

HISTÓRIA, VERISMO E DISTOPIA EM *JOGOS VORAZES*

Valdinei Jose Arboleya*

Clarice Lottermann**

RESUMO: *A literatura juvenil é recorrentemente apontada como gênero ligado à ideia de formação do jovem e marcado por incursões ao universo do maravilhoso e da utopia. Enquanto forma de arte, no entanto, pode se abrir a outras formas de representação estética que permitam distintas maneiras de recriação da realidade. Pautando-se neste argumento, objetiva-se, nesse estudo, analisar a obra Jogos Vorazes, de Suzanne Collins, na perspectiva do novo verismo e da distopia. Essas categorias se entrelaçam ao longo da trilogia, compondo uma trama que apresenta uma complexa realidade projetada no futuro, mas que, ao mesmo tempo, traz ressonâncias do passado. A análise aqui pretendida busca observar como a obra trabalha alguns elementos da distopia e como projeta um diálogo, por vezes minucioso, com aspectos da história antiga e com as relações sociais e culturais vigentes.*

PALAVRAS-CHAVE: *distopia, história, literatura juvenil.*

ABSTRACT: *Juvenile literature is recurrently identified as gender connected to the reader in training and the references to the wonderful universe and the utopia. However, this genre is an art form that can be opened to other forms of aesthetic representation that allow different ways of recreation of reality. Based on this argument, the objective of this study is to analyze the Hunger Games trilogy, written by Suzanne Collins, from the perspective of dystopia and the concept of new verismo, or new realism, from Italian vero, that means "true". These categories of analysis are present throughout the trilogy, forming a complex reality projected into the future, however, with past echoes. This analysis seeks to observe how are articulated some dystopia elements in the narrative and how the text projects a dialogue, sometimes meticulous, with aspects from ancient history and contemporary social and cultural relations.*

KEYWORDS: *dystopia, history, Juvenile literature.*

INTRODUÇÃO

* Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais e licenciado em Letras pela Unioeste. Mestrando em Linguagem Literária e interfaces sociais: estudos comparados pelo Pós-Graduação em Letras, área de concentração em Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual do Oeste do Paraná

** Professora da disciplina de Literatura Infantil Contemporânea, do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná. O presente artigo é resultado da participação na referida disciplina.

Historicamente, a literatura sempre foi um lugar privilegiado para discutir assuntos que ultrapassam as barreiras do convencional, do real e do meramente informativo. Sua dimensão estética foi e continuará sendo uma estratégia de recriação dos fatos e fenômenos históricos e culturalmente dados. No caso da literatura juvenil, esse processo de recriação reverbera no ambiente do insólito e do maravilhoso, mas também no aquecimento editorial de narrativas veristas e distópicas, apresentando, em todos estes espaços, histórias que englobam temas relativos à realidade do leitor e ao contexto social em que está inserido.

A literatura juvenil contemporânea vem apresentando de forma cada vez mais elaborada e complexa obras que abarcam temas políticos e sociais, levando o leitor a refletir sobre suas próprias relações sociais e sobre as perspectivas de futuro da humanidade. Dentro dessa temática, observa-se um crescente número de narrativas que fazem referência a regimes opressores, a rebeliões e a sistemas de organização política, econômica e social descritos de forma pós-apocalíptica e distópica. Dentre os significativos exemplos de narrativas desse cunho, esse estudo pretende se voltar à análise da trilogia *Jogos Vorazes* (*Hunger Games*), de Suzanne Collins, como exemplo insular de narrativa distópica em que o mundo é apresentado como espaço inóspito, no qual todas as possibilidades de dias melhores são aniquiladas.

O fluxo diegético de *Jogos Vorazes* apresenta um mundo pós-apocalíptico, redesenhado socialmente e circunscrito a uma conjuntura política definitivamente antidemocrática. Em paralelo a isto, percebe-se na

trilogia uma retomada dialógica, por vezes sutil e, por vezes explícita, do passado histórico da humanidade. Essas ressonâncias constituem um interessante jogo de intertextualidade e intersemiotividade que perpassa toda a narrativa, possibilitando a construção de comparações e associações com o Império Romano e a mitologia grega, com personagens da cultura grega e com situações reais da contemporaneidade.

As categorias analíticas de intertextualidade e de intersemiotividade são aqui adotadas como estratégias de significação de textos narrativos, como elementos que impulsionam a reflexão acerca da realidade social e do passado histórico sem, contudo, deixar de ser ficção. São, assim, categorias de valor ímpar para analisar um tipo de ficção que retoma a ideia de fantasia e a reinveste em narrativas que englobam tramas políticas, catástrofes naturais, pessoas oprimidas e complexas estruturas sociais. Nos termos de Colomer (2003, p. 223), a fantasia, neste caso, se torna um “instrumento para denunciar formas de vida da sociedade pós-industrial”. Estes elementos de narrativa acabam perfazendo um mundo ficcional que permite refletir de forma crítica a situação do mundo real tanto do ponto de vista das relações sociais e políticas vigentes, quanto dos fatos que marcam a história da humanidade e que se relacionam com a ficção no que se refere governos cruéis e de um mundo inóspito e violento, características elementares das narrativas distópicas e evidentes em *Jogos Vorazes*. A ficção distópica, de acordo com o infográfico da GoodReads,

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 romance. (GOODREADS, 2012)¹

A referência a um mundo sombrio e cruel e a temas historicamente ditos adultos aproxima a narrativa distópica juvenil da crítica política presente em romances de realismo social e de cunho distópico adulto, como as conhecidas produções de Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo* (2007) e de George Orwell com a obra *1984* (1978) Acerca desta questão, Campbell (2010), ressalta em seus estudos 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)²

Nesse sentido, as ideias de intertextualidade e de intersemiotividade parecem ganhar ainda maior respaldo no tocante às referências históricas ao império romano. Cumpre ressaltar que o conceito de intersemiotividade será aqui desenvolvido não no sentido estrito de relacionar a obra literária a sua versão cinematográfica, mas no de perceber na obra a constituição icônica e imagética de elementos comuns ao império romano e à cultura

¹ Do original, em inglês: “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.”

² Do original, em inglês: “[...] young adult dystopias are remarkably similar to those written for adults [...]. This is to say that there is far less difference between dystopian works intended for adults and those intended for a young audience than one might find between other genres and their adult counterparts”

grega. Dito de outra forma, busca-se uma abordagem próxima a que Santaella (1983) aponta como papel da semiótica, uma ciência que se volta à investigação de todas as linguagens possíveis. Neste estudo, a abordagem semiótica é empregada no processo de associação de personagens da obra literária a personagens da mitologia grega e romana, percebendo como certas descrições acabam levando a uma aproximação com alguns personagens clássicos. Trata-se, então, de analisar o texto literário como elemento de produção de significado. Nos termos de Santella (1983, p. 13) a semiótica, assim como o exercício intersemiótico, “explica de forma mais detalhada o que o texto realmente quer dizer e como examina os métodos utilizados na fragmentação do texto. Ocupa-se em examinar os modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido”.

No tocante ao exercício intertextual desenvolvido neste estudo, compartilha-se do postulado dialógico bakhtiniano segundo o qual o texto é espaço de constituição e interação dos sujeitos sociais, que estabelecem múltiplas propostas de sentido a partir de leituras anteriores e da relação destas com outras leituras, resultando num exercício de interação e comparação (BAKHTIN, 1992). A intertextualidade, de acordo com Koch (2007), é um exercício de interação com o texto numa atividade mental em que se encontra neste, lembranças de outro texto anteriormente produzido que estão conservadas na memória discursiva do interlocutor. Exemplo desse tipo de associação pode ser apontado na constatação, por exemplo, de

que tanto *Jogos Vorazes* quanto *1984* são narrativas que evidenciam em sua trama a existência de um governo opressor e onipresente.

A organização social e a estrutura política em *Jogos Vorazes* apontam para o retorno do estado despótico e dos governos tiranos. O Estado, na trilogia, representa, de forma potencializada, a ideia presente em Foucault (2012), de princípio regulador da conduta humana. A organização social apresentada na narrativa se pauta na ideia de adestramento e disciplina, primeiro de cada um dos habitantes e, a partir deles, de cada um dos distritos em que estão. Para Foucault (2012), há diferentes formas de dominação que permitem adestrar o comportamento humano ao ponto desejável, neste caso, um comportamento mecânico e automatizado de quem não questiona, não interpõe e não transgride a ordem. Trata-se do homem que “se manipula, modela-se, treina-se, que obedece, responde, torna-se hábil ou cujas forças se multiplicam” (p. 132). Um homem disciplinado, utilizável e submisso, desejado por muitos governos despóticos e regimes totalitários instituídos e destituídos ao longo da história da humanidade.

Obediência e subserviência são as características desejadas por Panem, a nação erigida num futuro pós-apocalíptico em que transcorre a narrativa.

ORGANIZAÇÃO POLÍTICA, ESTRUTURA SOCIAL E PERSONAGENS: RESQUÍCIOS DA CULTURA GRECO-ROMANA EM JOGOS VORAZES

Tempo e espaço, elementos essenciais do texto narrativo, são muito bem delimitados na diegese de *Jogos Vorazes*: a trama se passa em Panem, num futuro pós-apocalíptico. Panem é o nome da nação que se reergueu após as guerras e catástrofes naturais que devastaram os Estados Unidos da América. Dividida em 13 distritos comandados e subjugados a uma Capital que os hierarquiza num regime tirano, esta nação se depara com uma tentativa de rebelião iniciada pelo distrito 13, que é derrotado pela força bélica da Capital. A divisão social e política destes distritos acaba segmentando a sociedade numa forma de regulação que permite nova aproximação com o que Foucault (2012) aponta como quadriculamento, isto é, o isolamento dos indivíduos em grupos e hierarquias que facilitam sua localização e seu controle e garantem a obediência. No caso da trilogia em análise, a garantia da ordem se amparava na imposição, no medo e na punição cristalizados na figura dos pacificadores, o policiamento de cada um dos distritos que era integralmente submetido ao comando da Capital.

A segmentação como elemento de controle social pode ser vista, por exemplo, na diáspora dos negros africanos trazidos ao Brasil no período da escravidão e a organização social por castas permite uma associação imediata com o Império Romano no qual a Capital estaria para os patrícios, enquanto nobres e os distritos para os escravos, embora essa estratificação apontasse, no Império Romano, como observa Rostovtzeff (1977), outra divisão, na qual algumas classes subjugadas dispunham de alguns privilégios que outras não tinham, como é notória na narrativa a diferença com a qual eram tratados, por exemplo, os distritos onze e doze em relação

aos distritos um e dois que, respectivamente, eram responsáveis pelos artigos de luxo, armamentos, alvenaria e treinamento dos pacificadores. Dito de outra forma, embora todos estivessem subjugados ao mando da Capital, os Patrícios, eram divididos em classes mais e menos privilegiadas, como os plebeus, os clientes, os escravos e os libertos (ROSTOVTZEFF, 1977).

A ideia da divisão social injusta pode ser percebida no trecho em que a Katniss, a protagonista e narradora, compara a condição física dos moradores da Capital aos do distrito doze, de onde é oriunda:

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 mais velha e deseja logo congratulá-la pela longevidade, sente vontade de perguntar a ela o segredo da sobrevivência. Uma pessoa rechonchuda é invejada porque não está ralando como a maioria de nós. (COLLINS, 2010, p. 137).

A narradora permite entrever que o tratamento dispensado pela Capital aos distritos nunca foi equânime e que nunca houve fartura, justiça social e liberdade individual, no entanto, a tirania e a opressão se intensificam a partir da vitória sob o distrito 13, quando de sua insurreição. Desde então, instituem-se os Jogos Vorazes como lembrança da desobediência e como forma de repressão a qualquer levante contra a Capital. Os jogos nada mais são do que uma espécie de *reality show* anual, em que cada distrito envia um menino e uma menina entre 12 e 18 anos para participar de uma carnificina televisionada e os assiste se digladiarem. O evento é uma forma de punição das mais cruéis e genais: enquanto

alguns se matam entre si, outros ficam “presos” a esse jogo, assistindo inertes e incapazes de quebrarem a cadeia de obediência. Cria-se, assim, um sentimento de revolta contido pelo medo e de impotência como forma devastadora de aniquilar levantes, como se nota nas palavras da narradora: “levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar que somos todos subjugados a ela” (COLLINS, 2010, p. 25).

Roma antiga, conforme aponta Rostovtzeff (1977), ficou conhecida pela política do Pão e Circo (*panem et circenses*, no original em Latim), que é, ironicamente, o nome do país na ficção de Jogos Vorazes. Neste caso, Panem, a nação, é o próprio pão de seus nacionais. Assim como no Império Romano, os líderes da Capital, submetidos ao presidente *Snow* (neve em português, fenômeno que carrega em si o que há de mais frio na face da terra), condicionavam a população a não alimentar interesses em assuntos políticos e somente se preocupar com o alimento e diversão. A riqueza e a fartura ficavam concentradas na Capital, assim como todos os acontecimentos sociais, políticos e culturais de modo que sua população pudesse usufruir de conforto, luxo e ostentação ao passo que os moradores dos distritos, sem condições financeiras, eram explorados em trabalhos braçais, com pouco retorno financeiro. Para evitar levantes, Roma, com semelhante estrutura social, distribuía cereais e promovia vários eventos para entreter e desfocar a atenção quanto aos problemas mais sérios na fundação da sociedade romana (ROSTOVTZEFF, 1977).

A persuasão e o controle, no caso de Panem, são obtidos pela distribuição de cotas de cereais e óleo aos distritos e pelos Jogos Vorazes, uma perfeita combinação de pão e circo que distrai as pessoas e amaina as revoluções sociais. O fluxo de consciência da personagem narradora é um elemento ímpar na trilogia, pois consegue criar tensões e provocar reflexões, como é o caso do excerto seguinte, em que descreve a política do pão e circo de Panem para além de um castigo, como forma de humilhação e manutenção da completa subserviência pelo caminho mais fácil, o medo e a fome:

Para fazer com que a coisa seja humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros. O último tributo vivo recebe uma enxurrada de prêmios, principalmente comida. Durante o ano seguinte a Capital fornecerá ao distrito vencedor cotas extras de grãos e óleo, e até mesmo guloseimas tais como açúcar, enquanto o resto de nós luta contra a fome. (COLLINS, 2010, p 25).

Os jogos, nesse contexto, passam a ser uma forma de inoculação da realidade. O evento se inicia na festa anual da colheita, o momento de apresentação das vidas que serão ceifadas. É interessante observar que, tradicionalmente, as festas de colheitas associadas a culturas pagãs tinham como propósito entregar oferendas a deuses, numa espécie de associação ritual entre o corpo e cosmos, conforme descreve Eliade (1992). Essas festas visavam oferecer um tributo devido pela fartura, rendendo ação de graças, em alguns casos, com sacrifícios humanos antropologicamente justificáveis dentro do nicho cultural. No caso da colheita de *Jogos Vorazes*, as vidas ceifadas não fazem parte de um sacrifício divinal, mas de

um castigo imposto pelo Estado. Como observa a protagonista, “depois da colheita, todos devem celebrar. E muitos o fazem, por alívio porque suas crianças foram poupadas por mais um ano. Mas pelo menos duas famílias deixarão suas persianas cerradas” (COLLINS, 2010, p. 16). Na colheita relativa ao terceiro massacre quaternário, que marca o retorno de Katniss e Peeta aos jogos, no segundo livro da trilogia, a ideia de festividade é completamente substituída por uma descrição crua e objetiva de um ritual de pura crueldade, já que a protagonista tem de suportar todo o processo ritual já sabendo que será a escolhida. A narração do momento é fundamental para que se entenda os jogos como a carnificina que é: “o dia da colheita é quente e abafado. A população do Distrito 12 espera na praça, suando e em silêncio, sob a mira de metralhadoras” (COLLINS, 2011a, p. 201).

A ideia do sacrifício aparece como fator comum na antiguidade, exemplo disso pode ser encontrado no mito do Minotauro que, preso em seu labirinto, recebia anualmente sete rapazes e sete moças:

Conta a lenda bem conhecida que Minos, rei de Cnossos, se recusou a sacrificar a Poséidon um touro branco de bela estampa e que o deus, como castigo, fez suscitar na esposa, Pasífae, um amor monstruoso por esse touro. Para satisfazer o desejo incontrolável, a rainha pede a Dédalo, o engenhoso arquitecto e artista, que lhe modelasse uma forma taurina, onde ela se introduziu. Da união contra-natura, nasce uma criatura híbrida, com cabeça de touro e corpo de homem, cujo nome pessoal seria Astério, mas aparece geralmente designado como Minotauro e por esse nome é conhecido. Então Minos encarrega Dédalo de construir um edifício especial, onde esse ser fosse encerrado — o Labirinto, uma construção de plano tão complicado que dele ninguém conseguia sair, uma vez lá entrado. Em consequência da morte do filho Androgeu, o rei Minos empreende uma expedição punitiva contra a Grécia continental e, vitorioso, obriga os Atenienses

ao envio regular de sete rapazes e sete donzelas para servirem de alimento ao Minotauro (FERREIRA, 2008, p. 9-10)

No mito, este doloroso tributo dura até que Teseu, filho do Rei de Atenas, se oferece para integrar o grupo de jovens e, com a ajuda da filha de Minos, consegue matar o Minotauro e sair do labirinto seguindo um fio que ela lhe dera, por indicação de Dédalo. Aprisionado pela desobediência, Teseu consegue fugir com Ícaro, voando com as asas de cera. (FERREIRA, 2008). Em *Jogos Vorazes*, a arena pode ser associada ao labirinto e todo o estratagema de Teseu ao plano de resistência que é traçado fora da arena e executado dentro dela. Vale recordar que a destruição da arena é uma afronta ao poder da capital, qual o fora a morte do Minotauro e superação do labirinto para o rei Minos Na trilogia, a barreira tecnológica da arena é rompida com um fio de Beetee, que é desenrolado por uma larga extensão de floresta para arquitetar um plano que Katniss desconhece e o executa às cegas. Vencido o labirinto tecnológico, a fuga se dá por meio das asas de um aerodeslizador. Tudo isso é arquitetado e executado em meio a um intenso jogo de intrigas e mentiras, qual o ambiente em que transcorre o mito grego.

Além destas ressonâncias mitológicas, cumpre ressaltar ainda outros pontos que reportam o leitor, intuitivamente, ao universo imagético do Império Romano, como o hábito de apresentar os tributos, na abertura dos jogos, como eram apresentados os gladiadores, desfilando em carros puxados a cavalos. Obtém-se aqui um interessante paralelo entre o glamour e o horror: pessoas são preparadas, maquiadas e vestidas para serem mortas ou matarem, reforçando a ideia do entretenimento mascarando as

verdadeiras questões sociais e políticas. O jogo de controle e adestramento, nos termos de Foucault (2012), inclui também o nível de manipulação da atenção para o que se quer que seja notado. Neste sentido, preparar um tributo para a morte e levar as pessoas a se concentrarem nos efeitos da transformação da aparência e não no horror que marca esse processo é uma forma de maniqueísmo, tal qual ocorre com a protagonista Katniss ao observar que a audiência não vê nela uma jovem que, injustamente, poderá ser morta num jogo brutal, mas uma personagem de uma história de amor criada para comover os populares: “as pessoas choraram e caíram e até mesmo clamaram por mudanças. A visão que eles têm de mim naquele vestido de casamento branco de seda praticamente causa um tumulto” (COLLINS, 2011a, p. 266).

Outro ponto de imediata correlação semiótica e intertextual pode ser destacado nos personagens que possuem nomes de imperadores romanos, como Caesar, o apresentador, Claudius, o comentarista, Darius, um pacificador, posteriormente identificado como rebelde e transformado num *avox*, como forma de punição (*avox*, do latim, sem voz), Sêneca, um dos idealizadores dos jogos que é morto pelo presidente Snow após permitir que o final do jogo fosse manipulado pelos jogadores, neste caso Katniss e Peeta, que se matariam simultaneamente para não se matar um ao outro. Entre outros casos, destaca-se o do estilista Cinna, que recebe, na trama, o nome do poeta romano Helvius Cinna, assassinado pelos populares sob a acusação de ter matado Júlio Cesar, os quais alegavam traição (<http://bdlib.bn.br/acervo/handle/123456789/6933>).

Entre as aproximações iconográficas que são formadas a partir da leitura da trilogia, a identificação da protagonista Katniss Everdeen à deusa grega Arthêmis é uma correlação imediata. Ambas são mulheres fortes, independentes e notáveis caçadoras, com um excelente manejo de arco e flechas. De acordo com Brandão (1997), Arthêmis era ligada à vida selvagem e à caça, muitas vezes identificada também como protetora das meninas. No tocante a este aspecto, é relevante observar o espírito aventureiro e pouco sociável de Katniss, evidenciado ao longo da trama por sua dificuldade em ponderar as situações antes de agir, além disto, a associação com a ideia de protetora das meninas pode ser notada na relação afetiva que estabelece com a irmã, Prim e no elo que criou com Rue, a delicada garota do distrito 11, durante os jogos, dentro da arena. Recorrentemente, associa-se esta deusa à característica de justiceira, aspecto que parece compatível com a noção de emblema da revolução que terá de encarnar posteriormente. Da ligação com Rue evidencia-se a concepção de justiça e a identificação da protagonista com o tordo, até então, apenas um broche recebido como ornamento, sem saber a engrenagem revolucionária que este ícone trazia consigo e o plano de revolução que ele emblemava, traçado à revelia dela.

Katniss vai assumindo, ao longo da narrativa, a imagem do tordo como imagem da revolução. Os tordos são pássaros comuns da região da Europa Central. Culturalmente, estão associados à ideia do canto por possuir um amplo repertório musical, mas também, são evocados em situações delicadas e associações complexas como a que T.S. Eliot (1983)

estabelece no primeiro dos quatro quartetos, ao comparar o tordo aos desvios e más decisões da vida.

O amplo repertório seria o motivo da escolha da Capital: na trama, o tordo é resultado de uma mutação genética forjada para torná-lo uma arma contra os revoltosos. Era usado para memorizar e transmitir conversas humanas durante a guerra com o distrito 13. Em virtude dos jogos, torna-se ícone da manipulação midiática e de consumo na população da Capital, dada sua relação com a vencedora:

Aparentemente, meu broche com o tordo lançou uma nova moda que virou sensação da temporada, porque diversas pessoas aparecem para me mostrar seus acessórios. Meu pássaro foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora. (COLLINS, 2011a, p. 89).

No entanto, sua utilização antecede aos jogos. Quando os rebeldes descobrem a intenção e passam a transmitir diálogos falsos, a Capital abandona os pássaros que, no acasalamento, dão origem a outra espécie de pássaro numa metamorfose natural que é ingrediente para a revolução. Cristaliza-se no tordo, dessa forma, a imagem da revolução natural que os insurgentes assumem como ícone contrário à intenção originalmente projetada pela Capital:

O nosso tordo não é apenas um pássaro que canta. Ele é a criatura que a Capital jamais imaginou que pudesse existir. Nunca passou pela cabeça deles que seus gaios tagarelas altamente controlados pudessem ter seus cérebros adaptados à natureza, que pudessem transmitir seu código genético, que pudessem adquirir uma nova forma. Eles não conseguiram prever a vontade que os pássaros tinham de permanecer vivos. Agora, enquanto caminho pela neve, vejo os tordos saltando de galho em galho, absorvendo as melodias dos outros pássaros,

replicando-as e em seguida transformando-as em algo totalmente novo.
(COLLINS, 2011a, p. 103)

Como símbolo de liberdade, o tordo é associado à imagem de Katniss não apenas pelo uso do broche, mas pela configuração da própria heroína como tordo: as roupas que usa nos programas de televisão e a forma com que passa a ser recorrentemente designada pelos rebeldes em várias passagens do volume *Esperança* e com a qual também passa a se auto referenciar: “tudo vai melhorar. O tordo não vai perder a voz” (COLLINS, 2011b, p. 194).

O uso de ícones como matriz de revoluções é um dado comum na história da humanidade, o que permite reforçar, uma vez mais, a relação intensa entre a literatura e vida social, tanto no diálogo que trava com a história, aspecto fortemente elucidado neste estudo, quanto em relação à condição de leitor real, que se identifica com o que lê por encontrar ali a realidade histórica ficcionalizada. Para Corso e Corso (2011 p. 777) a ficção é “uma projeção onde conseguimos nos ver de fora, identificando-nos inconscientemente com as personagens e elaborando involuntariamente nossos impasses”.

As associações semióticas e intertextuais estabelecidas entre a obra e a história e dela com outras obras permite reafirmar o paradigma estabelecido por Candido (2000) da existência de um diálogo entre leitor, obra e sociedade por meio do qual se estabelece um sistema de comunicação artística e uma identificação da leitura literária com a vida social e com a história da humanidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incursão ao distópico parece confluir num sufocante mundo de desesperanças cujas vivências humanas são complexas e desanimadoras. O efeito da leitura da trilogia de *Jogos Vorazes* resulta num certo desconforto emocional e social diante da notória impossibilidade de mudanças, dado que a Esperança anunciada com o terceiro volume não revela um mundo melhor, ornado por ideias românticas, mas o completo aniquilamento de dias melhores. A inexistência de dias melhores é prenunciada tanto no fato de que a libertação de uma tirania parece sempre conduzir o homem ao subjugo de outra – como a relação de Katniss com a presidente Coin – quanto pelo fato de que o homem, tendo batalhado exaustivamente pela revolução, se apanha desumanizado e desacreditado. É esta a imagem que se cristaliza em Katniss e Peeta ao final do livro, não são heróis, são sobreviventes completamente desestruturados do ponto de vista emocional: “Peeta e eu voltamos a conviver. Ainda há momentos em que ele se agarra as costas de uma cadeira e se segura até que os flashbacks tenham passado. Acordo de pesadelos com bestantes e crianças perdidas” (COLLINS, 2011b, p. 416-417).

As revoluções históricas, muitas vezes, acabaram revelando sistemas e líderes cruéis, diferentemente do esperado por muitos revoltosos. Neste particular, deseja-se ainda, estabelecer uma última associação simbólica: a da presidenta Coin enquanto mola mestra do levante e da organização socialista. Essa personagem não é composta com as marcas da

popularidade e acessibilidade comuns aos líderes comunistas, antes, é fria e distante e poderosa. Convém ressaltar que Coin – moeda em língua portuguesa – é justamente o ícone do valor e daquilo que possui duas faces. Enquanto líder, seria a presidenta Coin apenas mais um sujeito cruel, ávido pelo poder e por subjugar pessoas? A situação narrativa na qual esta personagem é apresentada, como símbolo da importância, mas de duas faces, qual uma moeda, acaba reverberando uma imagem negativa da revolução social. Vale ressaltar que esta mesma personagem, enquanto líder da revolução que brigava por justiça, liberdade e direitos iguais, apresenta a ideia de dar continuidade à brutalidade das arenas ao deliberar por uma edição dos jogos com crianças da Capital. Retoma-se o anteriormente argumentado: o romance distópico parece acenar para o fato de que sempre haverá uma nova Roma cruel e novas carnificinas como atrativos populares.

A morte de Coin não é uma metáfora da morte da revolução, nem o fim dos jogos o fim dos massacres, pois embora a ideia de uma nova edição tenha sido abortada, a história condiciona os sujeitos a retomar, lembrar e reviver seu passado, como bem observa Katniss: “meus filhos, que não sabem que brincam num cemitério”. (COLLINS, 2011b, p 419).

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol. II. São Paulo: Vozes, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **The order and the other**: power and subjectivity in young adult science fiction and dystopian literature for adolescents. Illinois: Illinois State University, 2010.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. 8.ed. São Paulo: T.A. Queiroz Editor, 2000.

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

_____. **Em chamas**. Trad. Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.

_____. **Esperança**. Trad. Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b.

COLOMER, Tereza. **A formação do leitor literário**: narrativa infantil e juvenil atual. São Paulo: Global, 2003.

CORSO Diana; CORSO, Mário. Ficções sobre adolescentes. In.: _____. **A psicanálise na terra do nunca**: ensaios sobre a fantasia. Porto Alegre: Penso, 2011.

DICIONÁRIO mitológico, histórico e geográfico. Trad. José Bento Said. Lisboa: Oficina das filhas de Lino da Silva Gocinho, 1822. Digitalizado pela Biblioteca nacional de Portugal. Disponível em <<http://bdlb.bn.br/acervo/handle/123456789/6933>>. Acesso em 20 de fev. 2016

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**. Trad. Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FERREIRA, José Ribeiro. **Labirinto e Minotauro**: mito de ontem de hoje. Coimbra, Portugal: Fluir Perene, 2008.

FOCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2012.

GOODREADS. The dystopian timeline to the Hunger Games [Infográfico]. 21 mar. 2012. Disponível em: <http://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>>. Acesso em: fev. 2016.

HUXLEY, ALDOUS. **Admirável mundo novo**. Trad. Lino Valandro e Vidal Serrano. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 2007.

KOCH, Ingedore G. V. **Intertextualidade: diálogos possíveis**. São Paulo: Cortez, 2007.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ORWELL, George. **1984**. Trad. Wilson Veloso. 11. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.

ROSTOVITZ, Michael I. **História de Roma**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

T. S. Elliot. **Quatro Quartetos**. Trad. Maria Amélia Neto. 3. ed. São Paulo: Ática, 1983.