

O espaço social distópico em *Jogos Vorazes*: uma leitura a partir de Henri Lefebvre

Jean Fabrício Lopes Ferreira
(Universidade Federal de Pelotas, Brasil)¹

Resumo: *Jogos Vorazes* (2010) é um fenômeno distópico do século XXI e se afilia à corrente de distopias do século XX. Neste artigo busca-se entender a produção do espaço social distópico no romance, a partir da teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre, levando em consideração como o espaço é vivido e concebido dentro da narrativa. A partir dessa leitura pode-se entender como a produção desse espaço é historicamente e economicamente dada e contribui para a manutenção do controle social da Capital sobre os distritos.

Palavras-chave: *Jogos Vorazes*, Distopia, Espaço, Henri Lefebvre.

Abstract: *The Hunger Games* (2010) is a dystopian phenomenon of the 21st century and is affiliated with the current of 20th century's dystopias. This article seeks to understand the production of dystopian social space in the novel, based on Henri Lefebvre's theory of the production of space, taking into account how space is lived and conceived within the narrative. From this reading it is possible to understand how the production of this space is historically and economically given and contributes to the maintenance of the Capital's social control over the districts.

Keywords: *The Hunger Games*, Dystopia, Space, Henri Lefebvre.

Recibido: 2 de mayo. *Aceptado:* 12 de junio.

Considerações iniciais

O século XXI para a literatura considerada infanto-juvenil viu renascer um interesse pela distopia. Séries de sucesso como *Divergente* e *Jogos Vorazes* provam essa afirmativa. Para começar uma discussão de distopia, precisa-se primeiro voltar-se à sua irmã siamesa, a utopia. Utopia vem do grego e significa “não lugar”, embora popularizado

1. Licenciado em Letras - Português e Inglês (Universidade Federal de Pelotas). Mestre em Letras - Literatura, Cultura e Tradução (Universidade Federal de Pelotas). Professor de língua inglesa da rede municipal de Rio Grande/RS - Brasil.

por Thomas More com sua *Utopia* (1516), como esse lugar fictício e ideal, sua origem retorna a Platão, que, em sua *República*, estabelece a utopia como um lugar ideal para se viver.

Por sua vez, as distopias acabam por retratar, ao primeiro olhar, uma oposição à utopia. Nos universos distópicos são retratados lugares e sociedades como respostas às inquietações de um presente materializados em uma visão pessimista do futuro. O termo distópico é uma categoria literária do século XX, afinal seus principais expoentes, *Admirável Mundo Novo* (1932), *1984* (1949) e *Fahrenheit 451* (1953), parecem respostas ao período do pós-guerra, um momento de “desemprego em massa, perseguições, ditadores cruéis e as duas guerras mundiais” (Barbosa 25) e centram a experiência com o avanço tecnológico como algo ruim, afinal nos “três temas que recorrem e permeiam os textos distópicos com maior frequência: a destruição da natureza; a sociedade manipulada; e o homem manipulado [...] a tecnologia é a principal ferramenta” (27). As críticas sociais e políticas permeiam a literatura distópicos, nos permitindo dizer 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” (33).

O texto distópico escolhido para o presente artigo é a obra *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, publicado em 2008 e que gerou dois volumes subsequentes, *Em Chamas* (2009) e *Esperança* (2010). Suzanne Collins nasceu em Connecticut, Estados Unidos, em 10 de agosto de 1962. Graduiu-se em Drama e Telecomunicações na Indiana University e fez mestrado em Escrita Dramática pela New York University. Nos anos 90, trabalhou como roteiristas de séries infanto-juvenis para o canal *Nickelodeon*. Antes de escrever *Jogos Vorazes*, entre 2008 e 2010, lançou a série *The Underland Chronicles* (2003 -2007).

Em *Jogos Vorazes*, somos apresentados a uma nação, Panem, que surge após o fim da América do Norte, a qual é constituída por doze distritos e uma Capital. Esta explora os distritos com recursos os deixando em situação de pobreza, enquanto mantém uma vida luxuosa pra seus habitantes. Na visão de Neumann et. al (91):

Os distritos compõem um universo caracterizado pela ausência de liberdade, miséria, dominação e humilhação, onde os indivíduos não têm o direito de decidir sobre o seu destino. A situação precária e infeliz em que vivem essas pessoas se contrapõe ao estilo de vida da Capital, onde os excessos explicam a escassez nos distritos e os cidadãos vivem de maneira alienada e individualista, seduzidos e envolvidos pelo espetáculo da mídia. (representado, sobretudo, pela televisão)

Nesta narrativa seguimos a protagonista Katniss Everdeen, moradora do distrito 12, que é enviada aos *Jogos Vorazes*, ao voluntariar-se no lugar de sua irmã. Os *Jogos*

são um *battle royale*, transmitidos para toda a Panem em um formato de *reality show*, no qual 2 tributos de cada distrito devem lutar até a morte como punição por uma rebelião contra a Capital.

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

Caracterizado como uma distopia, podemos dizer que 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. (Barbosa 16)

A produção do espaço social

O espaço é um conceito muito caro à Geografia e aos Estudos Literários, desta forma uma união desses saberes propõe um novo olhar aos textos literários. Partimos nesse artigo com a ideia de que o espaço é sempre produzido: “o espaço social se produz e se reproduz em conexão com as forças produtivas (e as relações de produção)” (Lefebvre 77).²

Assim, na visão de Silva, o espaço é continuamente produzido e modificado por vários atores, agentes e intencionalidades que exercem uma ação sobre o espaço, em suas formas e funções. Se essas ações produzem o espaço, este não pode ser lido como estático, mas sim como um organismo vivo.

Neste artigo nos basearemos na teoria da produção do espaço social do filósofo francês Henri Lefebvre. Para sua teoria, de acordo com Schmid, Lefebvre combina uma versão triádica da dialética, a partir de Hegel, Marx e Nietzsche, uma teoria da linguagem baseada em Nietzsche e o influxo da fenomenologia francesa.

O espaço, para Lefebvre (85), é sempre produzido, é um produto. Um produto inerente às relações de propriedade e às forças produtivas, aí reside sua realidade formal e material. O espaço também é um meio de produção, que não se separa das forças produtivas, da divisão social do trabalho, da natureza e das superestruturas.

Há de se levantar em conta que, para a teoria da produção do espaço de Lefebvre, o espaço não é apenas uma forma abstrata. O espaço não é nem um sujeito, nem

2. Tradução nossa, a partir do texto em inglês: social space is produced and reproduced in connection with the forces of production (and with the relations of production).

um objeto, mas uma realidade social, ou seja, um conjunto de relações e formas. Para a produção de um espaço social:

[m]ediações e mediadores se interpõem: grupos atuantes, razões no conhecimento, na ideologia, nas representações. Um tal espaço contém objetos muito diversos, naturais e sociais, redes e filões, veículos de trocas materiais e de informação. Ele não se reduz nem aos objetos que ele contém, nem à sua soma. Esses “objetos” não são apenas coisas, mas relações. Como objetos, eles possuem particularidades conhecíveis, contornos e formas. O trabalho social os transforma; ele os situa diferentemente nos conjuntos espaço-temporais, mesmo quando respeita sua materialidade, sua naturalidade: de uma ilha, de um golfo, de um rio, de uma colina etc.³ (77)

De acordo com Schmid, a teoria de Lefebvre leva em consideração a relação entre tempo e espaço, sendo que ambos não são nem conceitos universais ou materiais, que dependem de uma sociedade (conjunto de corpos e práticas sociais e ideológicas) específicas e, portanto, são produtos sociais e fundamentalmente históricos, resultado e pré-condição da produção da sociedade. Nas palavras de Lefebvre: “O espaço é a morfologia social; é portanto ao “vivido” isto que é ao organismo vivo sua própria forma, intimamente ligada às funções e estruturas” (Lefebvre 94).⁴

O espaço coaduna uma relação íntima com a história. A história do espaço é diacrônica, inverte a relação temporal da História. O tempo no espaço não é um corte temporal, é simultâneo.

Sobre e no espaço, há mais que traços incertos deixados pelos acontecimentos; existe a inscrição da sociedade em ato, o resultado e o produto das atividades sociais. Existe mais que uma escrita do tempo. O espaço gerado pelo tempo é sempre atual, sincrônico e dado como um todo; ligações internas, conexões religam seus elementos, elas também produzidas pelo tempo.⁵ (110)

A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre apoia-se, além da teoria marxiana, também da fenomenologia. É importante para se analisar um espaço considerar

3. Tradução nossa a partir do texto em inglês: Mediations, and mediators, have to be taken into consideration: the action of groups, factors within knowledge, within ideology, or within the domain of representations. Social space contains a great diversity of objects, both natural and social, including the networks and pathways which facilitate the exchange of material things and information. Such ‘objects’ are thus not only things but also relations. As objects, they possess discernible peculiarities, contour and form. Social labour transforms them, rearranging their positions within spatio-temporal configurations without necessarily affecting their materiality, their natural state (as in the case, for instance, of an island, gulf, river or mountain).

4. Tradução nossa, a partir do texto em inglês: Space is social morphology: it is to lived experience what form itself is to the living organism, and just as intimately bound up with function and structure.

5. Tradução nossa, a partir do texto em inglês: The uncertain traces left by events are not the only marks on (or in) space: society in its actuality also deposits its script, the result and product of social activities. Time has more than one writing-system. The space engendered by time is always actual and synchronic, and it always presents itself as of a piece; its component parts are bound together by internal links and connections themselves produced by time.

conceitos que formam uma tríplice dialética: afinal, o espaço é vivido, ou seja, experimentado pelo ser humano; percebido, por meio do pensamento e a partir da produção de um conhecimento; e concebido por meio da sensibilidade física de elementos materiais do espaço.

Estes conceitos se apresentam a partir das reflexões linguísticas do filósofo francês. É por meio da linguagem que Lefebvre conceitua a tridimensionalidade da produção do espaço. Primeiro tem-se a prática espacial que, resumidamente, envolve-se com a prática material da atividade e da interação social; depois a representação do espaço que é a construção imagética que constitui o espaço; por fim, o espaço representativo se daria em uma dimensão significativa de um símbolo material, como, por exemplo, o Estado. O espaço jamais é vazio, ele sempre possui uma significação.

Jogos Vorazes: a produção de um espaço social distópico

No primeiro volume da série entende-se que Panem apresenta três espaços que coabitam a realidade social e histórica dessa nação: os distritos, a Capital e a arena dos jogos. Como a obra é narrada pela protagonista, por distrito entenderemos o distrito 12, local que Katniss mora.

Antes de entrarmos na análise do espaço social distópico, cabe um comentário histórico do contexto de publicação de *Jogos Vorazes*. O início do século XXI parece viver as consequências da estruturação de um espaço geopolítico manufacturado pelos Estados Unidos para o combate à Guerra Fria, onde criava “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” (Barbosa 70).

O que combinado com o ideal de livre mercado proposto pelo imperialismo norte-americano 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 254). O que cria, como Barbosa (71) cunha “espaços geográficos desiguais”.

A partir dessa noção de espaço desigual, cabe complementar a análise de eventos históricos mais recentes da história norte-americana como pré-condição para a redação do romance:

Jogos Vorazes, em termos contextuais mais amplos, expõe os medos da sociedade norte-americana em relação à uma série de eventos e condições que tem marcado o país na última década. O atentado às Torres Gêmeas, em 2001, e a

crise do mercado imobiliário que se refletiu em toda a economia, em 2008, são eventos marcantes de uma nação que tem visto seu poderio global ser enfrentado e as diferenças sociais internas, através da concentração de renda, se radicalizado. Collins, a partir disso, expressa os seguintes medos: divisão radical entre grupos sociais; precariedade e escassez para a maioria da população a fim de manter um grupo bem abastecido; fim do controle sobre o próprio destino e perda de esperança; ausência de mobilidade social; uso da mídia como forma de opressão, ameaça e entretenimento vulgar; sistema produtivo baseado na exploração humana; vida fútil e autocentrada (Capital) versus vida ameaçada (Distritos). (Neumann et al 93)

Desta forma temos um primeiro momento desse espaço de Jogos Vorazes: a relação entre a Capital e os distritos. A Capital é a joia de Panem, lugar no qual toda a riqueza da nação flui. Isto é percebido por Katniss da seguinte maneira:

A Capital, a cidade que governa Panem. As câmeras não mentiram a respeito da grandiosidade do local. Se tanto, elas não chegaram a captar a magnificência dos edifícios esplendorosos num arco-íris de matizes que se projeta em direção ao céu, os carros cintilantes que passam pelas avenidas de calçadas largas, as pessoas vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados que nunca deixaram de fazer uma refeição. Todas as cores parecem artificiais, os rosas intensos demais, os verdes muito brilhantes, os amarelos dolorosos demais aos olhos, como as balas redondas e duras que nunca temos condições de comprar nas lojinhas de doce do Distrito 12. (Collins 67)

Por outro lado, em oposição ao esplendor da Capital, temos a primeira impressão do Distrito 12, descrito por Katniss no início do romance:

A parte em que vivemos no Distrito 12, apelida de Costura, nesta hora do dia está normalmente apinhada de mineiros se dirigindo ao tuno matinal. Homens e mulheres com os ombros caídos e as juntas inchadas, muitos dos quais há muito tempo desistiram de limpar a fuligem negra de suas unhas quebradas e de apagar as profundas rugas de seus rostos. (10)

Por meio destas exemplificações entendemos como o espaço é percebido por Katniss. A personagem consegue engendrar uma construção imagética desse espaço distópico em uma comparação entre o luxo da capital e sua estética esplendorosa e a miséria dos trabalhadores das minas e o desleixo com sua higiene.

Esse espaço aterrorizante se utiliza de símbolos e metáforas. Por exemplo, os termos tributo e colheita. Tributo “se referia a um pagamento por um estado menos poderoso a um de seus vizinhos mais poderosos” (Olthouse 45).⁶ E colheita, tradução escolhida para reaping,

sugere uma celebração da colheita, quando os trabalhadores se alegram com os frutos de seu trabalho. Essa colheita, no entanto, é uma celebração da vitória da Capital sobre seu povo e um lembrete do custo da rebelião em vidas. Ele evoca

6. Tradução nossa a partir do texto em inglês: originally referred to a payment by a less powerful state to one of its more powerful neighbors.

uma imagem do Grim Reaper, reduzindo a juventude em seu auge. Colheita é um termo que a Capital usa para fazer o assassinato de jovens inocentes parecer tão natural e necessário quanto uma colheita de outono.⁷ (45)

Além disso, na passagem em que Katniss, antes da Colheita, vê sua irmã arrumada para cerimônia, vemos a associação de Prim com um pato (Collins 22), revelando uma metáfora para a vida nesse espaço distópico:

Uma associação que esta metáfora possui é literal, baseada em uma verdade muito comum: o formato da blusa para fora da calça de Prim lembra o rabo de um pato. Mas as metáforas também carregam associações conceituais. Um patinho é jovem, e Prim também. Um patinho não é um predador; tem uma inocência natural, e Prim também. Um patinho está indefeso contra predadores, assim como Prim está indefesa contra a colheita. Um patinho depende de sua mãe para protegê-lo, e Prim depende de Katniss.⁸ (Olthouse 42-43)

Esta última metáfora principalmente nos revela o quão incapazes de se proteger do poder da Capital os moradores estão. Mesmo a protagonista, com habilidades de caça e que futuramente liderará uma revolução se sente impotente frente ao poderio político e econômico da Capital. “O espaço comanda os corpos, ele prescreve ou proscreeve gestos, trajetos e percursos” (Lefebvre 143).⁹

O espaço distópico em *Jogos Vorazes* é concebido primariamente pelos jogos. Eles representam a vitória da Capital sobre uma rebelião e se incorpora historicamente como uma punição anula por essa rebelião, além de humilhar a população dos distritos que se veem incapazes de proteger suas crianças, sendo obrigados a ofertar dois tributos a cada ano.

Ele conta a história de Panem, o país que se ergueu das cinzas de um lugar que no passado foi chamado de América do Norte. Ele lista os desastres, as secas, as tempestades, os incêndios, a elevação no nível dos mares que engoliu uma quantidade de terra, a guerra brutal pelo pouco que havia restado. O resultado foi Panem, uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos. Então, vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo terceiro foi obliterado. O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança anual de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes. (Collins 24)

7. Tradução nossa a partir do texto em inglês: suggests a celebration of the harvest, when workers rejoice in the fruits of their labor. This reaping, however, is a celebration of the Capitol's victory over its people and a reminder of the cost of rebellion in lives. It evokes an image of the Grim Reaper, cutting down youth in their prime. Reaping is a term the Capitol uses to make the murder of innocent young people seem as natural and necessary as a fall harvest.

8. Tradução nossa a partir do texto em inglês: One association this metaphor has is literal, grounded in a very ordinary truth: the shape of Prim's untucked blouse resembles a duck's tail. But metaphors also carry conceptual associations. A duckling is young, and so is Prim. A duckling is not a predator; it has a natural innocence, and so does Prim. A duckling is defenseless against predators, just as Prim is defenseless against the reaping. A duckling depends on its mother to protect it, and Prim depends on Katniss

9. Tradução nossa a partir do texto em inglês: Space commands bodies, prescribing or proscribing gestures, routes and distances to be covered.

A própria gênese de Panem recai que este novo espaço na América do Norte foi criado por questões históricas e ambientais, como o excerto em cima nos informa. Foi a partir de uma natureza devastada que se ergue essa nação. Como diz Lefebvre: “A matéria-prima da produção do espaço, não é, como para os objetos particulares, um material particular; é a própria natureza, transformada em produto, brutalizada, hoje ameaçada, talvez arruinada, com certeza localizada, cheia de paradoxo” (Lefebvre 124).¹⁰

Além disso, como chave de leitura para a reconstrução dessa América do Norte devastada, voltamos aos primórdios da colonização britânica no continente. Originalmente eram 13 colônias que deram origem aos Estados Unidos da América; igualmente são 13 distritos que dão origem a Panem. E de certa forma, ambas seguiram um mesmo processo de radicalização da lógica neoliberal, embora, pelo espaço de Panem ser distópico, a radicalização se deu de uma forma de até volta aos primórdios da Revolução Industrial.

Ou seja, para o funcionamento da Capital, o centro de Panem, responsável pela distribuição de bens, funcionamento estatal e jurídico, os Distritos precisam seguir uma lógica capitalista de produção muito similar aos primórdios da Revolução Industrial. Para os trabalhadores de Panem, só existe a divisão temporal do dia para o trabalho respectivo de cada distrito. A possibilidade de ascensão social e mudança de classes é impensável. Esta ideia é firmemente impregnada na população de Panem desde os Dias Escuros. Os Jogos são o modo de fixar essa mensagem a cada ano, além de funcionar como entretenimento principalmente para a Capital. Na combinação dos Jogos como produção de entretenimento e a Capital sendo responsável pela distribuição de bens para toda a nação ocorre a filiação clara de uma política de pão e circo neste espaço, como pode ser visto pelo nome da nação: Panem. Não podendo fugir, desta forma, da observação de Lefebvre de que o espaço é “simultaneamente produto do modo de produção capitalista” e “instrumento econômico-político da burguesia” (Lefebvre 129).¹¹

A própria organização espacial, em sentido geográfico, é um instrumento político. Os distritos mais beneficiados pela Capital, 1 e 2, também são os mais próximos. O distrito 12, residência da protagonista, e mais esquecido pela Capital, até mesmo nos Jogos: o par de tributos do 12 são os últimos a desfilar, a ser entrevistados, a ser avaliados, é também o mais distante. Até mesmo o controle estatal, de caráter policial, é negligenciado para o distrito 12. Os pacificadores, espécie de policiais, fazem vista grossa

10. Tradução nossa a partir do texto em inglês: The raw material of the production of space is not, as in the case of particular objects, a particular material: it is rather nature itself, nature transformed into a product, rudely manipulated, now threatened in its very existence, probably ruined and certainly - and most paradoxically - localized.

11. Tradução nossa a partir do texto em inglês: at once a product of the capitalist mode of production and an economico-political instrument of the bourgeoisie

para a caça ilegal de Katniss e Gale. Mas nem todo o distrito desfruta desse comportamento. Em uma conversa entre Katniss e Rue na arena, Rue conta que um menino que trabalhava na plantação acabou por levar um exemplar de óculos com lentes especiais para a noite, que eram usados, no distrito 11 para quem trabalha em partes mais alta das árvores, é morto por um pacificador. Ao que Katniss reflete: “Ouvir isso me faz ter a sensação de que o Distrito 12 é uma espécie de refúgio seguro. É claro que as pessoas caem mortas de fome o tempo todo, mas não consigo imaginar os Pacificadores assassinando um garoto com deficiência mental” (Collins 221).

A fome é também um elemento base do espaço em *Jogos Vorazes*. A Capital, como já foi discutido, raciona a quantidade de alimento enviada aos distritos, que não são suficiente para uma boa alimentação, apenas para a sobrevivência. Mesmo em distritos, como o 11, que são responsáveis pela produção de gêneros alimentícios, o controle populacional pela necessidade mais básica não se abranda, como vemos nesse diálogo entre Katniss e Rue:

—Imaginava que no Distrito 11 vocês tivessem mais fartura de comida do que nós. Afinal, vocês cultivam a comida.

Os olhos de Rue ficam arregalados.

—Oh, não, não temos permissão para comer o que cultivamos.

—Vocês são mandados pra prisão, alguma coisa assim?

—A pessoa é chicoteada na frente de todo mundo. O prefeito é bem rígido quanto a isso. (219)

Embora essa violência não seja parte do espaço do 12, uma outra que impede o livre acesso à alimentação: a cerca elétrica impedindo que a população adentre, bem como a punição severa para a caça ilegal. Embora Katniss saiba que a cerca elétrica, quando funciona, é por poucas horas, graças à falta de eletricidade no distrito, o poder simbólico da cerca e da legislação amedronta tanto a população que poucos se aventuram em extrair os recursos naturais. O que leva a muitos jovens elegíveis aos jogos buscar outras formas para se alimentar, no caso, as tésseas.

Mas aí vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseas. Cada téssea vale um escasso suprimento anual de grãos e óleos por pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro de sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três vezes das tésseas que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. (19)

Com o subterfúgio das tésseas, a Capital adiciona outro nível de controle sobre a população e reforça a mensagem dos Jogos. Além de privilegiar as famílias ricas que

jamais necessitarão obter tésseiras e os nomes de seus filhos terão uma probabilidade menor de serem sorteados na Colheita, infligindo que corpos subalternos e menos consideráveis sejam jogados na arena para sua morte. Uma prática que poderia ser discutida e desenvolvida utilizando o conceito de necropolítica, de Achille Mbembe, “o poder e a capacidade de ditar quem pode viver e quem deve morrer” (Mbembe, 2018 5) pelo Estado.

Morrer de fome não é um destino incomum no Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. Crianças de alguma família com muitos para alimentar. Pessoas feridas nas minas. Vagueando pelas ruas. Então, um dia desses você vê um deles sentado, imóvel, encostado em algum muro ou deitado na Campina. Você ouve os lamentos de alguma casa e os Pacificadores são chamados para retirar o corpo. A fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, o abandono ou a pneumonia. Mas isso não engana ninguém. (35)

Afinal, navegando neste conceito, entendemos que a política do Estado “se comprometeria a civilizar os modos de matar e atribuir objetivos racionais ao ato de matar” (Mbembe 33). O que pode ser claramente atribuído não só as políticas locais nos distritos, mas também a nível nacional com os próprios Jogos.

Outra forma de violência pelo espaço se dá mesmo na organização dos distritos. Tomaremos como exemplo o distrito 12, que, em matéria de habitação, tem dois lugares distintos: a Cidade em si, onde moram mercadores e estão os pontos de comércio ilegal e os aparelhos estatais, como o Prédio da Justiça e a Vila dos Vitoriosos (mansões onde residem os ganhadores dos Jogos). Esses habitantes, embora não livres da tirania da Capital, parecem sobreviver melhor que os habitantes da Costura, lugar onde Katniss mora, bem como os outros trabalhadores das minas. Henri Lefebvre entende que a organização da cidade é uma produção do espaço social pelo poder político: uma violência com objetivo econômico. Manter essas duas áreas separadas em nível econômico e de relações sociais serve à Capital política e economicamente, pois impede uma comunhão entre moradores do mesmo distrito e até mesmo a mínima mudança social que se daria por relacionamentos interpessoais, como o casamento, entre habitantes da Costura e da Cidade.

Esta mesma observação pode ajudar a entender também uma relação entre Capital e distritos, onde uma retém toda riqueza do país e os distritos são deixados aquém em estruturas básicas como a eletricidade. Enquanto no distrito 12, “na melhor das hipóteses, só conseg[uem] duas ou três horas de eletricidade durante a noite” (Collins 11), na Capital encontramos a seguinte situação:

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. Mas aqui não há racionamento de energia. Jamais haveria. (90)

O próprio agenciamento de outra necessidade básica é utilizado com propósito político, o de possibilitar o maior acesso da população aos Jogos. Até mesmo aulas são canceladas para que as crianças e adolescentes possam assisti-los, como observa Katniss:

Nessa fase adiantada dos Jogos, com um evento importante como a ágape, provavelmente as aulas estarão suspensas. Minha família pode assistir naquela velha televisão cheia de estática lá de casa ou se juntar à multidão na praça para assistir com imagens de primeira qualidade. Em casa, terão privacidade, mas na praça terão apoio. (300)

Por fim, um microespaço que é importante para toda vida social no espaço distópico de *Jogos Vorazes* é a arena dos jogos. Um espaço natural é brutalizado para se transformar em uma verdadeira arena de gladiadores que devem se matar até o fim e causar entretenimento. “O espaço jamais é vazio; ele sempre possui um significado” (Lefebvre 154).¹² É um espetáculo. Um que pode ser lido como um certo darwinismo, porque os tributos devem superar o próprio espaço natural, a fauna, a flora e os outros tributos. Por ser parte do espetáculo, a arena precisa garantir que os tributos não morram todos no início, mas também deve se mostrar mortífera o suficiente.

—Quase sempre há árvores pondera Gale. —Desde aquele ano em que metade das pessoas morreram de frio. Não foi nem um pouco divertido.

É verdade. Nós passamos uma edição inteira dos Jogos Vorazes assistindo aos competidores morrerem de frio à noite. Você mal conseguia enxergá-los porque eles ficavam todos encolhidos e não tinham lenha para fogueira ou tochas ou nada desse tipo. Todas aquelas mortes tranquilas e sem luta foram consideradas muito pouco atraentes na Capital. Desde aquele ano, sempre tem madeira para fazer fogueiras. (Collins 46-47)

Ainda dentro do espaço da arena, mais uma vez microespaços se constituem: a Cornucópia e a Ágape. A Cornucópia é “um chifre dourado gigante no formato de um cone com uma cauda curvada, cuja boca tem pelo menos seis metros de altura e está recheada das coisas que nos manterão vivos nessa arena. Comida, contêineres de água, armas, remédios, equipamentos, fósforos” (163).

A princípio a Cornucópia parece uma bênção, mas é designada para apresentar um início dos jogos sangrento e violento, para o deleite dos telespectadores. A cornucópia é um símbolo que pertence às utopias. Afinal, é um símbolo oriundo da mitologia grega que representa a fertilidade e a abundância. É uma espécie de fonte natural que fornece gratuitamente e ilimitadamente todos os bens necessários às expectativas hu-

12. Tradução nossa a partir do texto em inglês: For space is never empty: it always embodies a meaning.

manas. Algo próximo do paraíso. Um símbolo que na arena é ressignificado, nada de paraíso espera os tributos que buscam recursos neste local.

A ágape é um momento que aparece quase no final dos jogos. Ágape é uma das palavras gregas para significar amor, porém, não se trata de um amor romântico, tendendo a denotar o amor a membros da família, de um grupo com afinidades ou uma afeição para uma atividade particular em grupo. Possui também um significado na tradição judaico-cristã, mas é mais aplicado como um banquete ou uma refeição por motivos diversos. Katniss observa que, muitas vezes, quando um Idealizador dos Jogos se comunica com os tributos

é a chamada para algum ágape. Quando a comida está escassa, os Idealizadores dos Jogos convidam os jogadores para uma refeição em algum local de conhecimento de todos, como a Cornucópia, por exemplo, para induzir à reunião e ao combate. Às vezes, há um banquete, às vezes, não há nada além de um pãozinho mofado pelo qual os tributos devem competir. (261)

A ágape da edição dos jogos no qual Katniss e Peeta competem é especial. É prometido o que os tributos de cada distrito sobrevivente mais precisam. No caso de Katniss e Peeta é um medicamento poderoso para o ferimento na perna de Peeta, causado por Cato. Embora se afaste da ideia de refeição, se intercala com o sentido em grego de amor, afinal nesse momento Katniss e Peeta estão investidos em sustentar a história dos amantes desafortunados. Porém, a intenção final continua a mesma: criar combate e entretenimento.

Como tentamos desenvolver nas últimas observações a Cornucópia e a Ágape são microespaços de um (já) microespaço que é a arena. Embora esetajm sobrepostos, a estrutura do macroespaço distópico continua sólida nestes microespaços que parecem estar fora da realidade dos outros habitantes de Panem: “Nenhum espaço desaparece completamente, abolido sem traços” (Lefebvre 164).¹³

Por fim, um aspecto do espaço social distópico da arena que merece comentário é a relação de rivalidade entre os tributos de cada distrito. Os jogos forçam que se veja como inimigo até mesmo o outro tributo de seu próprio distrito. Entretanto são vistas parcerias, mais comumente entre os denominados Carreiristas, geralmente dos distritos 1, 2 e 4. A aliança de Katniss e Peeta nos últimos momentos dos jogos é um bom exemplo. Porém, talvez a mais genuína seja a de Katniss e Rue, mesmo que elas saibam que não poderia ser para sempre.

—Você não estava brincando quando disse que me queria como aliada? —pergunta ela.

—Não, estava falando sério —respondo. Quase consigo ouvir Haymitch espumando de raiva ao saber que estou trabalhando em conjunto com uma garotinha

13. Tradução nossa a partir do texto em inglês: No space ever vanishes utterly, leaving no trace.

frágil. Mas eu a quero. Porque é uma sobrevivente, e confio nela. E por que não admitir? Ela me lembra Prim.

—Tudo bem. —diz ela, e estende a mão. Trocamos um aperto de mãos—. É um trato.

É claro que esse tipo de trato só pode ser temporário, mas nenhuma das duas toca no assunto. (Collins 218)

Embora surjam, como acima, parcerias durante os jogos, o mais comum é que o objetivo da Capital em por tributo contra tributo seja mais efetiva. Porém a reação de Katniss, após matar o tributo do distrito 1 que assassinou Rue, nos dá um tom diferente:

Odiar o garoto do Distrito 1, que também parece muito vulnerável na morte, soa inadequado. É a Capital que odeio. Por fazer isso com todos nós. [...]

A morte de Rue me forçou a confrontar minha própria raiva com a crueldade, a injustiça que infligem sobre nós. Mas aqui, de modo até mais forte do que em casa, sinto minha impotência. Não há como se vingar da Capital. Será que há? [...]

Quero fazer alguma coisa, aqui mesmo, nesse exato momento, para envergonhá-los, para responsabilizá-los, para mostrar à Capital que o que quer que façam ou nos forcem a fazer aqui, haverá sempre uma parte de cada tributo que não está sob suas ordens. Que Rue era mais do que uma peça no seu Jogo. E também eu. (253)

Ao colocar como antagonistas seus tributos, os Jogos (e em extensão, a Capital) acabam redirecionando parte dessa raiva, desse ódio para si mesmo. Aqui talvez esteja o impulso utópico que Katniss tem que levará ao momento do final dos jogos, no qual ela e Peeta, que acreditavam poder vencer juntos graças a uma mudança na regra dos jogos, são informados que só pode haver um vitorioso e devem matar um ao outro. Para escapar dessa situação, Katniss propõe que ambos se suicidem para evitar que um assassine o outro. Esse ato de rebelião, de ódio à Capital, inciará no segundo volume, *Em Chamas*, o processo revolucionário para destruição da Capital. Neste início do processo vemos que outros vitoriosos compartilham esse mesmo ódio à Capital. Criando, desta forma, um vínculo comunal que vai estremecer as relações sociais desse espaço distópico. Afinal, considerando a teoria da produção do espaço social de Henri Lefebvre (1991), as pessoas, por suas ações, trajetos e percursos, influem no espaço e nas relações sociais e modo de produção de tal espaço.

Considerações finais

Jogos Vorazes é talvez o exemplo de distopia comercialmente mais bem sucedido até então no século XXI. Afilia-se com outras distopias do século XX em projetar uma possível realidade negativa hiperbolizada frente a algum fato social do presente, bem como associando-se as principais temáticas da literatura distópica.

Por meio da teoria da produção do espaço social de Henri Lefebvre foi possível esboçar alguns conhecimentos sobre este espaço, desta forma *percebendo* sua construção como um espaço conectado com a realidade das consequências do descontrole do capitalismo de caráter neoliberal em pleno funcionamento nos Estados Unidos desde os últimos decênios do século XX.

Também foi possível compreender como esse espaço é vivido e concebido. Ele responde historicamente à construção de uma Panem pós-rebelião dos distritos, que constitui socioeconomicamente uma nação de exploração de distritos em benefício de uma única camada social: os habitantes da Capital. O espaço funciona, em todos os seus níveis, para cristalizar essa situação; o espaço é usado como um fim político e econômico fortemente engendrado. Ele promove um controle social por uma natureza de dependência econômica dos distritos frente a Capital, afinal ela é quem controla o racionamento de comida e energia elétrica, por exemplo.

Os Jogos, elemento central da narrativa, coadunam com essa visão, associando-se com a política de pão e circo e promovendo esse controle também pelo terrorismo em sempre lembrar das consequências de uma rebelião, a forte antagonização entre os tributos de cada distrito. Mas como um espaço nunca é estático, vemos fissuras que esse forte aparelho repressor acaba causando em seu próprio sistema causadas justamente pelas vítimas desse sistema que se rebelarão novamente contra a Capital, como é visto nos dois romances seguintes da trilogia: *Em Chamas e A Esperança*.

Bibliografia citada

- Barbosa, Anna Carolina. *O espaço, o humano e o espetáculo na distopia pós-moderna de Jogos Vorazes*. Dissertação de Mestrado em Letras. Universidade de São João del Rei, 2017
- Collins, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rocco Jovens Leitores, 2010.
- Henri Lefebvre. *The Production of Space*. Tradução de Donald Nicholson-Smith. Blackwell, 1991.
- Mbembe, Achille. *Necropolítica: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte*. Tradução de Renata Santini. N-1 edições, 2018.

Neumann, Anna Laura, Taíssi Alessandro Cardoso da Silva, e Rudinei Kopp. “Comunicação e Educação na Literatura Distópica: de Nós (1924) a Jogos vorazes (2008).” *Revista Jovens Pesquisadores*, vol. 3, nº 1, 2013, pp. 80-96.

Olthouse, Jill. “«I Will Be Your Mockinjay»: The Power and Paradox of Metaphor in the Hunger Games Trilogy.” *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*. Edited by George A. Dunny, John Wiley & Sons Inc, 2012, pp. 42-54.

Schmid, Christian. “A teoria da produção do espaço de Henri Lefebvre: em direção de uma dialética tridimensional.” Tradução de Marta Inez Medeiros Queiroz e Marcelo Barreto. *GEOUSP - espaço e tempo*, vol. 32, nº 3, 2012, pp. 89-109.