

SEGREGAÇÃO, UTOPIAS E FRACIONAMENTOS SOCIAIS EM *JOGOS VORAZES* (LIVRO UM)

Wagner Pavarine Assen (UEMS)

wagner.assen@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

A obra *Jogos Vorazes* pode ser considerada, aparentemente, literatura infantojuvenil, tendo em vista sua popularização gritante entre os adolescentes e pré-adolescentes. Desconsiderando aqui os aspectos de uma literatura romântica, mas não os descartando por completo da narrativa, abordar-se-á uma visão mais profunda, no intuito de construir uma reflexão que se distancia de um final “feliz”. O objetivo do seguinte estudo é traçar parâmetros das relações da luta e divisão de classes representadas no âmago da obra e evidenciar a segregação em seus diversos âmbitos e o domínio sistêmico da grande massa. A começar pelo vocábulo latino, que nomeia o país do futuro onde a trama se passa, “*Panem*” (*panis et circenses*) cujo significado é – circo e pão – e, – jogos circenses –, fazendo alusão direta a política adotada na Roma antiga para induzir seu povo em intenso descontentamento. Este trabalho pretende analisar as características de um discurso em que os pressupostos sociais estão a princípio: “camuflados” e/ou apresentados de forma opaca. Sendo assim, o mesmo intenta extrair e trazer à tona um rol teórico inerente à perspectiva suscitada da forma a abordar o objetivo proposto, concatenando a linha teórica com seus respectivos exemplares a serem analisados.

Palavras-chave: Segregação. Utopia. Fracionamento social. Literatura infantojuvenil

1. Introdução

Jogos Vorazes pode ser considerada, aparentemente, literatura infantojuvenil, tendo em vista sua popularização gritante entre os adolescentes e pré-adolescentes. Desconsiderar-se-á os aspectos de uma literatura Romântica, porém não os descartando por completo da narrativa, abordar-se-á uma visão mais profunda, no intuito de construir uma reflexão que se distancia de um final “feliz”.

A começar pelo vocábulo latino, que nomeia o país do futuro onde a trama se passa. *Panem* (*panis et circenses*) cujo significado é – circo e pão – e, – jogos circenses – fazendo alusão direta a política adotada na Roma antiga para embair seu povo em intenso descontentamento. Este trabalho pretende analisar as características de um discurso onde os pressupostos sociais estão a princípio: “camuflados” e/ou apresentados de

forma opaca, sendo assim, o mesmo intenta extrair e trazer a tona um rol teórico inerente à perspectiva suscitada da forma a abordar o objetivo proposto. Concatenando a linha teórica com seus respectivos exemplares a serem analisados.

Os três livros da série *Jogos Vorazes* não são, de longe, inéditos dentre as literaturas distópicas, mesclando à trama mitologia grega e uma linha tênue que beira ao profético, a literatura ficcional abarca as indagações de um mundo como de *Matrix* (1999) que sutilmente suplanta a reflexão sobre real e irreal – distopia e utopia.

Se passando em um futuro não tão distante o enredo se dá na luta clássica e eterna do estado dominador opressivo e seus opositores. A sequência da dominação sistêmica e o pão e circo da modernidade, são pontos norteadores do enredo. E evolução da desumanização e redução dos valores morais que desconsideram qualquer bem estar de uma maioria pela concretização ou perpetuação dos interesses do estado. Os “Jogos”, em si, são a materialização da alienação e da ideia de não se poder opor a esse sistema autoritário imposto pela Capital. Os doze distritos, sem exceção de nenhum, sofrem ações predatórias e desumanas por parte da “metrópole” dominante. (COLLINS, 2008)

Em uma América futura, onde a sociedade é dividida em doze distritos mais a Capital, todos os anos dois jovens casais de cada distrito são sorteados para participarem dos *Jogos Vorazes*, oferecidos como tributos – literalmente sacrifícios. Uma batalha campal animalesca que remete a Grécia e seus gladiadores. Os *Jogos* se instalaram devido, *a priori*, uma rebelião causada pelo distrito treze, rebelião essa que é mostrada repetidamente ao som do hino nacional de *Panem* nos telões por todos os distritos perpetuando a ideia hegemônica do poder absoluto da Capital. O intuito do show além de entreter os burgueses da Capital e suprimir cada vez mais os “servos” do restante do país, é acabar com a esperança de reorganização social. Temos então a caracterização do sistema utópico. O enredo do primeiro livro se divide em três partes de mesmo modo com os demais livros da série, formando a trilogia. A saída do distrito doze, a chegada a Capital e os Jogos, são narrados pela personagem principal, em primeira pessoa, Katniss Everdeen. Denominando-se narrador-personagem, caracteriza-se pela autonomia e participação direta, em fala e em ação. A personagem também externa um todo emocional e psicológico trazendo para noções mais didáticas possíveis, visando o público-alvo jovem, aquilo que Moisés (1982, p. 98) pressupõe como visão ma-

croscópica e microscópica, culminando em um fluxo de consciência contínuo, diálogos consigo mesma e monólogos interiores.

O mitológico grego é latente na composição estrutural da trama e dos personagens. Aqui o labirinto da ilha de Creta que prende minotauro é representado pela arena dos jogos. O “castigo” – ou preço a ser pago – imposto a Atenas é o mesmo intento contido como pano de fundo das edições dos *Jogos*. Onde um ou “o” sistema vigente não pode ser confrontado em qualquer âmbito.

A primeira instância comparativa considerada cabível é a relação entre as personagens Katniss e Peeta e Teseu e Ariadne. Na mitologia grega, Teseu se oferece voluntariamente para enfrentar o monstro minotauro, Katniss, para proteger sua irmã, age da mesma forma e é feita “tributo” com mais 23 de cada distrito de *Panem*. Não sendo o comparativo foco do estudo, conclui-se que a analogia tem inspiração citada pela autora. Sendo Katniss a voluntária contra a opressão, assim como Teseu. (AMÂNCIO, 2013)

A análise que segue tem por bases os pressupostos do contexto social inerente tanto à tipologia literária em questão quanto a realidade dos fatos – crítica social, o sistema e a radicalização da arbitrariedade – julgando necessário ressaltar a análise integral do livro um, que nomeia a trilogia, visto que este é ponto de partida e base para crítica (analítica) como todo e suas reverberações, e continuidade da série. Quanto à necessidade de se entender a não dissociação de forma e conteúdo na valia da compreensão no manifesto literário em sua totalidade temos que:

Para José Marcos Macedo a forma é o ponto cego “que empresta fibra aos elementos dispersos e os coordena numa totalidade, sem a qual não há concepção nem fruição literárias” (MACEDO, 2000, p. 176). Sendo assim, podemos dizer que a forma é a condição *sine qua non* para a existência da obra literária. Conforme aponta Georg Lukács, “toda a forma artística é definida pela dissonância metafísica da vida que ela afirma e configura como fundamento de uma totalidade perfeita em si mesma” (LUKÁCS, 2000, p. 71). Em outras palavras, a forma organiza elementos díspares de uma realidade exterior a ela, mas – e essa é a função propriamente dita da forma – ela os estrutura numa síntese coerente em si e por si mesma. A formalização do material histórico-social passa por uma espécie de filtro que exige do artista uma habilidade no sentido de, além de apreender, também compreender a estrutura social que deseja problematizar. A relação entre vida e forma não tem mão única, como em quase tudo o mais, trata-se aqui de ações recíprocas, nas quais a forma molda a realidade e esta dá ensejo àquela. Vemos assim, que há uma relação de interdependência entre conteúdo e forma, cuja dissociação pode prejudicar a compreensão da obra em sua totalidade. Isso nos leva ao problema da construção da forma artística e de sua relação com o mundo criado no interior de uma

obra literária. A questão é saber se essa forma é produto de uma criação pura ou se ela possui relação com outros tipos de formas. (GOMES DA SILVA, p. 354).

É de interesse saber que a obra e seu conteúdo criativo não são reflexos imagéticos (reais) da sociedade, mas sim, a visão e perspectiva do artista, neste caso pelo viés analítico de Suzanne Collins. Portanto “é somente após a percepção que o escritor lança mão da forma adequada para moldá-lo no plano da ficção” (DA SILVA, p. 355). O objetivo deste estudo é justamente examinar como se configura as relações sociais diversas dentro do primeiro livro da trilogia *Jogos Vorazes*. Se tratando da mimese aristotélica traça-se a partir de então que as personagens da trama são a construção “verossímil” de uma perspectiva do futuro social, “sendo o autor de representações, como qualquer artista plástico, invariavelmente, (...), imita coisas, a partir de uma das três possibilidades que a ele oferecem: ou as representa como eram ou são, ou como os outros dizem que são elas e elas parecem ser, ou como elas deveriam ser” (DA COSTA, p. 41, 1992).

2. As castas e a ideologia do poder de Panem

Não distante da verossimilhança social que segue a cronologia universal do poder, a grande massa – o povo – descrita na trama, tem como caracterização básica o silêncio, silêncio esse descrito por *Baudrillard* como “paradoxal – não é um silêncio que fala, é um silêncio que proíbe que se fale em seu nome. E, nesse sentido, longe de ser uma forma de alienação, é uma arma absoluta” (BAUDRILLARD, p.14, 1985). A divisão das castas e pirâmide social fica a critério dos Distritos, com produções específicas de matéria prima para sustento da Capital, sendo eles doze ao total, cada um mais distante que o outro e separado por cercas elétricas, florestas e fronteiras. De início, contavam-se treze distritos, porém o décimo terceiro fora dizimado pela metrópole, obviamente após uma rebelião. A grande massa existe, mas se perdeu em seu sentido social, fora descaracterizada pela *Capital*, ou seria “pelo” capital?

Traça-se, julgando cabível, o comparativo com a obra também ficcional de Ray Bradbury “*451 Fahrenheit*”, publicado em 1953. Nela a queima de livros por parte do Estado anula por completo a absorção do conhecimento geral, acarretando na morte da capacidade do pensar do povo, o que por sua vez culmina no silêncio cíclico. O poder dominante parte da premissa de que se a razão social do povo for esquecida conse-

quentemente aquilo por que se luta também é, ou seja, as castas descaracterizam o povo em seu sentido social unitário, ideológico e organizacional culminando na perda do político, a grande massa existe, todavia é anulada. Sobre pressupostos inerentes ao povo de *Panem* temos que:

As massas não são mais uma instância à qual se possa referir como outra se referia à classe ou ao povo. Isoladas em seu silêncio, não são mais *sujeito* (sobretudo, não da história), elas não podem, portanto, ser faladas, articuladas, representadas, nem passar pelo “estágio do espelho” político e pelo ciclo das identificações imaginárias. Percebe-se que poder resulta disso: não sendo sujeito, *elas não podem ser alienadas* – nem em sua própria linguagem (elas não têm uma), nem em alguma outra que pretendesse falar por elas. Fim das esperanças revolucionárias. Porque estas sempre especularam sobre a possibilidade de as massas, como da classe proletária, se negarem enquanto tais. Mas a massa não é um lugar de negatividade nem de explosão, é um lugar de absorção e de implosão. Inacessível aos esquemas de libertação, de revolução e de historicidade, mas é seu modo de defesa, seu modo de restrição. Modelo de simulação e referente imaginário para uma classe política fantasma que desde já não sabe que espécie de “poder” exerce sobre ela, a massa é ao mesmo tempo a morte, o fim desse processo político que supostamente a governa. Na massa o político se deteriora como vontade e representação. (BAUDRILLARD, 1985, p. 14.)

O pouco de energia que resta nos corpos dos animalizados humanos, pois são escravizados em uma “Servidão Moderna” para sustento de *Panem* não serve de impulso para o interesse político ou organização de rebelião. Os *Jogos* têm como objetivo a alienação ludibriadora e perpetuação do poder pela inculcação, violentando racionalmente a massa e repercutindo nas mais longas esferas. “A massa só é massa porque sua energia social já esfriou” (BAUDRILLARD, 1985, p. 16), após setenta e quatro edições dos *Jogos Vorazes* a massa esta cauterizada e inativa.

Os protagonistas iniciam os *Jogos* com suas mentes avessas a todo sentido de opressão, Peeta incita em Katnis os ideais revoltosos. O instinto de proteção de Katnis é evidente quando se oferece como sacrifício no lugar da irmã, instinto esse que somado ao caçador a leva a proteger seus aliados e vencer. Claro na fala de Peeta: “Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim. Que sou mais do que somente uma peça nos *Jogos* deles”. (COLLINS, 2010, p. 156), o entendimento humanista começando a fluir em revolta empiricamente nas personagens principais. Mesmo que nas entrelinhas ambos funcionam como fagulhas de uma possível revolta. O terrorismo psicológico dos *Jogos* se assemelha a queima de livros e das casas que continham livros de *451 Fahrenheit* (1953) e, em ambas histórias, os personagens principais têm um papel reformador de revolução. O que se faz

latente na obra de Suzanne Collins é a atitude desumanizadora suplantada nas mentes dos habitantes dos doze distritos. Os comparativos do povo com animais se redundam discursivamente no enredo inteiro. Um adendo, em relação ao filme as cenas onde são tratadas as escolhas dos Tributos – os jovens sorteados – que vão aos jogos, é notável a semelhança aos Campos de concentração nazistas, nota-se no filme os tons acinzentados das vestes de todos e as roupas, muitas delas com listras verticais leves, rememoram a caminhada dos judeus em direção as câmaras “abatedoras” dos homens-bichos. “De fato, o fenômeno totalitário revelou que não existem limites às deformações da natureza humana e que a organização burocrática de massas, baseada no terror e na ideologia, criou novas formas de governo e dominação, cuja perversidade nem sequer tem grandeza (...)” (ARENDRT, 1975, p. 10). Diante de uma sociedade desconstruída e utópica fica evidente a literatura que se espalha no universo infanto-juvenil carrega em si fortes críticas sociais a todo tipo de governo desumano. A saber, que os dois próximos livros de *Suzanne* completam, fazendo desfecho, às fagulhas revolucionárias acessas (no livro abordado) e seu respectivo produto.

Segundo Martin Buber (1987, p.105) o homem se descaracteriza no pós-guerra, deslocado do corpo comum em que vivia vaga a procura de recolocar-se ideologicamente e até fisicamente na comunidade. O Futuro deste (Katnis) é rumar à procura da família e da reconstituição da comunidade. Lembrando que a grande Panem se esfacelou, em âmbitos gerais, após o Distrito treze ser dizimado pela Capital. A personagem Katnis e também de Peeta tem a função de não só se rebelar contra o estado opressor como também restaurar as bases ideológicas antes perdidas de todo povo de Panem. Soma-se a isso mais uma comparativa com o livro *451 Fahrenheit* no viés ideológico norteador da produção de Bradbury, o pós-guerra e Guerra Fria como construção da mimese do sujeito (indivíduo) da época.

3. Autoridade e o princípio da liberdade

Quanto à Autoridade que rege Panem, percebe-se que ela é a mimese exata da crise severa do termo “Autoridade” em si, no decorrer dos séculos. “Visto que a autoridade sempre exige obediência, ela é confundida como alguma forma de poder ou violência” (ARENDRT, 2009, p. 129). Por tanto, nesse sentido, a autoridade também se faz desconstruída. Cada lugar na escala piramidal de poder é perpetuado pela ação hierár-

quica e violenta da autoridade, seja esta violência ideológica ou física, na ânsia de se manter a ordem utópica. Inerente a isso se eterniza a desigualdade e a injustiça.

Onde se utilizam argumentos, a autoridade é colocada em suspenso. Contra a ordem igualitária da persuasão ergue-se a ordem autoritária, que é sempre hierárquica. Se a autoridade de ser definida de alguma forma, de sê-lo, então, tanto em contraposição à coerção pela força como à persuasão através de argumentos. (A relação autoritária entre o que manda e o que obedece não assenta nem razão comum nem no poder do manda; o que eles possuem em comum é a própria hierarquia, cujo direito e legitimidade ambos reconhecem e na qual ambos têm seu lugar estável predeterminado) (ARENDRT, 2009, p. 129).

Hierarquicamente a autoridade vigente em Panem vem da burguesia que domina a mídia e os idealizadores dos *Jogos*. O paradoxo peculiar é ter a obra inserida como *block-buster* carregando em si a própria crítica contra a mídia. O problema grotesco além de crônico é cíclico, uma vez que os servos modernos de Panem trabalham para sustento da metrópole que por sua vez gastam o capital nas produções extravagantes do *Reality Show*. O país se imerge alienadamente no “jogo voraz” do sistema opressor e não do romantismo de finais felizes pela vitória de seu respectivo distrito. Mais uma vez a mimese, imitando o real. Os grandes shows e suas produções midiáticas espalhafatosas criam a dependência irracional do povo, não fazendo perceber que são dominados. Tem-se a caracterização do Pão e Circo da Grécia antiga.

Quanto à liberdade na concepção de Hannah Arendt, se dá a priori interiorizada e sem um sentido ou significação política, pois ainda não se expressa externamente. A liberdade da teoria política é oposta a liberdade individual. Perceptível no livro, a noção de liberdade diferentes em cada diálogo de diferentes personagens. Katnis por exemplo tem um parâmetro de liberdade inofensivo e altruísta. Nota-se em toda narrativa. E é essa liberdade platônica do homem “que faz o que quer” inexistente nas personagens. Mesmo dominando os Jogos e sabendo como se porta perante a câmera e persuadir o público e os patrocinadores Katnis não é livre. Como uma alegoria ao império romano o quesito liberdade também fora deposto

Conceitualmente, entretanto, a liberdade de Epicteto, que consiste em ser livre dos próprios desejos, não é mais que uma inversão das noções políticas correntes na Antiguidade, e o pano de fundo do político sobre o qual todo esse corpo da filosofia popular foi formulado – o declínio obvio da liberdade no fim do Império Romano – se manifesta com toda clareza no papel que noções tais como poder, dominação e propriedade nele se desempenham. De acordo com o entendimento da Antiguidade, o homem não poderia libertar-se da ne-

cessidade a não ser mediante o poder sobre outros homens, e ele só poderia ser livre se possuísse um lugar, um lar no mundo. (ARENDDT, 2009, p. 194)

Portanto percebe-se na protagonista o desejo de resgatar tanto em sim como incitando em seu povo o desejo de liberdade. Katnis prioriza em seu ideológico não só revolução, mas o construir de novo o sentido de liberdade ofuscado pelo sistema opressor.

Tais produtos da reflexão do aspecto liberdade serão bem vistos nos dois outros livros da série.

4. Considerações finais

Por um viés introdutório e sabendo que não se finda aqui as discussões sobre os temas presentes na obra pode-se concluir que *Suzanne Collins* consegue contextualizar de modo crítico os aspectos de literatura e sociedade, fazendo considerações que atingindo grande público reflete, mesmo que não seja intenção primeira da construção estética, fazer o leitor buscar atingir níveis de leituras mais profundos, saindo do nível raso da reflexão suscitada por ela.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DA COSTA, Lígia Militz. *A poética de Aristóteles: mimese e verossimilhança*. São Paulo: Ática, 1992.

TESEU e o Minotauro. 2005. Disponível em:
<<http://colimao.blogspot.com.br/2005/10/teseu-e-ominotauro.html>>.
Acesso em: 25-03-2014.

BAUDRILLARD, Jean. *À sombra da minorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas*. Trad.: Suely Bastos. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CANDIDO, Antônio. *Literatura e sociedade*. 9. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2006.

BUBER, Martin. *Sobre comunidade*. Org.: Marcelo Dascal e Oscar Zimmermann. São Paulo: Perspectiva, 1987.

ARENDDT, Hannah. *Entre o passado e o futuro*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

COLLINS, Suzanne. *Jogos vorazes: The Hunger Games* 2008, livro um. Trad.: Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

AMÂNCIO, Marina; PAULA, Leandro de. Os signos e a verossimilhanças no livro *Jogos Vorazes*. XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Manaus (AM) – 4 a 7/9/2013. Centro Universitário do Estado do Pará – CESUPA, Belém (PA): Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-0006-1.pdf>>.

SILVA, Esequiel Gomes da; FERNANDES, Marcos Rogério Cordeiro. Literatura e sociedade: problemas de teoria e de método. Viçosa: Universidade Federal de Viçosa – UFV. *Anais do V Congresso de Letras: Discurso e Identidade*. Centro Universitário de Caratinga, Caratinga (MG), p. 354-416. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.unec.edu.br/ojs/index.php/unec02/article/viewFile/243/246>>.