

Jogos Vorazes e as distopias adultas: O que mudou e o que permanece na ficção científica do século XXI

Guilherme Ramos Bauer¹; Eduardo Marks de Marques²

¹Universidade Federal de Pelotas – kind.bauer@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – Eduardo.marks@mandic.com.br

1. INTRODUÇÃO

O presente projeto tem como objetivo geral analisar as narrativas literárias distópicas presentes nas literaturas de língua inglesa (hoje, o corpus literário contém exemplos das literaturas estadunidense, canadense, australiana e sul-africana) através de um viés histórico, político e social, em uma tentativa de estabelecer relações entre as sociedades distópicas criadas pelos textos e as sociedades onde os textos se inserem. Nesta pesquisa foi analisado como principal obra a recente trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, que é composta pelos seguintes livros: *Jogos Vorazes* (2011), *Em chamas* (2012) e *A esperança* (2013). Na obra, a região de Panem possui doze distritos, e é controlado pela Capital que anualmente faz um evento chamado de Jogos Vorazes, onde 24 adolescentes são postos em uma arena para lutar até a morte, como uma forma de controle e soberania do estado.

Para fins dessa pesquisa é preciso entender Distopia. Para Kumar (1987) o conceito de distopia- anti-utopia – tomou força século XX quando novas tecnologias e grandes acontecimentos históricos surgiram. Eventos como a Primeira Guerra Mundial, o fascismo, e a Grande Depressão da década de 1930, fizeram com que uma nova abordagem literária ganhasse força; o imaginário quanto ao futuro era grande naquele tempo e as pessoas começaram a imaginar como seria um futuro caótico e sem esperança, tirando a visão utópica que era passada (p.5). Já para Mohr (2007) a preocupação quanto ao futuro, o descontentamento com a realidade social e o progresso tecnológico fazem da distopia na pós modernidade uma mistura de gêneros literários, onde na ficção científica atual se pode encontrar inúmeras ideias utópicas e distópicas (MOHR 2007 p. 6-7). Em suma, literatura distópica tem como pretexto a exageração da condição humana e suas dramatizações, que de acordo com Phillip Rief podemos chamar de *de-creation*, que é aquilo que viola nossa moral e religiosidade em nossa sociedade, e que está presente nas obras de ficção científica atualmente (MACDONALD, 2012 p. 4-5).

Neste conceito, é verificável que a saga *Jogos Vorazes* se encaixa na categoria de ficção científica distópica, visto que temos um sistema controlador – A capital – e os proletariados que sofrem desigualdades. A pesquisa tem como tema analisar diferentes obras do mesmo estilo, publicadas no século XX a fim de comparação com a recente distopia. As obras são: *1984* de George Orwell (1949), *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley (1932) e *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953). Além disso, uma análise crítica da região de Panem é prevista, tendo como resposta as seguintes perguntas:

a) Como se dá a construção da nação de Panem e de que forma a divisão em distritos norteia sua relação com a Capital?

b) Como se dá a constituição dos sujeitos em cada um dos distritos e da Capital? E de que forma tal construção é vista como vantajosa ou não pelos demais distritos?

c) De que forma a divisão distrital de Panem pode ser vista como facilitadora da guerra civil?

2. METODOLOGIA

Para esta pesquisa é necessária a releitura de Jogos Vorazes assim como as outras obras citadas, para fins de comparação e entendimento sobre os aspectos literários abordados, destacando trechos relevantes para a pesquisa. Para isso é necessário também a leitura de artigos teóricos sobre o assunto, aprofundando-se mais no conteúdo abordado.

Como metodologia foi feita a releitura da série, para fins de resgatar trechos relevantes sobre o assunto, bem como a dos textos de Krishan Kumar, Dunja Mohr, e outros artigos necessários afim de estabelecer relações teóricas sobre o tema, assim como a relação com as outras obras já citadas e compara-las com a saga de Suzanne Collins.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como a pesquisa ainda está em andamento ainda não se tem resultados concretos, porém alguns aspectos já se é possível analisar. A realização dos jogos na obra é um meio de entretenimento e exploração para com as pessoas. “Panem” se origina da expressão “Panem et circenses” que significa “Pão e circo”, que foi uma política criada pelos romanos a fim de distrair o povo e suas insatisfações com o governo através de espetáculos e batalhas, e que acontece em Jogos Vorazes.

Outro meio de entretenimento usado nas pessoas é a televisão, como mostra *1984* e *Fahrenheit 451*, com o mesmo objetivo. O uso de pessoas nos jogos é uma forma que a Capital possui de manter o poder e o controle sob a população, e que também se relaciona de modo diferente com cada distrito, de modo a atender suas necessidades, onde é possível perceber uma relação hierarquizada entre eles, sendo que suas produções de matéria prima também estão relacionadas, um exemplo que remete fortemente ao fordismo.

O parcelamento de tarefas nos distritos é visto como fonte de submissão e impotência entre a população de Panem. Na economia pós-guerra do século XX o Estado visava manter a classe operaria com seus devidos direitos, a fim de manter seu capital, dando direitos trabalhistas, de saúde, etc enquanto que na obra, a Capital usa esse recurso apenas para benéficos próprios. Com essa divisão retratada, é reconhecível que um desbalanceamento socioeconômico exista, trazendo questões de preconceito entre as classes. A presença corporal é muito importante nos novos modelos distópicos, na maioria das vezes como sendo falho e substituído por máquinas e outras tecnologias, trazendo em questão o pós-humanismo (MARKS DE MARQUES 2014 Pag19). Em *Admirável Mundo novo*, por exemplo, o uso da revolução tecnológica, como a soma e hormônios artificiais, visa romper esse vazio corporal com substâncias químicas, a fim de criar uma sociedade “nova” e que em Jogos Vorazes isso não está presente. A protagonista usa o corpo a seu favor e de seus ideais.

Assim, para se concluir uma obra distópica, temos o momento ápice onde a população se revolta contra o governo e a imagem da protagonista vira símbolo de uma revolução. Aqui está presente uma grande arma na luta contra a Capital: o próprio corpo. Partindo da perspectiva hermenêutica é interessante se pensar que Katniss, a partir do momento em que entra na arena pela primeira vez, consegue

usar suas interpretações e a linguagem corporal para que o público crie uma empatia. Quando ela e Peeta decidem se suicidar no final do primeiro volume, a fim de comprometer as regras do jogo, e a vitória é dada aos dois, a protagonista percebe o poder de persuasão que possui e que irá acompanhá-la durante os livros. No terceiro volume, Katniss já vista como símbolo da revolução, é usada em propagandas a fim de alertar a Capital e mostrar ao povo seus ideais.

O fato da trilogia ser destinada a um público-leitor Young Adult (Jovem adulto) proporciona uma nova visão de política para os jovens, abrindo novos questionamentos e conhecimentos, e que as outras obras, por ter um público alvo maduro, não proporciona. O tema da trilogia pode despertar nos jovens o interesse sobre o assunto, a fim de conhecer e saber mais sobre a política do próprio país.

4. CONCLUSÕES

Espera-se tirar dessa pesquisa uma nova visão literária e uma nova perspectiva sobre o tema Distopia, e que o estudo relatou novos q além de responder as seguintes perguntas

b) Como se dá a constituição dos sujeitos em cada um dos distritos e da Capital? E de que forma tal construção é vista como vantajosa ou não pelos demais distritos?

c) De que forma a divisão distrital de Panem pode ser vista como facilitadora da guerra civil?

Essas duas questões serão analisadas e respondidas durante o projeto, que apontou novos questionamentos sobre o tema.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- COLLINS, S. **Jogos Vorazes** Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010
- COLLINS, S. **Em chamas** Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011
- COLLINS, S. **A esperança** Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- ORWELL, G. **1984** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- HUXLEY, A. L. **Admirável Mundo Novo** São Paulo: Abril Cultural, 1980
- BRADBURY, R. **FAHRENHEIT 451** São Paulo: Globo, 2012.
- DUNN, MICHAUD, IRWIN, G. N. W **The hunger games and philosophy A critique of Pure Treason** New Jersey: John Wiley & Sons, inc. 2012
- KUMAR, K. **Utopia and Anti-Utopia in Modern Times**, Basil Blackwell, 1987
- KUMAR, K. **Utopia and Anti-Utopia in the Twentieth Century**, Basil Blackwell, 1987, Pag 5
- MACDONALD, B The final word on entertainment **The hunger games and philosophy A critique of Pure Treason** New Jersey: John Wiley & Sons, inc. 2012 Cap4, p.8-25.
- MOHR, D. M. **Transgressive Utopian Dystopias: The postmodern Reappearance of utopia in the disguise of dystopia**, Zaa, 55.1, pag6 2007.
- SANTOS, V.C **Da era fordista ao desemprego estrutural da força de trabalho: mudanças na organização de produção e seus reflexos**. Pará, VI Colóquio Internacional Marx e Engels, 2009
- MARKS DE MARQUES, E. **Da Centralidade Política À CENTRALIDADE DO CORPO TRANSUMANO: MOVIMENTOS DA TERCEIRA VIRADA DISTÓPICA NA LITERATURA**, Anu. Lit, Florianópolis, 2014