor alcançou a única chance que teria de melhorar de vida. Effie Trinket –

personagem representante da Capital designada para acompanhar os tributos do Distrito 12 desde a colheita até a arena – afirma, em certo momento, sobre sua estratégia: “(...) vocês dois lutaram com sucesso para superar a barbárie do distrito em que vivem” (COLLINS, 2010, p.83). Para ela, como para os cidadãos da Capital, barbárie é o que eles passam no distrito; os Jogos são apenas uma chance de eles vencerem na vida, uma oportunidade cedida pela benevolente capital de Panem.

Para finalizar esta breve apresentação de *Jogos Vorazes*, novamente recorremos a Souza (2011): “O avanço da sociedade do espetáculo e da cultura de massa possibilitou o reconhecimento de diferentes modelos de valorização estética” (p.32). A cultura de massas cria padrões estéticos e faz com que eles sejam desejados, e faz com que as pessoas fiquem tão perdidas tentando seguir tais padrões, ou acreditando em finais felizes, ou tentando se identificar com a pessoa da tela, que não há tempo para pensar ou reagir. O espetáculo esvazia as mentes, e em alguns casos as enche de tanta coisa dispensável que já não resta espaço para mais nada.

CAPÍTULO II

DA CAPITAL AO DISTRITO 12, DA FLORESTA À ARENA

2.1 - O espaço e a história

As cidades são processos sociais

David Harvey

Desde a época das cavernas, o espaço é considerado símbolo de poder e de sobrevivência para a raça humana. Quem possuía um abrigo melhor, escondido do frio e dos animais, conseguia sobreviver por mais tempo. As relações de poder ligadas ao espaço sempre se transformam, mas nunca deixam de existir.

Começaremos a traçar um percurso das relações envolvendo o espaço, utilizando a fala de Michel Foucault, em conferência realizada na Tunísia em 1967, quando o filósofo afirma que se quisermos realizar um panorama geral da significância do espaço, precisamos analisar a intersecção do mesmo com o tempo.

Iniciando a análise pela Idade Média, período dominado pelas relações da Igreja Católica na sociedade e suas significações, é possível, ainda segundo Foucault, afirmar que durante esse período existia um conjunto hierárquico de lugares – lugares profanos; lugares sagrados; lugares protegidos; lugares desprotegidos; lugares urbanos; lugares rurais. Harvey (2014) afirma que à época o mundo era dividido em blocos isolados e de fronteiras territoriais definidas; o espaço exterior era motivo de temor e mistério, habitado por figuras mitológicas sinistras, na maioria das vezes. Mas ações como conflitos de classes, invasões sarracenas, cruzadas, e, sobretudo o processo da monetização – responsável por um efeito perturbador na comunidade tradicional da troca de mercadorias – começaram a transformar a concepção de tempo e espaço que dominava a ordem feudal.

Foucault (1984) explicita: quando Galileu descobre que a Terra gira ao redor do sol, em 1632, ele também constitui um espaço infindo e infinitamente aberto, de forma a dissolver as concepções de espaço da Idade Média. A partir de então, a extensão se coloca no lugar da localização.

É no período da Renascença que há uma transformação radical na forma de se encarar tempo e espaço. As viagens e as descobertas são responsáveis por um fluxo gigantesco de novas informações sobre um mundo mais amplo, mas que, desta vez, se

mostra finito e potencialmente apreensível. É quando o conhecimento geográfico se torna extremamente valioso e a sociedade passa a valorizar, cada vez mais, o lucro.

Nesse momento, quem possui mais conhecimento sobre o espaço possui maior domínio sobre ele e sobre suas riquezas; tem-se a sensação de que o espaço é algo friamente geométrico. Os mapas se tornaram, portanto, objetos de vital importância, uma vez que a precisão nas navegações determinava os direitos sobre a propriedade do solo. Espaço era sinônimo de dominação, e na competição pelo acesso às riquezas das Índias, o incentivo da busca de bons mapas era presente. Mapas significavam dinheiro, e agentes secretos de outras nações europeias pagavam em ouro por cópias dos *padrons*⁶ portugueses que eram guardados a sete chaves. O mapeamento do mundo é um passo de extrema importância na história, uma vez que permitiu que o espaço fosse considerado como algo disponível à apropriação para usos privados.

De acordo com Harvey (2014), ao passo que se mapeia um lugar, como ocorreu com Christopher Saxon em 1579, ao publicar uma coleção de mapas da Bretanha, você permite que se exerça uma posse conceitual e visual do território, o que fortalece os poderes locais e individuais. Dentre os legados acumulados pelas navegações encontra-se não só uma grande quantidade de informações sobre a geografia, cultura e povos da Terra, mas também sobre a qualidade dessas informações, e a partir desse momento a visualização do mundo deixa de ser abstrata e passa a ser mais concreta.

Entre os séculos XVII e XVIII, porém, acontece uma drástica mudança nas relações de poder na Europa, incentivada por uma insatisfação crescente – de uma burguesia cada vez mais rica por causa do regime mercantil – em relação aos sistemas monárquicos, o que faz com que os burgueses fortalecidos financeiramente, e apoiados culturalmente e filosoficamente pelos ideais iluministas, tomem o controle sobre a economia numa intenção clara de se libertar dos grilhões de uma nobreza decadente e parasitária.

Segundo David Harvey, em *Espaços de Esperança* (2015), são justamente mudanças geográficas como: o descobrimento das Américas, a passagem pelo Cabo da Boa Esperança, e a abertura do comércio às colônias e com os mercados das Índias que

⁶ Mapas portugueses confeccionados com base nas descobertas realizadas por seus navegadores. Neles eram encontradas coordenadas que marcavam os padrões portugueses - marcos feitos de pedra que além de indicar posse do território também possuíam informações cartográficas - devido ao fato de conterem essas informações, os mapas portugueses eram considerados mais precisos que os demais.

homologam a burguesia no poder. A partir desse momento, os investimentos realizados em navegações, linhas férreas e comunicação fazem com que a burguesia sobrepuje, de uma vez por todas, os poderes feudais. Além disso, o controle sobre os recursos geográficos fez com que a burguesia conseguisse controle sobre o Estado, e a criação das cidades e a rápida urbanização delegaram sobre as cidades o poder de governar o campo, reduzindo o campesinato a uma classe subalterna.

No século XIX, como parte do processo de modernização capitalista, surgem o planejamento racional das cidades e unificações de terra, por meio de investimentos em transporte e comunicação. Começa a existir a necessidade, por parte do capitalismo, de que se homogeneize o espaço, e a busca por essa homogeneidade acaba por fragmentar e privar esse mesmo espaço de autenticidade.

Harvey (2014) esclarece, porém, que mudanças tão vastas na dinâmica do espaço podem possuir consequências dramáticas e, segundo ele, a crise de 1847-1848 na Europa teria sido provocada pelas mudanças substanciais do espaço-tempo, o que fez com que o continente se tornasse vulnerável, uma vez que a convicção de espaço e lugar absolutos havia sido substituída pelas inseguranças de um espaço em mudança. A Europa, à época, estava se tornando a cada dia mais unificada devido ao internacionalismo do poder do dinheiro.

Após a crise de 1848, no entanto, os investimentos em inovações tecnológicas ajudaram a acelerar a circulação do capital, instigada pelo mercado de massa. O investimento em estruturas para a conquista do espaço resultou na expansão da rede de estradas de ferro, acompanhada pelo advento do telégrafo, do desenvolvimento da navegação a vapor, a construção do Canal de Suez, o início da comunicação a rádio, além das viagens de automóvel, bicicleta e balão no fim do século XIX. Todas essas mudanças foram acarretando formas diferenciadas de se pensar o tempo e o espaço.

Entre os anos de 1905 e 1916 a noção de espaço sofre, novamente, uma mudança drástica de rumos, por consequência das Teoria Espacial da Relatividade e da Teoria Geral da Relatividade; ambas escritas por Einstein. Em 1913, Henry Ford organiza de forma revolucionária o espaço, e as linhas de produção tornam-se formas inovadoras de maximizar a eficiência do processo produtivo, inaugurando uma era que ficaria conhecida como fordismo, carro chefe da produção em massa. Ainda no ano de 1913, o primeiro sinal de rádio foi transmitido para o mundo da Torre Eiffel, em Paris,

estabelecendo um novo conceito de comunicação sem fio, fazendo com que se expandisse a sensação de domínio simultâneo do espaço.

Ainda nas primeiras décadas do século XX, a Europa sofre um choque no que se refere à organização do espaço, causado pela Primeira Guerra Mundial. Durante os combates, muitos lugares perderam seu objetivo funcional; houve inúmeras migrações de pessoas fugindo das praças de guerra, levando consigo a cultura do lugar ao qual pertenciam.

Com o fim da guerra, tornou-se urgente a reconstrução dos espaços destruídos, e de acordo com Harvey (2014), os espaços reconstruídos foram desterritorializados, privados de suas significações e reterritorializados conforme fosse conveniente para as formas de poder e para as administrações hegemônicas.

Ainda durante o período entre guerras, várias tecnologias que visavam o encurtamento das distâncias foram desenvolvidas com fins militares, entre elas aviões à propulsão e armas que podiam ser acionadas a grandes distâncias. Outro marco importante do século XX, também ligado ao militarismo, foi a corrida espacial, que teve seu ápice com o sucesso da missão Apollo 11, que conduziu em segurança o militar estadunidense Neil Armstrong à Lua, em 1969.

Harvey (2014) defende a ideia de que a globalização do espaço faz com que haja uma espécie de encolhimento do mesmo. Tal fenômeno teria sido utilizado pelo capital como estratégia competitiva capaz de fazer com que comunidades do mundo competissem entre si, ao mesmo tempo em que despertava uma consciência de que aquilo que faz com que um lugar seja especial é também o que lhe traz vantagem. Era importante destacar para o mundo suas qualidades ímpares; a civilização nesse momento é, de certa forma, homogênea⁷, mas também fragmentada. Os *souvenirs* de lugares distantes ou de tempos passados eram supervalorizados.

No século XX, a necessidade de se encurtar distâncias para poder fazer fluir o capital torna evidente o encolhimento do espaço, e a este fenômeno David Harvey (2014, p. 238) denomina de “Compressão do espaço-tempo”.

⁷ Quando falamos aqui de sociedade e cidades homogêneas, seguimos o conceito cunhado por David Harvey, em *Espaços de Esperança* (2015), no qual ele define a homogeneidade de sociedades como a tentativa das políticas capitalistas, que agem por meio das culturas de massas e do sacrifício das individualidades locais, para fazer com que o capital flua com excelência. Esse esforço do capitalismo, para padronizar as áreas de seu interesse, de acordo com Harvey, faz com que as localidades se transformem em uma homogeneidade forjada e incompleta, que gera fragmentação.

Entre os diversos fatores que acarretaram a compressão do espaço-tempo podemos destacar a propagação da cultura de massas. Como mencionamos nesse capítulo, tornou-se vantajoso para o capitalismo que as cidades seguissem o seu padrão estrutural, o que facilitava a fluidez do capital. O mesmo esquema foi utilizado com a cultura, que foi barateada a fim de atender aos interesses do mesmo capital.

De acordo com os filósofos Adorno e Horkheimer (1985), tal manobra do capitalismo se engendra sobre uma falsa identidade do universal e do particular, e toda a cultura de massa surge de forma idêntica sobre um esqueleto moldado pelo monopólio capitalista, sacrificando a individualidade e a diferença. E são essas relações do capital, as motivações do capitalismo em fazer escoar com mais rapidez as mercadorias e o fluxo de dinheiro que movem a roda que acelera a compressão espaço-tempo e criam o que Harvey (2014, p. 258) chama de era da “Acumulação Flexível”.

A acumulação flexível seria o novo modelo sobre o qual o capitalismo vem se acomodando, suavemente, em transição ao fordismo; essa nova fase teria sido alcançada por meio de implantação de novas tecnologias, resultando em aceleração do tempo de giro, sistemas aperfeiçoados de comunicação, circulação de mercadorias em velocidade maior e fluxo monetário e de informações sobre o mercado em tempos cada vez menores.

Fatores de mudança tais como a mobilização da moda nos mercados de massa e a aquisição de serviços em contramão da aquisição de bens, na área do consumo, tiveram grande importância. Para Harvey (2014), a sociedade, a partir da segunda metade do século XX, sofreu inúmeras consequências dessa aceleração generalizada dos tempos de giro do capital, e entre essas consequências destacam-se o consumo exacerbado de instantaneidades e da dinâmica da “sociedade do descarte” (p.259), o que não apenas criou o costume de se jogar fora bens produzidos, mas também passou a se ignorar valores, estilos de vida, apego às pessoas ou lugares. As pessoas passaram a conviver “com a descartabilidade, a novidade, e as perspectivas de obsolescência instantânea” (p.259).

A partir da década de 1970, o processo de compressão do espaço-tempo sofre uma aceleração, devido ao consumismo motivado pelo capitalismo que manipula desejos e gostos, tendo como arma a ampliação do poder de propaganda, que cativa uma nova e preciosa arma de disseminação de informação e encurtamento de espaço,

podendo ser transmitida diretamente, ao vivo e em cores, para grande parte dos lares por meio da televisão.

Para o pesquisador estadunidense, o colapso do dinheiro como meio seguro de poupança na década de 1980 também é atribuído à diminuição das barreiras de espaço, causando um efeito na própria materialização do valor por meio da moeda, que, para Harvey, possui uma relação com o lugar, pois as pessoas só guardam e investem na moeda daquele lugar em que têm confiança – e isto faz com que essa moeda se valorize.

O capitalismo transformou a imagem em mercadoria de tal modo, que a preocupação principal do capitalismo na segunda metade do século XX passa a ser a produção de signos e imagens, que se sobrepõem à própria mercadoria. A competição no mercado de construção de imagens se torna um aspecto de concorrência entre as empresas. A imagem estabelece uma identidade, e a aquisição dessa imagem por meio da compra de roupas de marca ou produto da moda se torna um meio de auto apresentação, seja no mercado de trabalho, ou mesmo na vida. Símbolos de riqueza, posição, fama e poder nunca tiveram tanta importância na classe burguesa quanto hoje.

A compressão do espaço-tempo, portanto, trouxe várias consequências desastrosas para o pós-modernismo, dentre as quais destacam-se a transição do fordismo para a acumulação flexível e a redução de poder do que Harvey denomina nações-Estado sobre as políticas fiscal e monetária. O pesquisador conclui, então, que devido a esses fatores, e ao fato de não ter havido uma internacionalização da política, os sentidos de localismo e nacionalismo se tornaram mais fortes e inflexíveis, pois a demanda por segurança e individualidade cresceu.

O espaço, por sua vez, volta a sofrer ajustes drásticos na segunda metade do século XX. Fatores como a evolução das telecomunicações, do transporte aéreo de pessoas e de carga, a difusão da televisão e do cinema contribuíram para que esses ajustes se fizessem necessários. Para alguns pensadores, a tecnologia avançada nas telecomunicações fez com que as noções de tempo e espaço fossem minimizadas, e se tornassem quase inexistentes.

Opondo-se a esse pensamento, Harvey defende que a diminuição das barreiras espaciais não significa o decréscimo da significação do espaço, mas que o domínio do espaço ainda é arma influente na luta de classes, e o aumento da competitividade e da diminuição das barreiras espaciais concedeu aos capitalistas o poder de explorar minúsculas diferenciações espaciais. Ainda na esteira de seu raciocínio, “o domínio

superior do espaço é uma arma ainda mais poderosa na luta de classes; ele se torna um dos meios de aplicação da aceleração e da redefinição de habilidades a forças de trabalho recalcitrantes” (p.265).

Ao fim do século XX e início do século XXI, a compressão do espaço-tempo continuou ocorrendo de forma acelerada; a popularização da internet (no fim dos anos 1990) e de *smartphones* (na primeira década dos anos 2000), além do aumento da acessibilidade financeira a ambos, tornou possível que a comunicação - em qualquer parte do globo - se tornasse mais rápida e eficaz. As redes sociais vêm assumindo um papel primordial na vida da humanidade, facilitando relacionamentos, e o escoamento de notícias. Em plataformas sociais como o *twitter*, por exemplo, é possível que pessoas de diversas partes do globo estejam comentando ao vivo um fato que esteja acontecendo.

O grande problema desta “era” totalmente digital é que, ao mesmo momento em que a tecnologia é capaz de aproximar pessoas que estão longe, também segrega e isola outras – como podemos observar, apenas para dar um exemplo, no filme argentino *Medianeras*, do diretor argentino Gustavo Taretto, em que um casal termina por se encontrar após várias vivências isoladas pela tecnologia. Uma cena que se tornou comum é a de várias pessoas reunidas em um mesmo local que não conversam entre si, preferindo ficar absortos em computadores ou celulares. Além disso, também se tornou corriqueiro espalhar, em mídias sociais, notícias falsas sobre diversos assuntos, confundindo a opinião popular.

Além do avanço no mundo digital, a tecnologia também proporcionou progressos significativos nos transportes, sendo responsável pelo desenvolvimento dos aviões supersônicos; dos avanços empregados em viagens espaciais – que se tornaram cada vez mais comuns –; e também promoveu a realização de façanhas que antes habitavam apenas as mentes humanas mais ousadas, como por exemplo, o envio de robôs à Marte e à Lua, e também missões não tripuladas que percorrem partes do universo onde os seres humanos não são capazes de ir.

Todos os processos descritos anteriormente são capazes de fazer com que as noções de tempo e espaço estejam em constante mudança. Não somos capazes de percebê-los da mesma forma que nossos ancestrais, e de mesmo modo, as gerações futuras não os sentirão como nós. Basta lembrar-nos que a famosa *Volta ao Mundo em 80 Dias* (1873), de Júlio Verne. Hoje em dia pode ser realizada em 41 horas por um jato

G650, e a famosa mensagem de Julieta para Romeu na icônica obra de Shakespeare (1597) atualmente poderia ser entregue em segundos, por um telefonema ou mensagem sms ou *whatsapp*.

Os dramas do passado nos parecem, hoje, facilmente resolvíveis, mas são justamente os dramas e as lutas envolvendo espaço e tempo que fazem com que eles estejam em eterna mutação.

2.2 – Literatura e espaço

*A imagem poética emerge na consciência
como um produto direto do coração,
da alma, do ser do homem tomado
em sua atualidade.*
Gaston Bachelard

“Eram cinco horas da manhã e o cortiço acordava, abrindo, não os olhos, mas a sua infinidade de portas e janelas alinhadas”⁸. A descrição do espaço dentro de uma narrativa pode possuir uma infinidade de significações, funções e objetivos que variam, podendo se transformar, por exemplo, na imagem de um espaço emblemático, como o cortiço narrado por Aluísio de Azevedo, um ambiente que se tornou determinante por auxiliar a construção de identidades e subjetividades, ao mesmo tempo em que representava uma nova espacialidade social que viria a se tornar imagem comum no ambiente urbano brasileiro.

E agora: Piertotum locomotor! – exclamou ela.

E por todo lado do corredor, as estátuas e armaduras saltaram dos seus pedestais, e, pelo ego fragoso nos andares abaixo e acima, Harry percebeu que as suas companheiras em todo o castelo tinham feito o mesmo.

- Hogwarts está ameaçada! – bradou a professora McGonagall, - Guarneçam os muros, nos protejam, cumpram o seu dever para com nossa escola!

Com estrépitos e berros, a horda de estátuas em movimento passou por Harry como o estouro de boiada; algumas pequenas, outras enormes. Havia animais também, e as armaduras chocalhando brandiam espadas e manguais.⁹

⁸ AZEVEDO, Aluísio. *O Cortiço*, São Paulo, 1962, p.42.

⁹ ROWLING, J.K. *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, Rio de Janeiro, 2015, p.438 – 439.

Outro exemplo da importância de um espaço narrativo é o apresentado na famosa obra da escritora inglesa J.K Rowling. Por diversas vezes na trama de Harry Potter, o icônico castelo, sede da escola de magia e bruxaria de Hogwarts, demonstra ser mais do que um imóvel frio e sem ação: em *Harry Potter e a Câmara Secreta*, segundo livro da franquia, o castelo envia ao menino em apuros a espada de Cedric Griffindor, pois ele havia demonstrado ser leal à escola e ao seu diretor Dumbledore; no quinto livro da série, Harry descobre uma sala, chamada de “sala precisa”, que se adequa a quaisquer necessidades que uma pessoa passando por sua frente possa possuir, de um esconderijo até uma sala de treinamento de magias.

Na primeira citação de Rowling, os acessórios do castelo ganham vida e se dispõem a proteger a escola e os alunos, na iminência de um ataque das forças das trevas, como soldados protegem o seu território. É claro que a descrição do espaço de Hogwarts possui a vantagem de representar um cenário mágico, mas a habilidade de J.K Rowling na representação desse lugar em seus livros foi tão sublime e detalhada, que Hogwarts deixou de ser apenas o cenário de fundo para a trama do menino Potter, se tornando um lugar amado e admirado por personagens e fãs, um ícone na memória sensitiva de todos que leram a história e a escola sonhada por toda uma geração; tanto que este cenário foi reproduzido em vários parques da iniciativa privada.

Mesmo mediante a vários exemplos, como os citados acima, da influência do espaço dentro da narrativa literária, a opinião de que o espaço possa constituir parte fundamental da trama não era partilhada por diversos autores, entre eles Férre (1939) e Miécio Táci (1991) que acreditavam que a geografia literária não ia além de situar os lugares onde as narrativas se desenvolviam. Para esses teóricos, os espaços da narrativa não possuíam sobre ela nenhuma funcionalidade, e o que era de fato importante era a fidedignidade com que fossem retratados pelos autores das obras.

O grande alvo das críticas dos estudiosos em literatura com relação ao espaço na narrativa é a ocorrência de engessamento do espaço e de objetos, fazendo com que eles ajam em contramão da narrativa, representando uma freada brusca em oposição à ação.

Ainda nos anos 1970 e 1980, os críticos literários apresentavam resistência em tratar o espaço como parte pertinente da narrativa, acreditando que a descrição do espaço se tratava apenas de um corte desnecessário na história, podendo ser empregado

como distração para se desviar a atenção do leitor depois de uma cena agitada, bem como para inserir uma passagem crítica com objetivo de aguçar a criatividade do leitor ou antecipar algum momento de um romance; podendo, ainda, ser usado para verticalizar a informação, afim de complementar dados anteriores. Philippe Hamon (1976), em seu estudo denominado *Categorias da Narrativa*, no capítulo designado ao espaço, afirma que “o leitor reconhece e identifica sem hesitar uma descrição: ela é um ‘corte’ na narrativa, a narrativa ‘interrompe-se’, o cenário ‘passa para primeiro plano’, etc.” (p.57). Do ponto de vista de Hamon, a descrição do espaço não seria mais do que uma interrupção ao fluxo narrativo, não poderia contribuir para a formação da narrativa e tampouco ser importante no contexto geral de uma obra.

Em *Estética da Criação Verbal* (2003), Mikhail Bakhtin faz uma análise do espaço por meio da visão de Goethe. Nesse estudo, no qual o filósofo realiza uma comparação entre o espaço e o tempo, este último sempre é tratado como mais influente no concernente às narrativas e à própria evolução humana. Para o autor, o espaço é um todo em formação, um acontecimento e um pano de fundo imutável; segundo ele, Goethe acreditava que o espaço nada mais era do que a sucessão de acontecimentos durante um período de tempo. Seguindo nessa corrente de pensamentos, o espaço é deficiente, pois não consegue ser abstrato, sempre possuindo a necessidade de concretude, e a narrativa do espaço está tão intrinsecamente conectada à narrativa temporal que, sem esta última, é impossível a primeira ser concebida.

Com o passar do tempo, alguns críticos perceberam que a função do espaço vai além de um simples pano de fundo, e ele pode, sim, ser independente do tempo para existir. De acordo com Antônio Dimas, em *Espaço e Romance* (1985), o espaço, em certas narrativas, pode ser prioritário e fundamental no desenvolvimento da trama, e por diversas vezes chega a ser determinante. Segundo o pesquisador, a obra de Zola (1840 - 1902) é uma das principais referências ao se falar em envolver o espaço na narrativa. Nas obras do autor francês, o espaço é personagem, e muitos dos seus personagens tornam-se objetos “submetidos à tirania do meio” (p. 10). Dimas afirma que nas obras de Zola, a cidade de Paris é representada como um ser vivo, com a capacidade de sofrer e se alegrar.

Para podemos compreender a relevância do espaço precisamos diferenciá-lo, segundo Dimas, da ambientação, e para exemplificar essa diferença ele recorre aos estudos de Osman Lins (1973), que constata que por ambientação poderíamos

entender o aglomerado de metodologias disponíveis, e que seriam destinadas a causar, na narrativa, a noção exata de um ambiente predeterminado. E poderíamos compreender como espaço algo que exija nossa experiência de mundo; é na junção de ambos na construção da narrativa que o autor é capaz de demonstrar sua capacidade de fazer arte.

Dimas ainda separa ambientação e espaço em categorias diferentes do discurso. “Em outras palavras ainda: o espaço é denotado; a ambientação é conotada. O primeiro é patente e explícito; o segundo é subjacente e implícito. O primeiro contém dados de realidade que, numa instância posterior, podem alcançar uma dimensão simbólica” (p. 20).

Dimas segue sua linha de raciocínio fundamentando-se no ensaio de Lins, e esclarece que, de acordo com o segundo, a narrativa possui três tipos diferentes de ambientação: a franca, a reflexa e a dissimulada. Relata também que a ambientação franca é a que possui um narrador independente que não é participante da ação do texto, cuja característica principal é o descritivismo, e que se apoia na técnica – muito comum em textos do Romantismo e do Realismo.

Já a ambientação reflexa é a que nos é concedida como consequência da harmonia entre a percepção de um personagem e de um narrador que colabora com a perspectiva do personagem e acompanha a narrativa por inteiro. Dimas prossegue, afirmando que os dois tipos de ambientação, reflexa e franca, são facilmente percebidas pelos leitores dentro da narrativa, pois constituem interrupções – abruptas ou não –, servindo como moldura para a história.

A ambientação franca seria aquela que surge dos atos do personagem, e vai cercando a narrativa. A ambientação dissimulada, por sua vez, é mais difícil de ser percebida, posto que ela se funde com a narrativa; ao contrário das ambientações reflexa e franca, ela não interrompe o texto, mas se harmoniza com ele, representando um equilíbrio perfeito entre o espaço e a ação da trama.

Ao final da elucidação sobre os diferentes tipos de ambientação, podemos inferir que a literatura não atende a padrões, podendo simplesmente mesclar várias características distintas em uma mesma obra – cabe a nós, leitores, detectá-las. O ponto central da discussão sobre a importância do espaço narrativo é o de sua utilidade ou inutilidade dentro da trama, ou seja, até que ponto se trata de mera decoração do texto, e em que ponto passa a ser útil ao contexto, atuando como parte essencial da narrativa.

Antônio Cândido foi um dos primeiros críticos brasileiros a entender e analisar o espaço como parte essencial da narrativa, em 1972, em *Degradação do Espaço*. O crítico realiza um minucioso trabalho sobre a relação funcional dos espaços e coisas na narrativa de *L'assomoir* (1877). Nesse ensaio, Cândido consegue relacionar não apenas o ambiente, mas também os objetos no funcionamento da trama, e percebe como eles se comportam como seres vivos, agentes ativos na miséria e degradação da história. O autor destaca que dentro da narrativa do espaço, por diversas vezes, surgem metáforas espaciais que são lugares comuns, como o fato de constantemente a casa grande ser lugar de habitação apenas dos brancos, descendentes de europeus, e a periferia ser o lugar onde se abrigam negros, índios e mestiços, estando à margem, ao passo que a casa grande ocupa o centro.

Em uma conferência sobre a linguagem literária, Michel Foucault ressalta que por muito tempo a crítica literária trabalhava sob a perspectiva de uma relação entre a literatura e o tempo, acreditando haver entre linguagem e temporalidade um parentesco. Tal raciocínio, segundo Foucault, era embasado na premissa de que a linguagem “restitui o tempo a si mesmo, pois ela é escrita e, como tal, vai-se manter no tempo e manter o que diz no tempo” (FOUCAULT, 2000, p. 167). O fato de a linguagem funcionar no tempo faz com que ela exerça uma função temporal. Contudo, de acordo com Foucault, mesmo que se reconheça que o tempo seja função da linguagem, a essência da linguagem é espacial.

Foucault ainda explica que a linguagem é essencialmente espacial porque “de modo geral, só há signos significantes, com seu significado, por leis de substituição, de combinação de elementos, por conseguinte, em um espaço” (p.168). Desta forma, a realidade do signo é característica bem mais espacial do que temporal. O francês ainda nos esclarece que mesmo que entendamos que não há formas de desatrelar o tempo do espaço, o espaço é proeminente em relação ao tempo, posto que este é concretizado na materialidade daquele.

E ainda em outro momento, abordado em *Microfísica do poder* (1999), Foucault afirma ser necessário que se compreenda a obra literária e as problematizações do espaço, declarando:

Metaforizar as transformações do discurso através de um vocabulário temporal conduz necessariamente à utilização do modelo da consciência individual, com sua temporalidade própria. Tentar ao contrário decifrá-lo através de metáforas espaciais estratégicas,

permite perceber exatamente os pontos pelos quais os discursos se transformam em, através de e a partir das relações de poder. (FOUCAULT, 1999, p. 90)

O espaço é realmente tema recorrente da obra de Michel Foucault. Em *Outros Espaços* (2001), o estudioso francês defende a importância do estudo do espaço para que seja possível compreender a inserção dos sujeitos no século XX.

O pensamento de Foucault é consoante com o de Lotman, que, em *A estrutura do Texto Artístico* (1978), afirma que “os modelos históricos e nacionais linguísticos do espaço tornam-se a base organizadora da construção de uma ‘imagem de mundo’ – de um completo modelo ideológico, característico de um dado tipo de cultura” (p.361). Para Lotman, o espaço é um elemento que agrega em si os múltiplos sentidos de uma cultura, e deve deixar de ser enxergado como um simples acessório, passando a ser visto como fonte potencial de um texto artístico, seja na literatura ou em outras formas de arte.

Ainda na esfera dos autores que defendem a singularidade e o valor do espaço dentro da narrativa, nos apropriaremos dos estudos realizados por Barthes em *Aula* (2007), texto no qual o crítico francês constata o poder fascista da língua, afirmando que ela é capaz de nos forçar a dizer ou a deixar de dizer. Sobre a linguagem, Barthes afirma que ela é capaz de driblar a língua utilizando a própria língua, apropriando-se daquilo que, segundo ele, seria a única forma existente de trapacear a língua: a literatura.

Para operar tal trapaça, a literatura vale-se de três forças, que seriam: *mathesis*, a força dos saberes; *mimesis*, a força da representação; e *semiosis*, sua força sígnica. Para amplificar a percepção do nosso objeto de reflexão, o espaço, discorreremos um pouco sobre o que Barthes entende por *mimesis*.

É essencial pontuar que, para Barthes, a literatura é capaz de representar e rerepresentar o mundo por meio da linguagem – o que torna essa representação complexa, de acordo com o crítico. O real é demonstrável e não representável em virtude da falta de coincidência topológica entre a ordem pluridimensional do real e a ordem unidimensional da linguagem, e é esse descompasso entre a pluridimensionalidade do real e a unidimensionalidade da linguagem o elemento que agita o trabalho literário de recriação do real.

Com a força da representação, *mimesis*, a literatura desencaixa a realidade dos modelos estabelecidos pelo senso comum e pelos poderes que institucionalizam as

ordens. Barthes explica o quanto esse espaço das palavras ou o espaço do mundo representado por palavras merece receber maior atenção do que a simples análise do método descritivo, e ainda esclarece que as espacialidades de uma narrativa literária não figuram apenas como acessório ou como escravas do discurso narrativo, mas como potencialidades que podem descortinar ideologias sendo revistas, desmascaradas, problematizadas.

Em outro texto, *O efeito do real* (2004), Barthes defende a recriação do espaço na narrativa e reflete sobre a diferença entre narrar e descrever. Segundo o francês, os espaços narrados e não descritos bastam-se a si mesmos. Antes de mais nada, esses espaços recriados nas narrativas são parte do discurso.

Os pesquisadores portugueses Carlos Reis e Ana Cristina Lopes, em *Dicionário de teoria da narrativa* (1988), reiteram que “o espaço constitui uma das mais importantes categorias da narrativa, não só pelas articulações funcionais que estabelece com as categorias restantes, mas também pelas incidências semânticas que o caracterizam” (p.204). Reis e Lopes reiteram também que o espaço ficcional é de extrema importância no método de criação das atmosferas psicológica e social da narrativa. E que a intenção do espaço vai além de uma geografia física – a ele se agregam geografias política, social, psicológica, humana, e a geografia literária, que vai além de qualquer comparação a uma simples topografia.

Todas estas linhas de pensamento convergem para que possamos entender que a relação do espaço com os outros elementos da narrativa não é simplesmente funcional, sendo, também, uma relação semântica. Desta forma, podemos conceber que o espaço narrativo ocupa uma zona de devir, um entrelugar, para fazer uso do termo cunhado por Silvano Santiago.¹⁰

Esse entrelugar é concebido como uma mistura de nosso conhecimento de mundo com a capacidade que possuímos de (re)criar o espaço nas artes; de acordo com David Harvey (2014), uma forma de atestar tal afirmação é voltarmos os olhos para o Modernismo, quando a crise na percepção do tempo-espaço teria influenciado o momento artístico na Europa, quando as obras de arte passaram a representar espaços múltiplos em oposição ao realismo, marcado por seus espaços homogêneos e sem movimento.

¹⁰ SANTIAGO, Silvano. *Uma Literatura nos Trópicos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

A representação do espaço se faz tão importante, que os pintores modernistas pós-Primeira Guerra Mundial buscavam mostrar em suas obras acelerações, fragmentações e centralizações, a fim de combater os sentimentos nacionalistas e geopolíticos expressos pela guerra. Para os modernistas, era importante mostrar que um projeto global de aperfeiçoamento do bem-estar do ser humano era possível. E entre outras coisas, o Modernismo significava a resignação do espaço para servir aos propósitos humanos e “a ordenação e o controle racionais do espaço como parte integrante de uma cultura moderna fundada na racionalidade e na técnica, e na supressão de barreiras espaciais e da diferença, tinham de ser fundidos com alguma espécie de projeto histórico” (p.254).

Harvey chama a atenção para a transferência dos anseios e medos de uma sociedade também para a descrição do espaço nas narrativas. Não é por acaso que os utópicos pregavam, por meio de suas obras, espaços homogêneos, e as mitologias gregas instituíam as relações de comunidade.

A representação do espaço na literatura pode dar-se de duas formas distintas: aparentemente como em um espelho plano, onde a realidade é refletida como ela poderia ser lida, como no caso da escrita realista; ou como em um espelho deformante, em que a imagem que a sociedade faz de si seria deslocada e realocada no texto, de forma a causar estranhamento e reflexão. Cabe lembrar que a literatura nunca reflete a realidade, em seu sentido contextual; o que ela proporciona é a criação de um novo universo, com base em contextos e ideias, dentro do qual transitam o mundo do leitor e o da narrativa ficcional.

Desta forma, concluímos esta sessão nos apropriando das ideias de Antonio Candido em *O discurso e a Cidade* (2004), onde o crítico brasileiro afirma que na representação literária do espaço não há simplesmente uma transposição do plano geográfico para o discursivo-literário; o que o autor faz é construir um novo significado que emerge dos espaços “reais” por meio do trabalho artístico da palavra.

2.3 – Territórios Vorazes

*Um mapa do mundo que não inclua Utopia
não merece nem mesmo uma espiada.*

Oscar Wilde

Quando pensamos em uma cidade, não é difícil supor que a imagem que virá a nossa cabeça é a de um local onde nos aconteceu algo bom, onde vivemos momentos felizes, como um casamento, o nascimento de um filho; onde cursamos a faculdade, para onde fizemos a viagem inesquecível; tampouco é difícil supor que poderá ser a imagem idealizada de um lugar onde sonhamos viver, uma cidade ícone, onde poderemos realizar nossos sonhos mais ambiciosos.

De acordo com David Harvey, em *Espaços de Esperança* (2015), as figuras de cidade e utopia são formas entrelaçadas, pois desde a aparição das primeiras formas de utopia, estas eram caracterizadamente urbanas e grande parte do que se passa por planejamento urbano, ao longo do tempo, foram inspirados em modalidades utópicas de pensamento. Mesmo antes de More (1516), Platão vinculou as formas ideais de *A República* (380 AEC) com os conceitos de cidade e de cidadão.

Os conceitos de cidade e cidadão cunhados por Platão serviram de base para todos os textos de conteúdo utópico que surgiram depois. Em *A República*, Platão constrói a imagem de uma cidade onde existam as condições necessárias para que uma comunidade exista e sobreviva, e onde haja a possibilidade da divisão de trabalhos entre os cidadãos de modo que eles sejam interdependentes. Essa interdependência não deve existir apenas entre as pessoas, mas também, entre cidade e cidadãos, pois como cada cidadão é responsável por apenas um ofício, necessitando de outras pessoas para poder realizá-lo com maestria, a cidade depende de que cada cidadão contribua com seu ofício para funcionar em harmonia. Por exemplo: um agricultor deve dedicar-se apenas à sua função, e depende de ferreiros para que suas ferramentas sejam forjadas e ele possa executar o seu trabalho; este ferreiro, por sua vez, depende do agricultor para que possa ter alimentos em sua mesa – é essa máquina funcionando de forma engrenada e ajustada que faz com que a cidade funcione harmonicamente.

A divisão das funções da cidade era baseada nas três divisões da alma: *logistikón*, parte responsável pelos cálculos e pelo raciocínio; *thymólides* parte responsável pela cólera; e *epithymetikón*, que é a parte desejante. De tal modo, aqueles que possuíam maior capacidade intelectual deveriam compor o conselho da cidade, e o mais capacitado deles deveria receber o título de filósofo-rei; já aqueles de temperamento movido pela cólera deveriam trabalhar na segurança, pois eles possuiriam coragem para proteger a cidade de possíveis invasores e também seriam

capazes de manter as leis internamente; por fim, aqueles que eram comandados pelo desejo deveriam se dedicar os trabalhos manuais, a fim de empregarem a força resultante de seus desejos em seus trabalhos específicos. Para Platão, independentemente das divisões de trabalho, para o perfeito funcionamento da cidade é necessário que todos os cidadãos sejam felizes de forma igualitária, e para que isso aconteça, é necessária justiça, que, por sua vez, para existir, necessita que o conceito de família seja anulado.

Era, portanto, obrigação do Estado prover a educação dos cidadãos. Dessa forma, a Cidade tomava a custódia das crianças ainda pequenas, para que não pudessem aprender erros e vícios com os pais biológicos; o cidadão, por sua vez, deveria renunciar em prol da sociedade. O egocentrismo era totalmente inaceitável, de forma que o altruísmo se fazia necessário para que a justiça existisse.

O imaginário de que o lugar perfeito possuía o formato de uma cidade sempre foi tão latente na história da humanidade que até a tradição judaico-cristã definiu o paraíso como uma cidade celestial, que possui ruas de ouro e muros de cristal, para a qual irão aquelas pessoas que cumprirem bem as leis cristãs na Terra. Assim, a sociedade estaria em ordem.

Entre as utopias que fulguram na literatura dos séculos XVI ao XIX, existem vários exemplos de práticas políticas e econômicas que foram pensadas como soluções para os problemas das sociedades onde os escritores viviam. É o caso da ilha de Utopia, idealizada por Thomas More, que tornou-se marco das utopias de formas espaciais, agregando à narrativa padrões espaciais e de ordem moral como conceitos intrínsecos, dado que uma organização do espaço, nas utopias, é sinônimo de êxito na manutenção da ordem moral particular, o que nem sempre – de acordo com os princípios da moral e dos bons costumes – ocorria nas cidade europeias.

Porém, as questões de ordem moral nas utopias não são tão simples quanto podem parecer; muitas vezes é fácil perceber dentro do esquema utópico a intrínseca relação das formas de governo com questões de autoritarismo e totalitarismo. Cidades planejadas para serem seguras, com aparatos de controle e de vigilância, passam a ser vistas como lugares de controle e opressão. Quando Jane Jacobs decide organizar o espaço livremente, de acordo com os princípios utópicos com os quais concordava, para alcançar um propósito moral distinto, sua versão de livre organização espacial é vista

como uma forma de autoritarismo escondida na noção orgânica de comunidade como base da vida social, formando o que ficaria conhecido como “utopias degeneradas”.

Para explicar o conceito de “utopias degeneradas”, Harvey (2015) utiliza o exemplo da Disneylândia, um espaço construído para que as pessoas fossem felizes, e não se lembrassem dos conflitos e angústias do mundo “real”, que ficam do lado de fora. Na Disneylândia você é capaz de visitar várias localidades do mundo, sem ter de conviver com o transtorno da viagem, pois já está tudo ali no parque. Essa versão do mundo é, entretanto, uma versão fetichizada da cultura. Além do mais, “a organização espacial interna e formas hierárquicas de autoridade a ela associadas impedem o conflito ou o desvio de uma dada norma social” (p.220). Ou seja, todo pensamento, reflexão e crítica são reprimidos dentro da Disneylândia.

As utopias de formas espaciais perdem o seu caráter idealizado ao verem comprometidos os processos sociais que criam, mas que não podem controlar. Assim, o processo social tende a negociar com a espacialidade e a geografia do lugar, resultando no oposto do pretendido, dando ensejo ao autoritarismo, às divisões espaciais desiguais e à diminuição da democracia e da igualdade. A linha que separa um projeto utópico de um projeto autoritário e opressivo é uma linha muito tênue e sensível, fácil de se romper a qualquer passo em falso.

O isolamento dos locais ocasionado pelas relações de autoritarismo faz com que a sensação de controle aumente, anulando a heterogeneidade dos espaços. Para que uma utopia funcione, é necessário que a cidade seja homogênea, agindo em consonância com o governo proposto; e por mais que se tente lutar para criar paisagens e instituições mais flexíveis, essas estruturas tendem a se tornar mais fixas com a passagem do tempo. Utopia não é sinônimo de flexibilidade; para fazer com que uma sociedade utópica funcione, é preciso engessar um pouco as regras, a fim de que as coisas não fujam do controle.

Não é sem motivos que as distopias *1984*, de Orwell, e *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, exploram um espaço predominantemente urbano, onde a linha tênue do projeto utópico, que o mantém a salvo de entrar em um governo ditatorial, teria sido ultrapassada, dando origem a uma sociedade totalitária na qual os seres humanos não possuem direito de escolha. É possível perceber nesses textos críticas às formas espaciais que se tornam estáticas, instáveis e muito perigosas, e que os espaços e a

sociedade devem ser formados e estabelecidos por meio de um processo contínuo de lutas.

Logo após a Segunda Guerra Mundial, outro tipo de utopia surge: o utopismo do livre mercado protagonizado pelos Estados Unidos da América, que incentivavam uma mobilização por um livre comércio, mas que, no entanto, moldou o sistema geopolítico de dominação global do mercado de forma a atender aos seus interesses particulares.

Para alcançar seus objetivos, os Estados Unidos se viram em uma luta vital contra o comunismo, e se tornaram exemplo de nação onde reinavam a liberdade, os direitos individuais e a democracia – um modelo de nação que passou a ser invejado e tornou-se objetivo de vários outros países. Nesse modelo fez-se necessário impor uma forma de espaço-tempo secularizada e flexível em vários níveis, envolvendo escalas urbana, rural e internacional, para que o capital fluísse mais facilmente.

Estava criada a necessidade de outros países buscarem o sonho americano, e assim era necessário que se realizassem adaptações com o interesse de impor uma democracia política nos moldes dos Estados Unidos, que por diversas vezes foi cunhada por meio de militarismo e violência. Como resultado, os espaços do mundo foram reformulados, sendo abertos forçosamente com boas doses de opressão a fim de servir ao braço das políticas americanas.

O ideal de que o livre mercado criou uma espécie de democracia na qual as recompensas são desiguais firmou “uma política marginalizada que domina os mais fracos, que preza uma riqueza privada em contramão de uma pobreza pública, uma política corrupta embasada por autoritarismo e repressão” (HARVEY, 2015, p.254). A política impede o crescimento dos projetos individuais, e passamos a viver em uma falsa democracia onde só importa o desenvolvimento financeiro de quem está no poder, e onde direitos básicos como pensamento crítico e desenvolvimento intelectual são reprimidos.

Essa necessidade de se adaptar a ferro e fogo ao modelo estabelecido pelo capital, e este construiu e reconstruiu o espaço geográfico ao seu bel-prazer, pois um lugar onde transporte, comunicações e infraestruturas facilitem a acumulação do capital pode facilmente ser reconfigurado para que sirva aos anseios capitalistas em outros estágios do capitalismo. Sem seus ajustes espaciais, o capitalismo não sobrevive. E são esses ajustes forçosos no espaço que fazem com que alguns espaços geográficos sejam

privilegiados e outros negligenciados; a sequência dessas mudanças, durante o tempo, gerou o que vamos chamar de espaços geográficos desiguais.

Espaços geográficos desiguais são ocasionados pelo efeito da globalização, e são capazes de tornar populações inteiras vulneráveis a problemas como: desemprego, violência, colapso financeiro, reestruturação de padrões de vida, colapso de serviços e perda de recursos ambientais, além de colocar em risco configurações culturais, instituições políticas e legais existentes. Concomitantemente ao processo de formação desses espaços, áreas específicas, escolhidas seletivamente, promovem riqueza, poder e oportunidades político-econômicas.

“A capital pisca como um vasto campo repleto de vagalumes. A eletricidade no Distrito 12 não é algo constante. Normalmente, contamos com apenas algumas horas diárias de luz” (COLLINS, 2010). Após ler e reler o texto de Collins, base desta dissertação, e de escolher essa citação entre várias outras que demonstram disparidades entre os distritos e a Capital, podemos definir Panem como um típico caso de espaço geográfico desigual.

Logo no início de *Jogos Vorazes*, Katniss, protagonista da trama, explica que o país de Panem havia surgido do que restou da América do Norte depois de diversas guerras e desastres naturais. “O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade aos seus cidadãos” (p.24). É informado ao leitor que a princípio, logo depois da guerra que originou Panem, todos conviviam em paz, cada distrito trabalhando naquilo que a terra poderia produzir, ainda que tudo o que fosse produzido deveria ser entregue à Capital e então repartido entre todos, para que não houvesse falta de nada, em distrito algum.

Seguindo a linha de pensamento de Harvey, que nos serve fortemente de base para a discussão proposta, a acumulação do capital sempre se tratou de uma questão geográfica, e sim, a Capital era geograficamente favorecida em relação aos distritos. Desta forma, em determinado momento ela passa a se aproveitar de sua função de principal cidade do país e distribuidora de recursos para se favorecer excessivamente dos bens de produção. É claro que para que haja excesso em um lugar, haverá ausência em outro. Assim, como um câncer, a Capital passa a sugar toda a vida de Panem, deixando os distritos em situação de miséria.

A Capital passa a ser o centro político e financeiro do país; é lá que são tomadas todas as decisões; é de lá que partem todas as ordens que ecoam em Panem. A

cidade alcança um patamar de poder que não poderia ser alcançado por nenhum distrito, e é lá que o destino de todos os cidadãos passa a ser decidido. A primeira regra para que o regime de Panem funcione é simples: ninguém entra, ninguém sai. Nenhum cidadão pode transitar livremente pelo país, cada um só pode viver no distrito onde nasceu, podendo sair apenas sob ordens da Capital. Em visitas políticas ou alguma solenidade, a única exceção é a presença dos habitantes do Distrito 2, que trabalham como a força armada da Capital em todos os distritos – os pacificadores.

Nos espaços geográficos desiguais, quem mantém o poder que o dinheiro proporciona é quem tem direito de escolher as mercadorias, incluindo moradia em lugares prestigiosos, suntuosos e adequadamente protegidos com aparatos e serviços de segurança que o dinheiro pode pagar; entretanto, a população em geral é negligenciada. Qualquer participação nas escolhas de sistemas políticos, relacionamento social, ou meios de consumo lhes é negada.

Como detentora do poder financeiro e político, a Capital se arma de todas as formas de proteção, oferecendo aos seus moradores um lugar seguro para se viver. Os cidadãos da Capital, ao contrário da população dos distritos, não precisam se preocupar em trabalhar para se alimentar, ou com formas de se proteger – a Capital é sinônimo de fartura, segurança e, o mais importante, diversão. É ela quem dita também como a vida nos distritos deve ser vivida, evidenciando, por meio de vigilância e comunicados na TV, que eles não são iguais, que a Capital é superior e todos devem se subordinar a ela.

Dentro da narrativa de *Jogos Vorazes* (2008), o domínio dos espaços é fundamental para a manutenção do poder nas mãos da Capital, funcionando como método de pacificação e agente de repressão, um espaço desigual e manipulado para atender aos anseios de quem tem poder.

Discutimos anteriormente nesta dissertação que o espetáculo e o pão são excelentes mecanismos para se manter um povo sobre controle, e ambos são recursos utilizados na trama de *Jogos Vorazes*, funcionando em níveis orquestrados – no primeiro, funciona a hierarquia da distribuição de comida, que mantém os distritos mais próximos da Capital melhor alimentados e mais satisfeitos, enquanto mantém os distritos mais distantes com fome demais para se preocuparem em reagir; o segundo nível é regido pelo espetáculo e pelo hedonismo que inebria os habitantes da Capital e amedronta os distritos. Dedicar-nos-emos, agora a um terceiro fator, que somado aos

anteriores, constitui o equilíbrio perfeito para fazer com que a máquina do governo ditatorial do presidente Snow funcione harmonicamente: a repressão espacial.

De acordo com Ángel Rama, em *A Cidade das Letras* (1985), a necessidade de organização da colonização latino-americana se materializou na construção de cidades planejadas, as quais eram o símbolo e o reflexo da concentração máxima do poder. Essa cidade planejada era construída como um tabuleiro de damas, e na praça principal localizavam-se os símbolos de poder – a prefeitura e a igreja. Nesse centro trabalhavam aqueles que eram a parte letrada da população, e lá eram criadas as leis e as ordens. Nessas cidades, construídas em formato circular, dominava a palavra chave da colonização: a ordem. Ainda hoje, grande parte das cidades que mantiveram a arquitetura do período de colonial possuem essa organização do espaço.

Esse formato de organização das cidades sofreu impacto e começou a se tornar desigual, com o início do êxodo rural; outro golpe ocorreu quando os negros foram alforriados em grande parte da América Latina: libertados sem ter emprego, o que comer ou onde morar, foram se aglomerando às margens das cidades, construindo moradias irregulares e bairros não planejados chamados de favelas, lugares que ainda hoje são negligenciados pelos governos em questões como infraestrutura, saneamento básico e segurança. Ainda hoje esses espaços cumprem o papel de refúgio daqueles que estão à margem da sociedade: negros, pobres, emigrantes.

Harvey (2015) explicita que a situação ainda pode ser mais grave, pois até mesmo direitos como os estabelecidos na declaração Universal de 1948 não são cumpridos por causa dos desenvolvimentos geográficos desiguais. A localização geográfica sempre definiu as condições de vida dos seres humanos; dependendo do lugar onde se vive pode-se ou não ter os seus direitos respeitados.

O formato de Panem¹¹, apesar de não ser totalmente circular, lembra a distribuição de espaço das cidades supramencionada. A Capital é o centro de onde tudo é governado, onde leis são feitas e recursos são distribuídos; ao redor dela se encontram os distritos que produzem o que é essencial para os moradores da Capital: Distrito 1: joias; Distrito 2: armas e pacificadores; Distrito 5: energia elétrica e biomedicina.

Outros distritos fazem fronteira com a Capital, mas se localizam do lado das montanhas, onde a ferrovia de Panem não chega. Para se chegar à Capital de trem, é necessário passar pelos Distritos 1 e 2. Esses dados são indícios de que, depois da

¹¹ Para tornar a visualização mais eficaz um mapa do país de Panem está disponível no anexo 1.

Guerra que originou o país de Panem, a escolha do território da Capital não foi aleatória. Quem obteve o direito de povoar a Capital estava consciente de que ali era um espaço geográfico privilegiado, e assim como muitas cidades foram planejadas para ser a sede do governo, a Capital de Panem também o foi.

Barthes, em *Prazer do Texto* (1987), afirma que as cidades nada mais são do que um discurso, e que esse discurso é composto por uma linguagem. Cada cidade possui um discurso e uma linguagem diferentes. Essa linguagem é construída por quem tem poder para isso e imposta a todos os habitantes daquele lugar.

Em Panem o poder se concentra na Capital, mais especificamente nas mãos do presidente Snow, que, como detentor da supremacia, é quem redige os discursos que devem ser doutrinados pelas localidades do país. O discurso que é imposto em relação aos distritos é simples: eles são dependentes da Capital, e por isso devem ser servís e obedientes, pois a qualquer sinal de rebeldia podem ser destruídos, como aconteceu com o Distrito 13 durante o levante. Já o discurso designado à Capital é de uma instituição forte, capaz de destruir aqueles que se voltam contra ela; mas, ao mesmo tempo, trata-se de uma instituição benevolente, que foi capaz de perdoar os outros distritos depois da revolta e continuar alimentando-os mediante a pequena barganha de obediência cega e do respeito à instituição dos Jogos Vorazes.

Parece claro que, a despeito do discurso geral que rege que os distritos que devem ser subservientes à Capital, existem os discursos particulares de cada lugar. Katniss Everdeen, a protagonista de *Jogos Vorazes*, logo nos primeiros parágrafos da narrativa, deixa claro que discurso foi atribuído ao Distrito 12, um espaço sombrio, um lugar cinza por causa da poeira de carvão (que é o artigo produzido ali), e é habitado por “homens e mulheres com os ombros caídos e juntas inchadas, muitos dos quais há muito tempo desistiram de limpar a fuligem negra de suas unhas quebradas e apagar as profundas rugas dos seus rostos” (p.10).

O Distrito 12, um dos espaços principais da narrativa de Collins, é o mais distante da Capital e, por conseguinte, é o que menos recebe sua influência. É o distrito mais à margem, e como consequência, também recebe menos atenção da Capital, sendo deixado de lado em questões de infraestrutura, tais como energia elétrica, saneamento, alimentação. Todos esses fatores fazem com que o discurso e a linguagem sejam carregados de tristeza, fome e resignação. O Distrito foi planejado apenas para servir aos desígnios da Capital e cumprir seu papel na economia de Panem, que é a produção

de carvão. Mas a omissão por parte do poderio da Capital é tamanha que nem as minas de carvão são bem equipadas, sendo alvo de recorrentes acidentes.

Uma metáfora importante que reflete o discurso dos distritos é o desfile dos tributos: todo ano, depois da Colheita e antes de começarem os treinamentos físicos, os 24 tributos sorteados na Colheita são apresentados à capital em uma parada, em pares, em cima de carruagens guiadas por cavalos. As duplas de cada um dos doze distritos desfilam pelas ruas da Capital até chegarem ao Círculo da cidade, usando roupas que representam os seus distritos – evento no qual cada dupla mostra às câmeras e pessoas de todo país, um pouco da identidade do seu espaço, um pouco do discurso do Distrito. Katniss explica que quase sempre os estilistas da Capital vestiram os tributos do Distrito 12 como mineiros, e que por uma vez eles chegaram a desfilarem completamente nus, cobertos apenas por uma pintura realizada com carvão.

Tornando-se, então, em um momento significativo na narrativa, quando Cinna e Portia, os estilistas responsáveis por Katniss e Peeta nos Jogos Vorazes, subvertem o padrão de suas vestimentas no desfile dos tributos, e ao invés de os vestir de mineiros, como de costume, os vestem com roupas negras, dando a impressão de estarem pegando fogo. Essa atitude desloca o foco da representação da força de trabalho, levando-o para uma mensagem de um produto perigoso e incandescente. Os macacões de mineiros utilizados pelos tributos nos anos anteriores traziam o discurso do Distrito servil, opaco, apagado; já a roupa em chamas transforma o discurso do Distrito em um discurso quente, ardente, perigoso, impressionante. O apelido dado a Katniss depois da parada, “garota em chamas” (p.79), mostra a subversão da imagem da menina frágil de um Distrito distante, em uma imagem de uma garota quente, sexy e perigosa.

A ideia de que o Distrito 12 é um distrito frágil e incapaz de lutar, quanto mais de vencer, é tão latente na mente dos habitantes, que quando Katniss se oferece para lutar na arena no lugar de Primrose, em lugar de ser aplaudida ela é reverenciada com um gesto utilizado no velório de pessoas consideradas honradas. Os habitantes têm tanta certeza de que ela irá morrer, que lhe rendem um velório antecipado, para que ela possa saber que consideraram louvável sua atitude.

O conformismo é implantado na mente dos cidadãos ainda na escola, para que possa germinar e amadurecer, gerando frutos por toda sua vida:

Quando eu era mais nova, assustava minha mãe pra valer com as coisas que eu soltava sobre o Distrito 12, sobre as pessoas que governam nosso país, Panem, da longínqua cidade chamada Capital. Com o tempo entendi que isso apenas traria mais problemas. (COLLINS, 2010, p.12)

Harvey (2014) explica que a primeira geração de trabalhadores da fábrica aprendeu com seus mestres a importância do tempo; a segunda formou seus comitês de redução do tempo de trabalho no movimento das dez horas; a terceira geração lutou por horas extras pagas com um valor cinquenta por cento mais alto. Os trabalhadores tinham aceito as categorias de seus empregadores e aprendido a reagir no seu âmbito. Eles aprenderam muito bem a lição de que tempo é dinheiro.

Em *Jogos Vorazes* não há essa luta por direitos por parte dos trabalhadores, porque a ideia de que não existe mobilidade social ou geográfica foi muito bem disseminada entre os moradores de Panem. Não há porque lutar, e o tempo do trabalhador ou é gasto na sua função, ou na convivência direta com a pobreza, ou em casa, ou nos mercados negros. Além de roubar o espaço, a Capital rouba o tempo dos trabalhadores dos Distritos que, desmotivados a lutar, aceitam as condições de trabalho para que não morram de fome.

Até mesmo a segurança é negligenciada. Os pacificadores¹² que trabalham no Distrito 12 são mais flexíveis com as regras, fazendo vista grossa pra atividades ilegais como as caças realizadas por Katniss e Gale, ou o comércio irregular que funciona no Prego. A Capital é em parte responsável por essa atitude, pois negligencia os próprios soldados que, por terem fome de comida mais requintada como carne fresca ou frutas, acabam passando por cima das leis para que possam obtê-la, obedecendo, é claro, o limite que termina junto com os próprios interesses.

Os pacificadores, que atuam como uma espécie de cães de guarda da Capital dentro dos distritos, fazem parte do esquema de repressão espacial orquestrado pelo governo do presidente Snow, cuja base opera em dois patamares: vigiar e isolar - veremos como funciona esse esquema dentro da narrativa

2.3.1 As Cercas

¹² Os pacificadores são a polícia de Panem, em sua maioria, soldados provenientes do Distrito 2, treinados pela Capital e distribuídos por todo o país a fim de manter a ordem e a vigilância nos distritos.

Em *O Capital* (1867), Karl Marx explica que isolar os trabalhadores nas áreas de produção fazia com que o esquema proposto pelo capitalismo funcionasse melhor, e que quando os trabalhadores conseguiam migrar para regiões de fronteira ou para o exterior, o controle capitalista era ameaçado.

Na época das grandes navegações, os mapas das terras que iam sendo descobertas e os mapas que levavam à Índia eram vendidos a preço de ouro, porque desde sempre e para sempre o conhecimento do espaço – saber para onde ir e como ir – significou poder.

Em *Jogos Vorazes*, a partir do momento em que o território é totalmente dividido, cercado e oprimido, o ideal de mobilidade é eliminado, causando nos habitantes consternação e apatia. Movidos pelo medo, eles não são capazes de desafiar as leis de restrição, mesmo que disso dependa a própria sobrevivência.

David Harvey, em *Condição Pós-Moderna* (2014), afirma que “O domínio do espaço sempre foi um aspecto vital na luta de classes” (p.212), e que por essas razões a capacidade de influência em relação ao controle do espaço é uma estratégia de aumento do poder social. O que, em termos gerais, significa que quem pode afetar distribuição territorial de forças administrativas, políticas e econômicas é capaz de obter os lucros sobre as terras, produtos e, conseqüentemente, sobre as pessoas. Além disso, a influência sobre a representação do espaço e sobre os trabalhadores também é de extrema importância, posto que se eles puderem ser convencidos de que o campo é um espaço que está aberto para o capital, mas fechado para si, isso seria uma vantagem obtida pelos poderosos.

Nos distritos de Panem, essa ideia de que o campo pertence ao capital e não aos trabalhadores dos distritos foi forjada a ferro, uma vez que é crime passível de morte pegar qualquer coisa da produção, mesmo que seja para comer. Ainda usufruindo da obra de Harvey (2014), quando ele afirma:

Creio que podemos invocar aqui uma regra simples: quem domina o espaço sempre pode controlar a política de lugar, mesmo que, e isso é um corolário crucial, primeiro assuma o controle de algum lugar para controlar o espaço” (p.213)

Podemos entender que a Capital controla o espaço, conseqüentemente controla a política e as pessoas; ocupar e isolar o espaço é recurso de fundamental importância para se impor sobre um povo.

David Harvey (2014) explicita ainda que práticas sociais tendem a invocar certos mitos, a fim de impelir determinadas representações sociais. Dessa forma, pode-se controlar a sociedade. A primeira vantagem do isolamento dos distritos é que mesmo fazendo parte do mesmo país, tudo o que eles sabem um dos outros é o que a Capital permite que eles saibam, por meio das notícias e comunicados na TV, no melhor estilo “o que os olhos não veem o coração não sente”. A restrição é tão severa, que mesmo os pacificadores que moram nos distritos onde trabalham são aconselhados a falar com os moradores locais somente o necessário.

Essa manobra também é importante para a manutenção dos Jogos Vorazes, pois faz com que os distritos se posicionem como inimigos, eliminando o risco de que os tributos criem amizades dentro da arena. É comum que, no andamento dos Jogos, distritos diferentes se aliem para caçar um inimigo em comum, mas a aliança geralmente é realizada pelos distritos 1 e 2 – os distritos carreiristas –, e é vista com bons olhos pelos organizadores, porque promove animadas caçadas por tributos de outros distritos pela aliança carreirista no início dos Jogos e, no fim, quando restam apenas os tributos dos distritos 1 e 2, as lutas entre os próprios, pelo prêmio eleva a ação do *reality show*.

As cercas que circundam o distrito 12 fazem mais do que manter o isolamento em relação aos outros distritos; elas isolam o distrito da floresta. Ao se pensar em uma floresta, duas são as impressões suscitadas: pensa-se em um lugar perigoso, cheio de animais selvagens; mas também um lugar calmo e plácido, onde se encontra fartura de alimentos e equilíbrio, de um jeito que só a natureza é capaz de criar. A floresta é um lugar de abundância, ali não há fome ou sede, não há cercas e nem limites.

O espaço da floresta é perigoso demais para ser liberado aos habitantes, mas o perigo real não são os animais; o que o torna perigoso é o fato de que, uma vez liberado, diminui a dependência dos habitantes das porções de comida fornecidas pela Capital. É um local perigoso porque está fora do controle, é uma grande área que não pode ser vigiada. As cercas justificam-se apenas pela desculpa de proteger os cidadãos do distrito do ataque de animais selvagens – discurso facilmente refutável quando sabemos que a

cerca elétrica não funciona, porque o distrito não recebe eletricidade o suficiente para isso.

A Capital, no entanto, é detentora de uma cerca mais eficiente e que não necessita de energia elétrica – foi criada na mente das pessoas que, mesmo sabendo que não há o que os impeça de ultrapassar os limites da cidade e buscar na floresta algo que as faça sobreviver, preferem morrer a desobedecer às leis estabelecidas por quem os oprime e os cerca.

Ir à floresta buscar comida não é opção, não porque o corpo não aguenta, mas porque a mente é incapaz de ultrapassar a barreira do medo. E esse medo é alojado tão, mas tão profundamente dentro de cada um, que no segundo livro da série *Jogos Vorazes*, na iminência de um ataque nuclear que viria a destruir o Distrito 12, grande parte dos habitantes do distrito são mortos por se negarem a fugir para o único lugar seguro: a floresta.

Outro fator que auxilia a manutenção da paz dentro dos distritos é deixar claro que mesmo entre eles há a divisão de classes. O Distrito 12 é dividido em duas partes: a Costura, lugar no qual as pessoas mais pobres, geralmente trabalhadores das minas, moram; e a Cidade, que é habitada por comerciantes, pelo prefeito do distrito, e é também onde fica a vila dos vencedores – construída para aqueles que vencem os Jogos Vorazes e suas famílias, no caso do Distrito 12 essa vila possui apenas um morador Haymitch, único vencedor ainda vivo do Distrito.

Mesmo que as crianças das duas localidades frequentem a mesma escola e áreas comuns como a praça da cidade, e que todas, sem exceção – nem mesmo para a filha do prefeito – tenham de se inscrever nos Jogos Vorazes, a disparidade de níveis sociais faz com que as crianças da Costura tenham de inscrever os seus nomes mais vezes para o sorteio, porque precisam das tésseas para manter suas famílias alimentadas, ao passo que os filhos de quem mora da Cidade não possuem essa necessidade, pois suas famílias conseguem se sustentar sem necessitar das tésseas.

O tipo físico também demonstra mais uma forma de distinção. São diferentes: as famílias da Costura se parecem, todas de cabelo escuro, extremamente magros por não se alimentarem como deviam, pele cinza impregnada de carvão; as famílias da cidade são brancas e loiras. Mesmo sendo parte do mesmo distrito, os dois grupos não se misturam e é um escândalo quando uma moça da Cidade larga tudo para se casar com um rapaz da Costura, como aconteceu com os pais de Katniss. Mesmo dentro do

distrito, a esperança de mobilidade social é nula. Não se enriquece, apenas se empobrece e se sente ódio por ter nascido na parte errada não só do país, mas do distrito. “É vantajoso para a Capital nos deixar divididos” (p. 20). Privados de convivência, informação e de liberdade, ainda existe um último artifício dentro do esquema planejado pela Capital, para manter os distritos em paz.

Em *Vigiar e Punir* (1987), Michel Foucault explica o funcionamento do esquema Panóptico de Bentham, um projeto que inicialmente havia sido pensado para modernizar o modelo de vigilância de prisões e manicômios. Ele era constituído por uma construção em formato de anel, na qual haviam salas com duas janelas, uma dando para o lado de fora e outra para o lado de dentro do anel, com uma torre no centro. Na torre deveria ficar um guarda que possuiria a capacidade de ver a sombra de cada cela que se projetava para dentro do círculo graças ao seu planejamento arquitetônico.

Foucault afirma que, adotando este esquema, tornava-se mais fácil controlar os presos, pois segundo ele, os modelos de calabouço anteriores escondiam e privavam de luz os presos, fazendo com que eles ficassem mais protegidos, de maneira que o autor afirma que “A visibilidade é uma armadilha” (p.224). Nessas celas, a claridade faz com os presos sejam vistos pelos guardas, ao mesmo tempo que não conseguem se comunicar com os presos de outras celas, posto que a visão dele não alcança nada além da torre e da própria cela.

Mas o que é realmente primordial para que o esquema panóptico funcione é que o preso tenha a impressão de que está sendo vigiado continuamente, mesmo que isto não esteja acontecendo. Para essa finalidade, as celas são construídas de maneira que o preso veja sempre a sombra da torre, mas não consiga ver de fato se há alguém dentro dela, cumprindo o papel de vigia. Foucault afirma que no panóptico qualquer pessoa pode exercer o papel de vigia, quaisquer motivações podem levar as pessoas a observar, mas o efeito que a sensação de poder causa é homogêneo. E quanto mais numerosos e passageiros forem os observadores, maior é o risco de o preso ser pego.

O panóptico funciona como um tipo de laboratório de poder, porque graças ao seu método de observação, ele se torna eficaz em penetrar no comportamento humano. É uma forma de distribuir o poder hierarquicamente e, de acordo com Bentham, pode ser utilizado em qualquer estabelecimento onde haja a necessidade de se vigiar um certo número de pessoas. O processo do exercício do poder é aperfeiçoado de várias maneiras na aplicação do esquema panóptico, de forma que vai se tornando possível diminuir o

número de pessoas que o exercem, ao mesmo passo que aumenta o número daqueles sobre quem é exercido. Esse sistema não conta com aparatos físicos de violência, conta apenas com o aprisionamento da alma, do espírito que sabe que está sendo observado.

O panoptismo é, de modo geral, uma nova anatomia política na qual a finalidade e o objetivo não são as relações de soberania, mas as relações de disciplina, onde a dominação ocorre por meio de subordinação dos corpos e das forças de poder. As formas de coerções são sutis no panoptismo, para que a sociedade não se sinta coagida.

O esquema panóptico foi adaptado para várias instituições ao longo do século XVIII, sendo utilizado em escolas, hospitais, em qualquer instituição onde se fizesse necessária a vigilância e a coibição. Fazer com que um vizinho vigie o outro torna o trabalho de vigiar mais barato e eficaz, pois a tática alcança lugares que as autoridades não conseguem alcançar tão facilmente. De acordo com Foucault:

Não que a modalidade disciplinar do poder tenha substituído todas as outras; mas porque ela se infiltrou no meio das outras, desqualificando-as às vezes, mas servindo-lhes de intermediária, ligando-as entre si, prolongando-as, e principalmente permitindo conduzir os efeitos de poder até os elementos mais tênues e mais longínquos. Ela assegura uma distribuição infinitesimal das relações de poder. (1987, p. 239)

O filósofo assegura que o panoptismo é herança de uma sociedade do espetáculo, que se unia para contemplar rituais, festas e proximidade sensual, transformando-se em uma sociedade de vigilância que nada mais é do que parte da engrenagem de um sistema que investe os corpos profundamente, em circuitos de acumulação do saber, em busca do poder, dizimando a totalidade do indivíduo.

A sensação de estar sendo vigiado é recorrente em todos os lugares de Panem: não só na arena, quando se tem certeza de que todo o país está assistindo, mas quando se está trabalhando, conversando com um vizinho, ou na própria casa. “Mesmo em casa, lugar que me incomoda, evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes” (COLLINS, 2010, p.8).

A implantação da ideia de que a vigilância não parte apenas da Capital, mas pode vir de qualquer pessoa, põe cercas não só nos distritos, mas nos pensamentos, nas vidas, nos sentimentos da população, não só por saber que se está sendo vigiado, mas por saber que a punição de ideias contra a Capital é rígida. Katniss explica que os

mineiros costumavam questionar o sistema enquanto trabalhavam na mina, mas foram denunciados por um deles, e a Capital explodiu a mina com todos dentro. Nesse grupo se encontravam o pai dela e o de Gale.

Quando a pessoa que é oprimida acredita que a lealdade ao opressor pode lhe trazer algum benefício, ela se torna mais perigosa que o próprio opressor. É válido observar que, na instituição do panóptico de Bentham, pessoas comuns são as que mais se empenham em cumprir o papel de vigiar, pelo prazer da sensação de serem capazes de julgar e de ter mais poder que a pessoa vigiada. Assim funciona com os pacificadores, que não são cidadãos da Capital. Talvez se tenha cogitado a ideia de que a guarda armada fosse composta por pessoas da Capital, mas não é difícil de se imaginar que seria árduo encontrar na Capital quem quisesse abrir mão do padrão de vida que é levado lá, para trabalhar nos distritos; desta forma se priorizou que os Pacificadores fossem habitantes do Distrito 2.

Como já foi discutido nesta dissertação, a lealdade dos Distritos 1 e 2 foi comprada pela Capital por meio de regalias e prêmios, afinal de contas ninguém quer manter seus especialistas em armas insatisfeitos. E, por lá, a admiração pela Capital é tão grande que os jovens treinam até os 18 anos para poderem se voluntariar a competir nos Jogos Vorazes.

A ideia de vigilância nos traz de volta ao emprego mais comum entre os adultos – o pacificador, função dos que cumprem cegamente as leis impostas pelo governo do presidente Snow, em todos os Distritos. Suzanne Collins estabelece essa relação da força armada da Capital composta por um distrito para fazer menção ao exército romano tardio, que era composto em sua maioria por soldados de lugares dominados por Roma que lutavam por seu opressor, como se estivessem lutando por seu próprio povo.

Os pacificadores são os olhos da Capital nos distritos, e reportam tudo o que acontece ao governo. Cumprem rigidamente as leis, diversas vezes por meio de atitudes exacerbadas e cruéis, e punem os cidadãos dos distritos como se não fossem seus iguais. Abandonam suas famílias e não podem se casar por 20 anos, que é o tempo total de seu serviço – uma vida vivida para servir aos seus opressores, como se estivessem servindo ao seu próprio povo.

2.3.2 O Tabuleiro

É importante observamos que mesmo que o discurso geral apregoado aos distritos seja embasado na ideia de medo, existem discursos particulares impostos a cada lugar, dependendo de sua peculiaridade.

Foucault, em *Outros Espaços* (2001), afirma que ao olharmos mais atentamente para a questão do espaço contemporâneo, é possível percebermos que existe uma sacralização do mesmo, pois nossas vidas são regidas por oposições intocáveis que a instituição e a prática ainda não ousaram violar, como por exemplo: o espaço entre o privado e o público; entre o familiar e o social; entre o espaço funcional e o cultural; entre o espaço de lazer e o de trabalho – locais onde impera silenciosamente a presença oculta do sagrado. São esses detalhes que fazem com que o espaço seja heterogêneo, ou seja, não vivemos dentro de um espaço vazio onde podemos colocar nuances de luzes ou indivíduos e coisas; vivemos em um espaço onde predomina um conjunto de relações que definem os sítios, que são irredutíveis e não podem se sobrepor uns aos outros.

Mesmo que à primeira vista pareça que em Panem o discurso designado aos distritos é homogêneo, ao observar mais de perto, somos capazes de observar toda essa heterogeneidade da qual fala Foucault. As relações que fazem de um lugar e do discurso dominador mais ou menos sagrado variam tanto de um distrito para outro, como de uma localidade para outra, de acordo com o interesse de quem tem poder, ou seja, com os interesses de quem administra a Capital. Para entendermos a heterogeneidade do discurso atribuído aos locais de Panem, nos apropriaremos da teoria de Foucault sobre as heterotopias.

Para explicar as heterotopias, Foucault esclarece que, em sua concepção, utopias seriam lugares sem uma localização real e que possuem uma relação geral de analogia direta ou inversa ao espaço real da sociedade. De acordo com o filósofo, existem em todas as culturas ou civilizações “lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na constituição da sociedade” (p.4). Tais lugares possuem a função de “utopias efetivamente realizadas nas quais todos os outros lugares reais que se pode encontrar no interior da cultura são simultaneamente representados, contestados e invertidos” (p.4).

Esses espaços são lugares fora dos lugares, mesmo que possam ser localizados. A este fenômeno ele dá o nome de heterotopias, para fazer oposição às utopias, e porque esses lugares são completamente diferentes daqueles sobre os quais falam as utopias ou que representam, as distopias também se valem de fazer oposição às utopias – nada mais pertinente do que as heterotopias fazerem parte dos conteúdos distópicos.

As heterotopias são uma forma de contestação do espaço no qual vivemos, de uma forma simultaneamente mítica e real. Para compreender melhor o panorama a respeito das ideias de utopia e heterotopia cunhadas na obra de Foucault (2001), são significativos os estudos de Deluze e Guattari expostos em *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* (1997), nos quais os autores definem os espaços como sendo lisos e estriados.

O espaço liso seria representado como cambiante, um território capaz de estender-se em diversas direções, sendo composto por elementos que se assemelham e se ligam, mas que são, ao mesmo tempo, heterogêneos. A constituição desse espaço liso tem por característica uma proliferação não centrada, marcada por contínuas mutações, que são responsáveis por suscitar uma rede de linhas intrincadas e complexas. Ao contrário do espaço liso, o espaço estriado é alicerçado em reservas históricas, se estabelecendo em forma linear e organizada, podendo ser relacionado ao espaço de utopia delimitado por Foucault. No espaço estriado encontra-se a necessidade de manter linhas e planos coordenados, o que aponta para uma padronização da vida e para a categorização dos sujeitos, funções e locais ali inseridos.

Assim como Deluze e Guattari, Foucault também alerta que não há apenas uma forma de se encarar o espaço, e as heterotopias de um lugar podem ser vistas de forma diferente em outro, mas mesmo assim Foucault afirma que não há nenhuma cultura no mundo que não constitua heterotopias, pois elas seriam constantes em todos os agrupamentos humanos.

As heterotopias, entretanto, possuem formas variadas, não existindo uma que seja completamente universal. Para o filósofo, no entanto, existem duas categorias principais. As heterotopias de crise seriam aquelas que constituem lugares privilegiados ou sagrados, nos quais existe a interdição ou proibição para indivíduos que estejam de alguma forma em crise em relação à sociedade, mais comum nas sociedades primitivas. Geralmente elas se aplicavam a idosos, crianças, mulheres menstruadas ou grávidas.

Por sua vez, as heterotopias de desvio seriam aquelas nas quais se põe indivíduos cujo comportamento é considerado transgressivo em relação às normas; nelas se encaixam as prisões, manicômios etc.

Foucault explica que as heterotopias possuem seis princípios básicos: estão presentes em todas as culturas; podem mudar de acordo com a época na qual estão inseridas; possuem a capacidade de pertencer a um único lugar real e a múltiplos lugares, que podem ser incompatíveis entre si; estão ligadas, em grande parte dos casos, a recortes de tempo e só passam a funcionar em sua totalidade quando há uma ruptura com o tempo tradicional; as heterotopias constituem de certa forma, um sistema de abrir e fechar, o que as deixa isoladas, mas também penetráveis – ou a entrada é obrigatória, como no caso das prisões, ou supervisionada, como é o caso de igrejas.

O sexto e último traço é que elas exercem uma função nos espaços nas quais existem, “e esta função se desdobra entre dois polos extremos” (p.10), podendo criar um espaço ilusório, capaz de denunciar o mundo real como mais ilusório ainda, ou o contrário disso criar um espaço real, no qual tudo é perfeito e organizado de forma meticulosa. De acordo com Foucault, o exemplo perfeito dessa última heterotopia, seriam as colônias europeias, nas quais se tentava impor uma organização geral do território, que satisfizessem o desejo europeu por sociedades puritanas.

Não é difícil identificar o esquema de heterotopias dentro do país de Panem; começaremos com a heterotopia da arena.

A ARENA

Como parte vital do maior evento do ano em Panem, as arenas dos Jogos Vorazes são pensadas e planejadas pelas maiores mentes do país, e é de suma importância que elas sejam instigantes, ao mesmo tempo em que não influenciem de forma primordial a morte dos tributos “- Quase sempre há árvores – pondera Gale. – Desde aquele ano em que metade das pessoas morreram de frio. Não foi nem um pouco divertido” (COLLINS, p.46).

Uma arena mal planejada pode custar a carreira de um idealizador de jogos e é por isso que ela deve possuir características que contribuam para que os jogos sejam interessantes e funcione, somente, como palco do espetáculo, com todos os aparatos

necessários para dar emoção ao jogo. Para a arena ser bem-sucedida é necessário que nela existam duas opções aos competidores: lutar e se esconder.

A fim de que os competidores lutem, a arena deve oferecer um vasto arsenal de armas, respeitando todos os tipos de habilidades: facas, arcos com flechas, espadas, lanças, tridentes – é recorrente que se tenha uma variedade de armas, porque houve um ano em que havia apenas massas pontudas e o público não gostou. São proibidas apenas as armas de fogo, posto que o divertido é o combate corpo a corpo.

Os tributos entram na competição sem nenhum armamento – apesar de alguns tentarem, principalmente os dos distritos carreiristas – esses armamentos devem ser conquistados na cornucópia¹³. A cornucópia é, também, uma heterotopia dentro da heterotopia da arena, pois é um símbolo de sobrevivência, uma vez que nela se encontram além de armas, *kits* com remédios, comida e itens essenciais para a sobrevivência. Além disso, quando os Jogos já estão mais perto do fim, e os tributos estão com muita fome, ou doentes demais para lutar, é realizado na Cornucópia um evento chamado ágape, no qual os idealizadores disponibilizam algum suprimento essencial para os tributos, podendo ser comida, remédios ou qualquer coisa de que o tributo necessite tanto, que arrisque sua vida para conseguir.

A Cornucópia é também um símbolo de morte, dado que é na busca pelos suprimentos, ainda nos primeiros minutos dos Jogos Vorazes, que acontece o que eles chamam de banho de sangue, o maior embate entre os jovens, responsável pelo maior número de mortes. Em geral, metade dos tributos morrem ali. Durante o ágape também é usual que os tributos em melhores condições físicas montem tocaia ao redor da Cornucópia, para matar quem for buscar os suprimentos dos quais necessitam e, em consequência, obter esses suprimentos para si.

Por fim, a cornucópia é sinônimo de poder, afinal de contas o grupo – no caso de haver alguma aliança – ou tributo vencedor do banho de sangue fica com os melhores armamentos e maior quantidade de suprimentos, além de um local no qual se abrigar. Quem resolve fugir sem tentar pegar nada da cornucópia sabe que irá enfrentar os Jogos sem armas, comida ou proteção contra o frio. Ainda é função da arena ter

¹³ A Cornucópia é uma estrutura de metal em formato semelhante a de um chifre, que fica no centro da arena. Antes de os Jogos começarem, os tributos são colocados de frente para ela em um semicírculo equidistante, e ao seu redor são espalhados suprimentos básicos, que vão aumentando de importância de acordo com a proximidade da boca do chifre. Dentro da Cornucópia são colocados as armas e os suprimentos mais valiosos.

lugares que possam servir de esconderijo do frio e dos outros tributos, já que é comum que o grupo de carreiristas saia em caça durante os Jogos.

A arena seria um bom exemplo de heterotopia de desvio, lugar para onde vão os condenados de cada distrito, lugar onde eles ficam em reclusão e só saem de duas formas: mortos ou vitoriosos. A arena acaba se tornando um não-lugar, pois lá o tempo e o clima são artificiais, sendo controlados da maneira que os idealizadores julguem melhor para animar os Jogos. Eles também controlam o espaço físico, fazendo com que se projetem árvores, animais, rios ou até mesmo fogo onde acharem que vá contribuir pelo espetáculo. Um exemplo disso é quando Katniss está perto do limite da arena, longe demais do grupo de carreiristas que a está caçando, e os idealizadores iniciam uma queimada, com direito a bolas de fogo em sua direção, para forçar um encontro dela com os carreiristas.

A arena faz parte do único rito de passagem para uma condição social melhor. Em todo país a mobilidade social é nula; quando um tributo vence os Jogos Vorazes, ganha o direito de mudar seu status social. Ele se torna rico, famoso e ainda garante o privilégio de poder frequentar a Capital. É uma forma de a Capital tentar mostrar que quem segue as regras é merecedor das recompensas, da fama e de sair da vida de miséria; é a forma de a Capital mostrar que existe esperança, mesmo que ela surja de um massacre de crianças, mas que só existe esperança para aqueles que obedecem.

Concordando com Foucault (2001), David Harvey (2014) afirma que as diversas formas de se interpretar o tempo e espaço advêm de experiências individuais e coletivas, por isso é possível que os tributos carreiristas vejam na arena um trampolim social, uma oportunidade de agradar a Capital e mostrar potencial; já para os tributos dos outros distritos, a imagem é mais parecida com a do purgatório católico, onde eles servem de expiação pelo pecado cometido pelos distritos ao se rebelarem. Eles estão ali para sofrer; para os idealizadores, a imagem é a de um tabuleiro de xadrez, onde as peças são movidas de forma a tornar o espetáculo mais interessante.

Pós Jogos Vorazes, a arena ainda vira um centro de lazer para os habitantes da Capital que costumam passar os fins de semana por lá, lembrando seus Jogos favoritos, revendo as mortes, fazendo um piquenique. Ao que pode ser entendido na obra, poucas pessoas na Capital têm noção do que seja crueldade. Chega a ser risível a forma como eles encaram a vida, totalmente alheios a tudo que acontece ao redor, e

quem não é alheio, ou faz uso disso para chegar ao poder ou morre pelas mãos do presidente Snow.

2.3.3 A Capital

Segundo David Harvey (2014), a acumulação do capital desconstrói as formas sociais e reformula as bases geográficas; nesse contexto, as relações de poder são forjadas na reorganização do espaço físico. Quando se deu a divisão do país de Panem, as pessoas que ficaram com o espaço que corresponde à Capital escolheram esse pedaço de terra intencionalmente, sabendo que sua localização geográfica era privilegiada e que era uma localidade difícil de penetrar. Um lugar perfeito para se instituir o centro do poder.

O pesquisador estadunidense ainda diz que as práticas temporais e espaciais nunca são aleatórias: elas estão intrinsecamente ligadas aos assuntos sociais, sempre exprimem algum tipo de conteúdo de classe ou outro conteúdo social. Para ele,

[o] estado, constituído como sistema coercitivo de autoridade que detém o monopólio da violência institucionalizada, forma um segundo princípio organizador por meio do qual a classe dominante pode tentar impor sua vontade não somente aos seus oponentes, mas também ao fluxo, à mudança e à incerteza anárquicos e que a modernidade capitalista sempre está exposta. (2014, p.104)

Uma vez que a autoridade é estabelecida na Capital e é lá que são regulados os suprimentos do país, começa a existir a necessidade de se ter mais, o sentimento de merecer mais, mesmo que não se trabalhe para isso; joias, comida, eletricidade, começam a não ser o suficiente, e a única forma de fazer com que sejam é ficando com uma porção maior. Essa porção vai crescendo até não sobrar mais muita coisa para os distritos, mas eles são perfeitamente capazes de conviver com isso.

Para Harvey (2014), as cidades são um espetáculo urbano e a imagem que se dá ao local varia de acordo com o tipo de público que se quer atrair. A Capital é um espetáculo porque seu povo vive do espetáculo, vive das roupas coloridas, das joias caras, dos cabelos exóticos, das cirurgias plásticas. E para esse povo é só isso que importa, toda a necessidade de pensar e refletir foi substituída pela necessidade de se ter

prazer. Assim, não há muito o que o presidente Snow precise fazer para ter seus conterrâneos sob controle.

Desse modo, como nos Distritos, os moradores da Capital também não podem ir e vir livremente; eles só vão aos outros distritos para realizar trabalhos de supervisão ou durante a Colheita, quando um guardião vai a cada Distrito para realizar o sorteio e levar os tributos à Capital. Mas eles também não sentem vontade de sair da Capital, um lugar tão rico e próspero, ao passo que os distritos são pobres e sujos; portanto, mesmo que eles não possam ir e vir livremente, não se incomodam muito com isso, pois tudo o que eles precisam encontram por lá.

Para Gaston Bachelard, em *Poética do Espaço* (1993), os espaços são divididos em *tópicos*, que são os espaços de conforto; os *atópicos*, que são os locais de desconforto e insatisfação, e *utópicos*, que são espaços do desejo. E é a movimentação desses vários espaços que desencadeia uma série de significações. De acordo com Bachelard, um mesmo espaço pode assumir diferentes funções – topia, atopia ou utopia – durante o enredo. A Capital nada mais é que, para seus cidadãos, um espaço atópico; para os distritos que se sentem explorados, um lugar tópico; e para aqueles que sonham em vencer os Jogos, um lugar utópico.

Os ideais de comunidade que estabelecem quem é merecedor de estar lá, porque nasceu lá, possuem, na verdade, um lado sombrio, pois desde a época de Thomas More o espírito de comunidade é um excelente agente contra lutas de classes, ou desordem social, posto que as comunidades bem fundadas excluem forasteiros, internalizam a vigilância e a repressão, tornando-se uma barreira à mudança social.

Como na visão cristã, onde o paraíso celestial tem o formato de uma cidade à qual só se tem acesso se cumprir os princípios cristãos na terra, a Capital é uma espécie de paraíso na terra. Como mencionamos anteriormente na seção 1.3, aqueles que lá nascem merecem usufruir desse paraíso, e quem não valoriza ter nascido ali – caso de alguns cidadãos que ousaram discordar das políticas do presidente Snow – merece ser punido, se tornando um avox - pessoa que tem a língua cortada e passa a realizar trabalho escravo - ou mesmo sendo assassinado como forma de punição. A única forma de quem não é natural da Capital entrar no paraíso, assim como nos ideais cristãos, é sendo obediente às regras e vencendo os Jogos Vorazes.

2.3.4 Espaços Individuais

O espaço é uma metáfora para um local de poder e o corpo humano é um desses espaços. A partir dele pode ser mobilizada a luta de libertação do desejo humano, e esse espaço contém o tempo comprimido, contém nossas lembranças e pensamentos. Desta forma, todas as nossas memórias da infância e de momentos vividos alteram a imagem que fazemos de nossa casa, cidade, de nosso país. A imagem espacial exerce grande poder sobre a história.

Para Leite (2002), “atos conscientes resultam de causas inconscientes” (p.43). Podemos dizer que em *Jogos Vorazes* o símbolo máximo da consciência é o presidente Snow, por estar em uma posição privilegiada que remete à posição do Grande Irmão em 1984. Utilizando-se de todos os recursos que sua posição de presidente proporciona, Snow conhece os segredos mais profundos das almas de inimigos e aliados.

Achar que conhece tão bem seu público-alvo e intencionalmente anular os espaços individuais, deixando a sensação de não pertencimento a si, por não poder falar, pensar e agir como gostaria, mas de que se deve fazer o necessário para se sobreviver, faz com que o governo do presidente se mantenha. Adorno e Horkheimer (1985) afirmam que “Mais importante que a repetição do nome, então, é a subvenção dos meios ideológicos”; tal subversão é exemplificada no nome do cargo que Snow ocupa – ele escolhe o título que remete à democracia, apesar de em nada o país ser democrático, e muito menos de ter sido eleito pelo povo. Subvertidos pelos pensamentos inculcados pelas políticas do presidente desde cedo, os cidadãos da Capital possuem por ele verdadeira adoração, e os dos distritos, verdadeiro pavor.

Traçando de forma prática, a figura do presidente Snow é para os habitantes da Capital como a de um *Rock Star* – lá ele é o ídolo –; para os distritos mais próximos, ele representa a figura de um homem forte, imponente e que os alimenta. Os distritos mais próximos seriam capazes de morrer por ele, para eles Snow é um mito. Por fim, para os distritos mais distantes, Snow é a pessoa que os pune e abandona, alguém que deve ser temido, o ditador. É um pouco difícil, inclusive, desvendar a figura completa do presidente sem ter uma visão completa do país como um espaço múltiplo. Como todos estão sitiados pelas cercas que lhes foram impostas, apenas ele mesmo sabe quem realmente é. Desta forma, ele acredita que conhece bem sua população a ponto de ignorar que dentro de cada um existem espaços que podem fugir ao seu controle.

Para Bachelard (1993), a alma humana é cheia de camadas, capaz de se expandir a ponto de transbordar. E é justamente o espaço individual, o espaço humano, que faz com que as barreiras do espaço físico caiam. No caso de *Jogos Vorazes*, libertando o povo dos grilhões mentais e físicos estabelecidos pela Capital.

O impulso humano de Katniss dentro da arena é importante agente de combate aos ideais impostos pela Capital e elemento da conscientização que começa a se espalhar pelos distritos. Tudo começa quando ela se alia a pequena Rue, menina de 12 anos, tributo do Distrito 11. Ao contrário da aliança firmada pelos tributos carreiristas, a relação das duas supera o jogo e se torna uma amizade. Quando Rue é morta por um tributo do Distrito 1, Katniss decide não deixar o corpo da menina para que seja levado à Capital. Ela trança os cabelos de Rue com flores e canta para a menina até que ela morra, fazendo um velório para ela, com direito ao símbolo de respeito de seu distrito – aquele que haviam feito quando ela trocou de lugar com Prim na colheita. Katniss chora a perda de Rue como se fosse sua própria irmã.

O ato comove tanto os moradores do Distrito 11 que eles quebram a primeira barreira construída por Snow – o ódio aos outros distritos. Ao verem que Katniss está com fome, eles lhe enviam o pão que haviam juntado dinheiro para comprar para Rue, na arena. Mesmo ainda tendo um competidor nos Jogos, Tresh, eles preferem saciar a fome de Katniss. Assim, eles mostram que é possível a aliança entre os distritos. Pelo mesmo motivo, Tresh salva a vida de Katniss no ágape, quando ela foi atacada por Clove, tributo do Distrito 2.

Quando Katniss e Peeta se negam a matar um ao outro e ameaçam comer amoras venenosas caso não seja mantida a regra que institui dois campeões do mesmo distrito, caso só sobrem os dois, ela quebra outra cerca imposta por Snow, a de que só vence quem obedecer à regra que institui que seus inimigos são os outros distritos, mas também é o seu.

Após os atos de Katniss, começa a surgir uma inquietude nos distritos, que acaba se transformando em pequenos motins, em seguida grandes motins, até converter-se em uma guerra contra a Capital.

Isso nos prova que mesmo as barreiras estabelecidas há mais tempo, mesmo ideais mais arraigados à mente humana, mesmo as cercas construídas – seja por práticas repressivas, seja por barreiras físicas – podem ceder, pois não há muros que segurem uma mente humana livre.

CONCLUSÃO

Este trabalho foi desenvolvido com a proposição de explorar o território e as particularidades de uma distopia pós-moderna, que se enquadra ao mesmo tempo nas categorias de *best-seller* e de narrativa infanto-juvenil. Durante esta jornada, procuramos entender um pouco mais sobre a narrativa distópica, que vem ganhando destaque na cultura ocidental nos últimos cem anos. A partir desta pesquisa, buscou-se compreender também a necessidade de entender e examinar o reflexo no espelho da narrativa distópica, a utopia, que, sonhada por seus criadores, acabou tornando-se o pesadelo de parte de escritores da geração seguinte, que não viam possibilidades de o mundo tornar-se um lugar melhor.

Com auxílio das teorias de Booker, foi possível perceber que as distopias expressam de forma contundente o espírito do tempo em que foram escritas, projetando sociedades que se localizam em mundos ou datas distantes das que seus escritores vivem, abordando de forma exagerada elementos da realidade para que se possa, ao sermos de certa forma deslocados, enxergar de maneira crítica a realidade que nos cerca. Imergindo nos elementos mais sombrios das sociedades, as distopias são alertas, críticas, e exercem um papel extremamente político.

Buscou-se mostrar que as distopias surgem com a intenção de contrapor os sonhos e previsões das utopias populares, durante séculos. Nada mais propício para a proliferação dos textos distópicos que o início do século XX, momento em que o mundo se via tomado por uma irracionalidade incompatível com o progresso que vinha sendo alcançado. De tal maneira, tornaram-se temas recorrentes nos textos de distopias governos totalitários da época, as duas Grandes Guerras e o uso da tecnologia para atender aos anseios de um homem irracional e sedento de poder.

Várias obras abordando essa temática fizeram sucesso entre público e crítica, ao longo do século passado, como as citadas ao longo desta pesquisa; e no início dos anos 2000 as distopias retornaram com força renovada, exercendo impacto no público de leitores mais jovens.

Entre a obras distópicas que alcançaram o público jovem neste início de século, optou-se pela análise de *Jogos Vorazes* (2008), por ter se mostrado a mais significativa dessa nova geração tanto no que concerne à quantidade de leitores, quanto à crítica, bem como por ser considerada a precursora de uma nova geração de escritores distópicos.

Durante a pesquisa, procurou-se compreender como funcionava essa nova distopia que se propaga pelos anos 2000; como se comporta esse texto distópico voltado para o público jovem. Buscou-se analisar os agentes de repressão dentro da narrativa, os medos relatados na obra, a importância do espaço, do espetáculo, do ser humano.

Ao término do percurso realizado, algumas conclusões foram extraídas – ainda que não sejam finais, pois muito ainda há que se explorar no que se refere às narrativas distópicas. Em primeiro lugar, foi possível identificar que as distopias pós-modernas mantêm características marcantes das distopias clássicas, como a anulação do indivíduo, seja por meio da mídia que exerce a capacidade de suprimir quaisquer pensamentos críticos dos cidadãos, tornando-os vazios e fúteis, seja por meio de um governo ditatorial que faz com que toda individualidade seja combatida. A tecnologia continua executando um papel de fundamental importância, sendo um facilitador da hegemonia das forças do Estado opressor.

O mundo criado por Collins traz características de várias narrativas de distopia que o precederam, traços como a situação de miséria do povo e a sensação de estar sendo sempre vigiado, vistas anteriormente na obra de Orwell, *1984*; a ideia de retirar as crianças de sua inocência e submetê-las à crueldade adulta também é encontrada em *O Senhor das Moscas* (1954); na narrativa japonesa *Battle Royale* (1999) encontramos a concepção de se utilizar uma competição na qual as pessoas matam umas às outras para poderem se tornar vencedoras e transmitir isto em forma de programa; já em *Fahrenheit 451* vemos a utilização da mídia e do espetáculo – representados principalmente pela TV – como agentes de alienação.

Booker, Fogg e Kopp trouxeram aportes que auxiliaram na compreensão da literatura de distopia como uma crítica sócio-política capaz de atentar-se ao que há de errado com a humanidade no presente, e assim verifica-se que ela nasce da necessidade de seus escritores de narrar os males de seu tempo. É significativo perceber como as distopias clássicas que configuravam suas sociedades estão em consonância com o que há de errado na realidade.

A distopia de *Jogos Vorazes* não diverge em relação a isso, realizando críticas pungentes à instituição de *Panem et Circenses* que rege a sociedade à base de entretenimento barato, repelindo quaisquer pensamentos críticos das grandes massas, que se tornam sedentas por diversão independentemente de questões éticas ou morais, tendo do outro lado da balança uma população faminta, capaz de se anular e de se

submeter por um prato de comida. Por trás desse sistema encontra-se um governo que administra os recursos do país como melhor lhe apraz, seguindo a premissa de que quem está faminto não tem forças para protestar, bem como ocorre com quem se diverte. Dessa forma, na sociedade de Panem uma pequena elite é abastada e fútil, enquanto grande parte da população passa fome e tem saúde e educação negligenciadas reflexo de várias sociedades do nosso tempo, não sendo necessário sair da América do Sul para encontramos exemplos, aliás, não precisamos sair do Brasil.

Outra proposta significativa para este estudo foi verificar a importância do espaço dentro da narrativa de *Jogos Vorazes* e estabelecer sua relação como agente mediador da distopia dentro do texto.

Com o auxílio de autores como Bakhtin, Foucault, Dimas e, especialmente, David Harvey, explicitou-se a complexidade tanto no que concerne ao espaço físico quanto aos espaços emocionais e individuais. O fato de Harvey ter sido uma base forte dos estudos teóricos propostos nesta parte deve-se à atuação do autor e suas teorias em relação com a condição pós-moderna, contexto de base das narrativas distópicas. Assim, foi possível constatar que o espaço foi e continua sendo sinônimo de poder, e que na história da humanidade grandes lutas se travaram em virtude do domínio do espaço.

Partindo da premissa de que quem domina o espaço exerce poder sobre ele, compreendemos que em *Jogos Vorazes* o espaço não é apenas um tabuleiro no qual o jogo de domínio e poder é jogado, mas que de certa forma ele se tornou peça fundamental no jogo da Capital, que domina o mapa de Panem de acordo com os seus interesses mais sórdidos.

O espaço é trabalhado pela figura do presidente Snow em duas vertentes: a política da boa vizinhança com os distritos mais próximos, e a política da fome com os mais distantes; é incutida na mente dos cidadãos de Panem a sensação de que nenhum dos espaços no qual se circula pertence ao povo: nem seu país, nem seus distritos ou suas casas, muito menos seus corpos. Tudo pertence ao Estado, a sensação de vigilância permanente reprime quaisquer pensamentos de revolta ou vontade de lutar. Por muito tempo o povo simplesmente assente a tudo que lhes é imposto, inclusive à instituição dos Jogos Vorazes, e dessa forma é significativo perceber a forma como a narrativa demonstra que as cercas que foram construídas nas mentes dos cidadãos reprimem mais que as cercas físicas construídas ao redor dos distritos.

Collins, inspirada pela crise imobiliária que assolou os Estados Unidos da América entre os anos 2007 e 2008, realiza uma crítica à falta de mobilidade espacial que em *Jogos Vorazes* é representada pela impossibilidade de ir e vir das personagens. Ainda que sejam alguns dos poucos que possuem autorização para transitar entre os distritos – caso dos pacificadores¹⁴ –, os tutores dos jovens que irão aos jogos, ou vencedores de edições anteriores dos jogos, por parecerem caricatos (caso de Effie Thinket), por não serem educados de formas iguais (caso dos tributos e campeões dos distritos), ou por causarem medo (como os pacificadores), têm a sensação de não pertencimento àquele lugar. Katniss e Peeta, por diversas vezes, se sentem sufocados pelo luxo e incomodados pelo desperdício de comida na Capital, enquanto Effie se incomoda com a pobreza e palidez do Distrito 12.

Quando o espaço físico é dominado com a finalidade de atender aos anseios de um governo totalitário, ele age como propagador da distopia. Entretanto, o espaço mais emblemático que existe é o corpo, e uma vez que corpo e alma se libertam dos grilhões impostos a eles, torna-se possível dismantelar quaisquer sistemas construídos sobre as bases mais sólidas. O corpo é o espaço de maior poder que pode existir; quando o corpo se liberta, o ser humano torna-se capaz de derrubar qualquer barreira que o prenda.

Por fim, ao pensar esta pesquisa, surgiram os obstáculos e prazeres de se lidar com um *best-seller*, principalmente de literatura juvenil, que traz sobre si uma série de questionamentos acadêmicos sobre sua relevância para os estudos literários. Sendo agora um pouco pessoal, gosto de pensar como Daniels (2010):

Com artistas contemporâneos como esses, esperando para serem explorados, os teóricos deveriam sentir um entusiasmo genuíno em relação ao território inexplorado da literatura juvenil. Nessa área, se espera não apenas a oportunidade de expandir nosso conhecimento sobre o gênero juvenil, mas também a de expandir nosso conhecimento de literatura de forma geral e desafiar as restrições do cânone tradicional. Isso é o que teóricos literários estão realmente se esforçando para alcançar com seus trabalhos, e a literatura juvenil oferece diferentes caminhos de exploração.¹⁵ (p. 81)

¹⁴ A ideia de que cada um dos distritos e a Capital são ímpares é tão intrínseca que se torna impossível que eles se misturem à multidão, os forasteiros ficam sempre deslocados.

¹⁵ “With contemporary artists like these waiting to be explored, theorists should feel genuine excitement about the uncharted territory of YA literature. In this field, there awaits an opportunity to not only expand our knowledge of the young adult genre, but also to expand our knowledge of literature as a whole and to challenge the restrictions of the traditional canon. This is really what literary theorists are striving to

Terry Eagleton (2006) condena o julgamento que impõe uma fronteira sobre o que deve ser estudado ou não, dado que, segundo ele, só o tempo é capaz de definir o conceito do que é bom ou ruim. Ter como objeto de um estudo acadêmico um *best-seller* juvenil foi uma escolha arriscada, mas deveras gratificante. Em meus estudos, pude perceber a relevância de *Jogos Vorazes*, que se mostrou uma obra ácida, mordaz, presente e atual. Vivemos a era da informação e da globalização, e o fato de uma obra ter esse alcance global, de se tornar um *best-seller*, não diminui em nada sua capacidade crítica, inteligente e pontual.

Como afirmamos na introdução dessa dissertação, *Jogos Vorazes* se tornou responsável por fazer com que diversos jovens e adolescentes decidissem se posicionar em relação à política dos seus países e já se tornou um marco de uma geração. Não é possível afirmar se algum dia a narrativa de Suzanne Collins será considerada cânone ou não, isso o tempo nos dirá; mas certamente a obra cumpriu o principal papel da literatura: despertar o pensamento crítico dos seus leitores e abrir um novo mundo a partir da ficção, ou ainda, possibilitar uma nova leitura de mundo a esses leitores – fato que, a meu ver, justifica sua escolha como objeto de abordagem de um estudo de Mestrado.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos*. 2 ed. Tradução Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985
- ALRIDGE, Alexandra. *The scientific world view in dystopia*. Ann Arbor: UMI Research Press, 1984.
- ATWOOD, Margaret. *The Handmaid's Tale*. UK, Vintage Uk, 1985.
- AZEVEDO, Aluísio. *O Cortiço*. Coleção Clássicos da Literatura. Klick Editora, 1997.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BACON, Francis. *Nova Atlântida*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BARTHES, Roland. *Aula*. São Paulo: Cultrix, 2007.
- BARTHES, Roland. O efeito do real. In: _____. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004. pp. 181-198.
- BARTHES, Roland. *O prazer do Texto*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.
- BAUMER, Franklin Le Van. *O pensamento europeu moderno*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1977. Vol. 2.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. *Teoria da Cultura de massa*. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.
- BOOKER, M. Keith. *Dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood, 1994b.
- BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. Rio de Janeiro: Globo, 2003.
- CANDIDO, Antônio. *Degradação do Espaço*. (Estudo Sôbre A Correlação Funcional Dos Ambientes, Das Coisas E Do Comportamento Em L'assommoir). Revista de Letras. Assis, Faculdade de Ciências e Letras, 1972. V. 14, p. 7-36.

CANDIDO, Antonio. *O discurso e a cidade*. São Paulo; Rio de Janeiro: Duas Cidades; Ouro sobre Azul, 2004.

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

_____. *A esperança*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011. 421p.

_____. *Em chamas*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011. 413p.

DANIELS, Cindy Lou. Literary theory and young adult literature: the open frontier in critical studies. *The Alan review*, [S.l.], p. 78-82, Winter, 2006.

DIMAS, Antonio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1985.

DELEUZE, Gilles; GATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia - v.1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

EAGLETON, Terry. Conclusão: crítica política. In: _____. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ELLUL, Jacques. *A técnica e o desafio do século*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

FERRÉ, André. *Géographie de Marcel Proust*. Avec index et des termes géographiques. Paris: Sagittaire, 1939.

FOGG, Walter L. Technology and dystopia. In: RICHTER, Peyton E. (Ed.), *Utopia/dystopia?* Cambridge: Schenkman, 1975, pp. 57-73.

FOUCAULT, Michel. Linguagem e literatura. In: MACHADO, Roberto. *Foucault: a filosofia e a literatura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000, p. 137-174.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. 14.ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Outros espaços*. In: Ditos & Escritos III - Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001, p. 411-422.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis, Vozes, 1987.

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

GOODREADS. The dystopian timeline to the Hunger Games [Infográfico]. 21 mar. 2012. Disponível em: < <http://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-thehunger-games-infographic> > Acesso em: fev. 2017.

GORDIN, Michael D. *Utopia/dystopia: conditions of historical possibility*. Princeton: Princeton University, 2010. 293p.

GOTTLIEB, Erika. *Dystopian fiction east and west*. Toronto: McGilligan Books, 2001.

HAMON, Philippe. O que é uma descrição?. In: ROSSUN-GUYON, Françoise Van; HAMON, Philippe; SALLENAVE, Daniele. *Categorias da narrativa*. Lisboa: Vega, 1976, p. 57-76.

HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola Jesuítas, 2014.

HARVEY, David. *Espaços de Esperança*. São Paulo: Edições Loyola Jesuítas, 2015.

HILLEGAS, Mark R. *The future as nightmare: H. G. Wells and the anti-utopians*. London: Oxford UP, 1967.

HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 2003.

KOPP, Rudinei. *Comunicação e mídia da literatura distópica de meados do século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. 2011. 278 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

KUMAR, Krishan. *Utopia and anti-utopia in modern times*. Oxford: Basil Blackwell, 1987. 506p.

LEITE, Dante Moreira. *Psicologia e Literatura*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

LINS, Osman. *Lima Barreto e o Espaço Romanesco*. São Paulo: Ática, 1973.

LOCKE, John. *Segundo Tratado sobre o Governo*. Ensaio relativo à verdadeira origem, extensão e objetivo do Governo Civil. Trad. E. Jacy Monteiro. Coleção Os Pensadores, 1ª ed., Vol. XVIII. São Paulo: Abril Cultural, 1973 [1690].

LOTMAN, Iuri. *A estrutura do texto artístico*. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

MORE, Thomas. *A Utopia*. São Paulo: Martin Claret, 2015.

MUMFORD, Lewis. *Las transformaciones del hombre*. Buenos Aires: Sur, 1960.

NEUMMANN, Anna Laura; SILVA, Taíssi Alessandra Cardoso da; KOPP, Rudinei
Comunicação e Educação na Literatura Distópica: de *Nós* (1924) a *Jogos vorazes*
(2008). In: Revista Jovens Pesquisadores, Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 1, p. 80-96, 2013.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Nacional, 2003.

PLATÃO. *A República*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

RAMA, Angel. *A cidade das letras*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

ROWLING, J. K. Harry Potter e a Câmara Secreta. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

_____. Harry Potter e a Ordem da Fênix. Rio de Janeiro: Rocco, 2003;

_____. Harry Potter e as Relíquias da Morte. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

SANTIAGO, Silviano. *Uma Literatura nos Trópicos*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SOUSA, Eneida Maria. Janelas Indiscretas. In: *Janelas Indiscretas*. p. 27-38, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

SWIFT, Jonathan. *As Viagens de Gúliwer*. Rio de Janeiro: L&PM, 2005.

SZACHI, Jerzi. *As utopias ou a felicidade imaginada*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

TAKAN, Koushun. *Battle Royale*. São Paulo: Globo, 2014.

TÁTI, Miécio. *O mundo de Machado de Assis: O Rio de Janeiro na obra de Machado de Assis*. Rio de Janeiro: Biblioteca Carioca, 1991.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.

WALSH, Chad. *From utopia to nightmare*. New York and Evanston: Harper & Row, 1976.

WELLS, H. G. *A Guerra dos Mundos*. Rio de Janeiro: Suma das Letras, 2016.

_____. *A Máquina do Tempo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2016.

_____. *O Homem Invisível*. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.

ZAMIATIN, Eugene. *Nós*. São Paulo: Alfa-Omega, 2004.

ANEXO

Anexo 1 ¹⁶

¹⁶ Este mapa foi criado pela autora da dissertação, baseado em informações fornecidas nos três livros da série de *Jogos Vorazes* e no jogo *Hunger Games Adventure*, da empresa Funtactix, disponível para as plataformas Android e IOS.