

## Violência, espetáculo e resistência em *Jogos Vorazes*

Laura Silva de Souza  
(Universidade Federal de Pelotas, Brasil)<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo pretende analisar a trilogia “Jogos Vorazes” escrita por Suzanne Collins frente aos tópicos violência, espetáculo e resistência. Inicialmente, faz-se uma pequena revisão do termo Distopia e suas origens e temáticas na literatura, analisando-se ainda sua capacidade como veículo crítico de sociedades regidas pela mídia, seguida pela observação de como a questão da perspectiva do narrador impacta no entendimento da obra literária como distópica. A seguir, busca-se delinear conexões entre memória e história com as sociedade-espetáculo, caso apresentado a trilogia de Collins, problematizando o prevaletimento do imediatismo e da manipulação nessas sociedades e, também como a violência nessas sociedades se torna uma abstração, usada como mecanismo de controle. Por fim, é feito um cotejo entre a trilogia de Collins e o filme “Saló”, de Pasolini para examinar as questões de resistência e do uso dos corpos como entretenimento. Para tanto, buscou-se autores que investigaram a relação entre sociedade e espetáculo como Guy Debord, Mario Vargas Llosa e Georges Didi-Huberman e pesquisadores cujo foque se encontram no romance distópico.

**Palavras chave:** Distopia, Violência, Espetáculo, Resistência.

**Abstract:** This article aims to analyse Suzanne Collins’ s trilogy “Hunger Games” having as topics violence, spectacle and resistance. Initially, it is made a brief review of the term Dystopia and its origins and themes in literature, as well as an analysis of its capacity as critical tool of media centred societies, followed by an exam of how the narrator’s perspective impacts on the establishment of a literary work as dystopian. Following, a connections between memory and history and spectacle based societies, as in the case of Collins’ trilogy, is laid out, questioning the prevalence of immediacy and manipulation in these societies, and also how violence in these societies becomes an abstraction, used as a control mechanism. Finally, a comparison is drawn between Collins’ trilogy and Pasolini’s film “Saló” to examine issues of resistance and the use of bodies as entertainment. In order to do so, authors who investigated the relationship between society and spectacle, such as Guy Debord, Mario Vargas Llosa and Georges Didi-Huberman, and researchers whose focus is on the dystopian novel were chosen.

**Keywords:** Dystopia, Violence, Spectacle, Resistance.

*Recibido:* 15 de junio. *Aceptado:* 25 de julio.

1. Mestre em Literatura Comparada. Doutoranda em Literatura, Cultura e Tradução. Universidade Federal de Pelotas (UFPel) / Programa de Pós-graduação em Letras.

## Introdução

É possível afirmar que “Jogos Vorazes”, trilogia escrita por Suzanne Collins se tornou entre a população jovem um fenômeno literário, e posteriormente cinematográfico. Possível ainda compreender tal fato não apenas pelo enredo instigante, com suas cenas de ação e de romance em meio a luta contra um governo despótico mas também por ela problematizar a mídia, companheira constante dos jovens, como mecanismo de controle e manipulação.

Pela sua configuração distópica pode-se enxergar a trama de uma forma mais distanciada, desvinculada da realidade. Contudo, é precisamente esse cenário que possibilita uma transposição entre fantasia e realidade, dando mais abertura a interpretação do leitor que pode tanto encará-la apenas como um entretenimento ou pode fazer uma leitura mais crítica e atualizá-la a sua realidade.

A trilogia criada por Collins se passa em Panem, uma sociedade totalitária e altamente tecnológica dividida em 12 distritos, cada um responsável por um setor de produção e no qual, anualmente, 24 jovens são enviados a uma arena na qual devem lutar até a morte num espetáculo televisionado a toda a nação. A heroína da saga, Katniss Everdeen, é uma adolescente do Distrito 12 - considerado o mais miserável da nação - que toma o lugar da irmã mais nova e parte para a 74ª edição dos Jogos Vorazes, nome pelo qual é chamado confronto entre os jovens sorteados, ao lado de Peeta Mellark. Ao final da edição, depois de eliminados todos os outros tributos – como são chamados os participantes - ambos são proclamados vencedores, ação que desencadeia sua participação nos 75ª Jogos e conseqüente adesão ao movimento de revolta contra a opressão do Capitólio, sede do governo, nos dois romances seguintes – “Em Chamas” e “A Esperança”.

Através dessa premissa na qual a violência é mostrada atrelada ao desenvolvimento tecnológico e propagada pelos meios de comunicação de massa, “Jogos Vorazes”, assim como outras distopias, tais como “1984”, de George Orwell, “Fahrenheit 451”, de Ray Bradbury e a contemporânea saga “Divergente”, de Veronica Roth, permite uma crítica a sociedade moderna, a seus mecanismos de controle e ao quão longe o Estado pode ir para alcançar o poder.

## A distopia e o espetáculo alienador

Em “Dystopian worlds: language within and beyond experience”, Julie Millward (2006) remete à uma exposição de arte contemporânea cujo material de publicidade apresentava uma ortografia embaralhada, provocando uma nova maneira de compreender e reavaliar o que é apresentado ao expectador. Millward conclui que essa estratégia

desfamiliariza a linguagem o suficiente para desafiar e desestabilizar as percepções da realidade, ao mesmo tempo em que retém familiaridade suficiente para cumprir seu objetivo comunicativo; sutilmente incorpora o potencial para a desordem ser ocultada dentro da ordem ostensiva; além disso, serve para chamar a atenção do leitor para as formas como seus preconceitos podem ser confrontados, examinados e reconstruídos.<sup>2</sup> (Millward, 01)<sup>3</sup>

A exposição acima, apesar de ter como foco a linguagem, poderia muito bem ser acerca da literatura distópica e do potencial que ela possui como sintoma, ou seja, como um indício, ou um alerta, de uma situação problemática possível. Ao situar a trama em um futuro, seja ele definido ou não, que, apesar de transformado retém alguma semelhança com a realidade do leitor, a distopia permite a ele reavaliar seu tempo presente.

O termo distopia está inerentemente ligado ao termo utopia, cunhado por Thomas More em seu livro mais conhecido, “Utopia”, de 1516. A palavra escolhida por More para sua sociedade ideal, a ilha de Utopia, é derivada do prefixo grego “ou-” (οὐ) - “não” e “topos” (τόπος), “lugar”, ou seja, um não-lugar. Contudo, o termo passou também a ser usado para designar uma sociedade perfeita, ou um lugar ideal.

A partir dessa brevíssima exposição seria possível imaginar que o termo distopia, o qual acrescenta o prefixo “dis-” seria assim uma negação, ou um oposto desse não lugar e/ou lugar ideal, de plena felicidade e concórdia entre os indivíduos que caracterizaria a utopia. Contudo, Millward comenta que quando John Stuart Mill cunhou o termo distopia, em 1868, ele inverteu seu original apenas parcialmente, opondo lugar bom a lugar mal mas mantendo o sentido de não lugar, ou seja, de lugar imaginário: “distopia como um gênero relativo a sociedades imaginárias localizadas em cenários ilusórios: experiências de pensamento distantes da realidade (Millward, 07).<sup>4</sup>

Porém, essa noção de sociedades imaginárias e cenários ilusórios pode ser contestada, pois, enquanto a utopia se mantém inatingível, sendo apenas uma idealização enraizada num sonho, a distopia é uma possibilidade, por mais improvável que seja, enraizada na realidade do autor.<sup>5</sup>

A ficção distópica preocupa-se fundamentalmente com a sociedade atual do escritor e constrói seu terrível poder extrapolando as tendências atuais para o que o escritor considera suas conclusões logicamente temíveis. A ficção distópica beira

---

2. No original: “it defamiliarises language sufficiently to challenge and destabilise perceptions of reality, while retaining just enough familiarity to fulfil its communicative aim; it subtly embodies the potential for disorder to be concealed within ostensible order; additionally, it serves to draw its reader’s attention to the ways in which their preconceptions may be confronted, examined and reconstructed.

3. Todas as traduções foram feitas pela doutoranda.

4. No original: “dystopia as a genre relating to imaginary societies located in illusory settings: thought -experiments, far removed from reality”.

5. No original: “Dystopian fiction is fundamentally concerned with the writer’s present society and builds its horrific power extrapolating current trends to what the writer considers their logically fearsome conclusions. Dystopian fiction borders on the hortatory polemic [...] dystopian novels rarely attack specific utopian visions, lashing out instead at serious flaws within the writer’s contemporary society”.

a polêmica exortativa [...] romances distópicos raramente atacam visões utópicas específicas, atacando em vez disso as falhas graves dentro da sociedade contemporânea do escritor. (Millward, 09 Apud Sisk, 1997, 07)

E é nesse contexto que a palavra sintoma se encaixa: na literatura distópica é algo no universo do autor, um problema, uma inquietação que dá início ao processo criativo. Talvez seja interessante pensar em distopia não como o que é, ou ainda com o que deveria ser, mas sim como o que pode ser.

Não é acaso que grande parte dos romances distópicos desenvolve sua trama em um futuro no qual houve uma ruptura com o passado, de forma a expor a sociedade resultante desse passado problematizado. Muitas vezes esse tempo não é nem mesmo mencionado, muito menos explicado, mas, no caso de “Jogos Vorazes”, Suzanne Collins achou relevante indicar as causas que provocaram a criação de Panem e de seu governo totalitário: “desastres, as secas, as tempestades, os incêndios, as invasões dos mares que engoliu muita terra, a guerra brutal pelo pequeno alimento restante” (Collins, 2010 13), ou seja, uma pequena lista de problemas arraigados não num futuro distante, mas sim no tempo presente da autora.

Outro ponto que deve ser discutido é a questão da perspectiva, independente se conectado ao sonho de um futuro melhor ou ao receio de um porvir hostil. A sociedade da ilha de “Utopia” apresentada por More como ideal era baseada em uma política de coletividade e governança intelectual e dificilmente seria uma unanimidade tanto entre seus pares quanto entre a população comum da Inglaterra do século XVI; a sociedade retratada em “Fahrenheit 451”, com sua brigada de incêndio e seu incentivo ao alienamento, é retratada como distopia apenas porque o protagonista passa a contestar a situação vigente, já que o restante das personagens, com algumas exceções, se mostram satisfeitas com a situação. A partir de apenas esses dois exemplos, percebe-se que a linha entre o que caracteriza utopia e distopia é muito tênue, dependente apenas da perspectiva de narração.

Em “Jogos Vorazes”, certamente, os habitantes o Capitólio e dos distritos mais ricos viam o contexto social como um equivalente ao país da Cocanha, terra mitológica na qual não havia trabalho e o alimento era abundante, os prazeres terrenos eram permitidos livremente e no qual todos permaneciam jovens para sempre. Porém, a narração na trilogia de Collins é feita pela personagem Katnis, moradora do distrito mais pobre do país e que acaba sofrendo, além da miséria constante de seu distrito, a violência dos Jogos. Assim, o leitor tem apenas a perspectiva do tributo, suas considerações em relação à injustiça dos Jogos e a tirania do Capitólio.

Como deve ser, eu me pergunto, viver num mundo onde a comida aparece ao toque de um botão? Como eu passaria as horas que agora eu dedico a passar um pente na floresta procurando por sustento se fosse tão fácil de arranjar? O que

eles fazem o dia todo, essas pessoas em Capitol, além de decorar seus corpos e esperar por uma nova descarga de tributos chegarem e morrerem para sua diversão? (Collins, 2010 41)

Na narrativa de Collins, assim como em outras obras distópicas, a realidade social retratada está muito assiduamente ligada ao avanço tecnológico e a manipulação da verdade, ou a camuflagem dos problemas sociais por uma aparente perfeição – como por exemplo em “1984”, romance de George Orwell no qual as notícias que iam contra a atual posição do governo eram sumariamente reescritas, numa tentativa, exitosa, de alterar a história. A distopia, assim, é o cenário perfeito para a crítica de uma sociedade regida pelos meios midiáticos e pelo espetáculo, como a que é retratada na trilogia americana, na qual violência e o entretenimento andam juntos.

Além disso, a violência e o uso dos meios de comunicação de massa como mecanismos de manipulação em “Jogos Vorazes” estão diretamente ligados à corrupção. Independente de qual lado se está, ou do lado do Capitólio ou do lado dos rebeldes, como será mostrado no último livro da série “A Esperança”, o uso da propaganda e da televisão é, não apenas eficaz, mas, mais do que isso, é a base de seu sistema. Nesta sociedade-espetáculo, a memória e a história são abandonadas em favor do imediatismo e da manipulação.

Muitos autores refletiram sobre o impacto dos meios de comunicação de massa nas sociedades e sobre o poder do espetáculo sobre elas, entre eles Guy Debord (1997) e Mario Vargas Llosa (2013). Para o primeiro, “O espetáculo confundiu-se com a realidade, ao irradiá-la” (Debord, 173) e, mais, ele seria ainda “a ditadura efetiva da ilusão” (Debord, 137), ou seja, as sociedades seriam baseadas em aparência e na representação e o que existe hoje seria uma “inversão concreta da vida, é o movimento do não vivo” (Debord, 13). O que importa é como se é mostrado, percebido e não o que se é realmente. A asserção desse autor parte de um viés econômico, filosófico e histórico em sua maior parte.

Vargas Llosa, em contrapartida, analisa o espetáculo na sociedade através de um caráter cultural. Para ele, a civilização do espetáculo seria a “de um mundo onde o primeiro lugar na tabela de valores vigente é ocupado pelo entretenimento, onde divertir-se, escapar do tédio, é a paixão universal” (Vargas Llosa, 17). Independentemente do viés, para ambos os autores, o futuro da sociedade é mostrado como sombrio, atrelado e dominado por uma instituição alienadora e onipresente da qual é virtualmente impossível escapar.

Em Panem, não apenas a selvageria do entretenimento é televisionada e mandatária a todos os cidadãos, como os tributos são encorajados a desempenhar um papel neste processo com o objetivo de angariar patrocínio, o que, em teoria, aumentaria as

suas chances de sobrevivência. Nos Jogos Vorazes, a regra máxima para se conseguir um patrocínio é de fácil compreensão: quanto mais apelativo, quanto mais o ângulo trabalhado pelo tributo for “comprado” pela audiência, maior a possibilidade desse tributo ter sua participação nos Jogos facilitada com presentes, comida ou medicamentos necessários. Assim, cada tributo atua de acordo com o que acredita que o expectador esteja buscando.

No caso dos tributos do Distrito 12, Katniss e Peeta, isso fica muito claro quando a protagonista reflete sobre o que seria preciso fazer para receber o medicamento necessário para ajudar seu companheiro nos Jogos: “Haymitch não podia estar me mandando uma mensagem mais clara. Um beijo equivale a um pote de caldo [...]. Você deveria estar apaixonada, querida. O garoto está morrendo. Me dê algo com o que possa trabalhar!” (Collins, 2010 162). Este exemplo serve como uma ilustração do proposto por Debord, de que o que tem valor é a representação e não o ser, e de que, numa sociedade baseada no mercado e na imagem, a propaganda é essencial para que seja forjada uma idealização da realidade. Não era proveitoso para os tributos do Distrito 12 apenas que a audiência torcesse por um romance entre Peeta e Katniss e, por esse motivo, o quisesse vivo, era necessário que Katniss participasse do jogo de aparências e mostrasse ao expectador o que ele queria ver; apenas dessa forma Peeta receberia a ajuda necessária.

Outro episódio que explicita ainda mais o caráter artificial dos Jogos acontece durante a apresentação dos tributos no Capitólio, a sede do governo de Panem. Haymitch, vencedor de uma edição anterior dos Jogos e mentor dos tributos do Distrito 12, indignado com a vontade da personagem Katniss em se ater a verdade, explica a ela como funciona a vida no Capitólio e nos Jogos

Quem se importa? É tudo um grande show. É tudo como você é percebida. O máximo que eu poderia dizer sobre você depois da sua entrevista era que você estava boa o bastante, embora isso em si seja um pequeno milagre. Agora eu posso dizer que você é uma arrasa-corações. Oh, oh, oh, como os garotos de volta para casa caem saudosamente aos seus pés. O que você pensa que vai te conseguir mais patrocinadores? (Collins, 2010 85)

Katniss aprendeu que seu público-alvo, os cidadãos ricos do Capitólio e os patrocinadores, aqueles que ficariam colados aos seus aparelhos de televisão, tinham fome de entretenimento. E o que poderia ser mais divertido do que uma história de amor?

Debord, nas proposições 29 - 32 de “A Sociedade do Espetáculo”, remete ao poder da alienação sobre os espectadores e o reconhecimento desses com as imagens propagadas pela sociedade do espetáculo, ao invés do reconhecimento de sua própria existência, concluindo que “O espetáculo na sociedade corresponde a uma fabricação concreta da alienação” (Debord, 24). A ação exclusivamente contemplativa do espectador leva à abstração e conseqüentemente a uma banalização do real.

Em “Jogos Vorazes”, a violência transmitida pela TV era para parte dos cidadãos não uma realidade, apenas uma abstração. Mesmo os oprimidos nos distritos mais pobres escolhiam seus favoritos, tinham opiniões sobre os cenários das arenas e armadilhas desenvolvidas pelos *gamekeepers*. Os Jogos podem ter sido inventados para o entretenimento da elite e punição dos revoltosos, mas isso não significa que após anos de bombardeio de imagens, de transmissões mandatórias, eles não se enraizaram em todas as camadas sociais de Panem como um passatempo, ou até mesmo diversão. Apesar do repúdio aos Jogos, os mais fracos eram também consumidores do massacre-espetáculo.

A transformação da imagem pública é imediata e atrelada à vontade do Capitólio. Katniss e os outros tributos que, posteriormente, se juntaram à revolta passaram de “queridinhos” a traidores em instantes. Na busca para desacreditar a protagonista, uma estratégia foi criada: televisionar açoites e execuções públicas seguidas de imagens da banalidade do dia-a-dia da personagem - a escolha de vestidos, dicas de maquiagem, etc., em uma tentativa de influenciar a população mais carente contra ela e não contra o governo. Nesta sociedade-espetáculo baseada na representação, as imagens maquiavam a realidade, transformam fatos, sempre em favor do poder vigente, confirmando o argumento de Debord de que

a verdade deixou de existir quase em toda a parte, ou no melhor caso, ficou reduzida a uma hipótese que nunca poderá ser demonstrada. A mentira sem contestação consumou o desaparecimento da opinião pública, que, de início, ficara incapaz de se fazer ouvir e, logo em seguida, de ao menos se formar. (Debord, 176)

### **Violência e imediatismo, história e memória**

O espetáculo, na trilogia “Jogos Vorazes”, não serve apenas como mecanismo de alienação, mas como um forte mecanismo de controle do poder vigente. Ao mesmo tempo em que estimula a apatia com a frivolidade dos programas de televisão e a banalidade da violência dos Jogos – comparável a atrações midiáticas atuais - não deixa de passar uma mensagem clara de que nenhuma resistência será aceita. Sim, os Jogos são entretenimento e devem ser tratados como tal, mas ao mesmo tempo são um lembrete do que acontece àqueles que se posicionam contra o sistema. A protagonista reflete exatamente sobre essa dualidade: “Tirando as crianças dos nossos distritos, forçando-os a matar um ao outro enquanto eles assistem – essa é a hora do Capitólio de nos lembrar como estamos totalmente a mercê deles” (Collins, 2010 14).

Mas não é somente o espetáculo que mascara a realidade e sustenta o governo de Panem. O Capitólio, de forma a reforçar seu poder, usa da História o que lhe interessa. Destaca a história recente da qual é o protagonista - se mostrando como uma entidade

salvadora que trabalha com preceitos rígidos, mas justos, e cujo propósito maior é o bem social - enquanto apaga a história anterior à sua ascensão; indesejada, provocadora.

Além de leitura e matemática básica, a maioria das nossas instruções são relacionadas a carvão. Exceto pelas aulas semanais de história de Panem. Na maior parte é um monte de tolices sobre o que devemos a Capitol. Eu sei que deve ter mais do que eles nos dizem, uma explicação real sobre o que aconteceu durante a rebelião (Collins, 2011 27).

Essa falta de conhecimento histórico, ou melhor, da manutenção de um conhecimento histórico idealizado pelo governo, seria uma possível responsável por sua recorrência. A história tende a se repetir. Ideias passadas ressurgem séculos mais tarde; modas, estilos se sucedem mas reaparecem tempos depois sobre uma nova roupagem; e em Panem, lugar onde a única história conhecida é a recente, calcada na violência, na coerção e no espetáculo, não é de se estranhar que sejam essas as armas usadas pelos rebeldes para destruir o governo opressor.

No início da saga, durante o dia de sorteio dos tributos, o prefeito do Distrito 12, em seu discurso, reconta a base da história dos Jogos:

O resultado foi Panem, uma iluminada Capitol rodeado por treze distritos, que trouxe paz e prosperidade para os cidadãos. Então veio os Dias Negros, a revolta dos distritos contra o Capitol. Doze foram derrotados, o décimo terceiro obliterado. O Tratado de Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como nosso lembre anual de que os Dias Negros nunca deveriam ser repeditos, deu-nos os Jogos Vorazes (Collins, 2010 13).

A matança dos 23 jovens, de 12 a 18 anos, seria então o preço pago pela traição. No último livro da saga, “A Esperança”, após a conquista do Capitólio pelos rebeldes, é decidida a realização de uma nova edição dos Jogos, uma edição simbólica cujos tributos seriam as crianças e jovens pertencentes às famílias daqueles que detinham mais poder. A protagonista, horrorizada, pensa: “Todas aquelas pessoas que eu amava, mortas. E nós aqui discutindo os próximos Jogos Vorazes numa tentativa de evitar novas perdas de vida. Nada mudou. Nada jamais mudará agora” (Collins, 2011 203). Em Panem, a violência é sucedida pela violência, a repressão pela repressão e o entretenimento por mais entretenimento.

Não somente o governo rebelde propõe reciclar o espetáculo como forma de punição usado pelo Capitólio, mas as estratégias de propaganda e de repressão usadas pela líder da revolução e do Distrito 13, a Presidente Alma Coin, são as mesmas usadas pelo líder do Capitólio, Presidente Snow. Passagem consoante a esta afirmação é o episódio, também narrado na última parte da série, no qual todos os adolescentes e crianças abrigados atrás de uma barreira de proteção foram estrategicamente bombardeados para apressar a queda do Capitólio, mas não se pode deixar de pensar que um quê de vin-

gança guiou a decisão rebelde; o Capitólio vinha matando crianças e adolescentes há 75 anos como forma de reforçar a submissão dos distritos, então por que não dar a eles o gosto do seu próprio remédio? Independente do governo, da ideologia, dos argumentos ou das motivações, em Panem, a história seguirá se repetindo a não ser que se construa uma história e uma memória popular.

Sobre o apagamento da história, Debord afirma que ela seria a garantia de triunfo para a sociedade emergente, “um agradável repouso para todo o poder presente” (Debord, 177). Em um sistema como o de Panem, no qual a educação era, no mínimo, deficiente, principalmente nos distritos mais pobres, é possível argumentar que carência era, na verdade, proposital. Um povo sem história, ou melhor, sem o conhecimento de sua história, não sabe pelo que lutar, nem o que valorizar, já que a história oficial não pertence a eles, mas sim àqueles que ascenderam ao poder e o mantêm.

A sociedade do espetáculo se alimenta e anseia por novidade, uma nova moda, uma nova ideia sucede a outra sem que firme raiz na cultura e na sociedade e, por isso, não possui memória, ou como diz Vargas Llosa “a civilização do espetáculo é cruel. Os espectadores não têm memória; por isso também não têm remorsos nem verdadeira consciência. Vivem presos à novidade, não importa qual, contanto que seja nova” (Vargas Llosa, 26). Essa alegação possibilita sugerir que esse imediatismo exige cenas e informações cada vez mais chocantes para prender a atenção do expectador. Uma notícia “legítima” perde seu lugar frente a um escândalo, que consequentemente perde espaço para uma cena de violência gratuita. Quanto mais absurdo e medonho um crime, por exemplo, maior é o interesse dos expectadores. O mórbido vende.

Essa exigência de mudança é explícita na narrativa de “Jogos Vorazes”. Não só na nossa sociedade-espetáculo a exploração da violência tem lugar de destaque, na trilogia de Collins é ela que alimenta o espetáculo e a audiência deve ser mantida a todo o custo.

As coisas estavam quietas demais hoje. Nenhuma morte, talvez nem mesmo uma luta. A audiência em Capitol estaria se entediando, clamando que esses Games estavam a beira de serem sonolentos. Isso é uma coisa que os Games não podem ser. (Collins, 2010 109).

Em Panem, e novamente, impossível não pensar num paralelo com a nossa realidade, a memória do trágico cede espaço para as demandas de uma sociedade frívola. A morte na arena de combate dos Jogos não é só espetáculo imediato, mas se perpetua, por um breve espaço de tempo, até a sua próxima edição em forma de ponto turístico. É a banalização da vida levada ao extremo.

As arenas são sítios históricos, preservados depois dos Games. Destinos populares para os moradores de Capitol visitarem, nas férias. Ir por um mês, re-assistir os Games, passear pelas catacumbas, visitar os sítios onde as mortes ocorreram.

Você pode mesmo tomar parte no restabelecimento. Dizem que a comida é excelente. (Collins, 2010 91)

Seria possível presumir que ao “visitar” esses locais, que este contato com o real despertasse os “turistas” do seu estado de alienação, já que o que era representação pela transmissão televisiva se tornaria real pela palpabilidade das ruínas das arenas. Entretanto, para uma sociedade que usa a morte anual de crianças e jovens como forma de punição, controle e entretenimento, a abstração estava tão arraigada em seu cerne que eles já não possuíam mais a capacidade de separar o real do representado, ou como explica Debord sobre o espectador alienado “quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo” (Debord, 24).

## A Resistência

Debord e Vargas Llosa enxergavam o espetáculo como algo alienador, um mecanismo trabalhando a favor do conformismo. Georges Didi-Huberman (2011), outro que refletiu sobre a sociedade sob os holofotes, também via com pessimismo e preocupação a sociedade sob a “luz feroz dos projetores”, mas acreditava que ainda poderia haver focos de resistência, ou “vaga-lumes”, como ele os chama, e destacava a importância de resistir, principalmente nos momentos de desespero: “É preciso saber que, apesar de tudo, os vaga-lumes formaram em outros lugares suas belas comunidades luminosas” (Didi-Huberman, 50).

Em “A Sobrevivência dos Vagalumes”, Didi-Huberman faz uma crítica ao abandono da resistência do diretor, poeta e intelectual Pier Paolo Pasolini. Ele se pergunta por que o italiano

se engana assim tão desesperadamente e radicaliza assim seu próprio desespero? Por que ele nos inventou o desaparecimento dos vaga-lumes? Por que sua própria luz, sua própria fulgurância de escritor político acabaram de repente consumindo-se, apagando-se, dessecando, aniquilando a si mesmas? (Didi-Huberman, 59)

A crítica feita por Didi-Huberman a Pasolini é aqui pertinente por mais de uma razão. Primeiro, pelo fato de as ações de Pasolini, ou a falta delas, se mostram de acordo com a perspectiva de Debord e Vargas Llosa, ou seja, fundadas em um sentimento de pessimismo e impotência frente “às singulares engenhocas que se lançam umas contra as outras” (Didi-Huberman, 30). Ainda em seu texto, o filósofo francês aborda especificamente o filme “Saló ou os 120 dias de Sodoma” (1975), de Pasolini, chegando a afirmar que com essa obra o diretor se rendeu a desesperança e a aceitação da derrota, retratando o mundo como um cenário sem saída no qual o mal sairia vitorioso.

Apesar de “Saló” e da trilogia “Jogos Vorazes” apresentarem cenários completamente disparees, o último se passa num futuro distópico na América do Norte enquanto o filme de Pasolini, cuja inspiração é “Os 120 dias de Sodoma”, de Sade, tem lugar durante o governo de Mussolini na Itália, existe entre as duas obras semelhanças em relação à trama, principalmente no que se refere ao uso do corpo como entretenimento.

No primeiro caso, um grupo de jovens é sequestrado para servirem como objetos de diversão para quatro líderes fascistas e representantes das quatro esferas de poder: igreja, nobreza, poder econômico e poder judicial; essa diversão “privada e ilícita” tem como base a violência, seja ela sexual, física ou emocional. Já no segundo, o sequestro dos jovens e uso de seus corpos como tributos - como um imposto ou uma contribuição ao Estado, ou melhor, como o pagamento de uma dívida - se dava de forma “pública e legitimada”. Ou seja, como punição por uma antiga tentativa de revolta, a maneira encontrada pelo governo de Panem para submeter os revoltantes foi a matança continua de jovens dos diferentes distritos, não de forma aleatória, mas de forma organizada e espetacular.

Pode-se afirmar que, além da óbvia discrepância de cenários, são três os aspectos que separam as obras. O primeiro, já mencionado, é o caráter privado e ilícito da violência em “Saló” e público e legitimado em “Jogos Vorazes”; o segundo é a qualidade de entretenimento que os romances de Collins possuem, potencializados ainda mais com o lançamento dos filmes baseados em sua obra. Enquanto “Jogos Vorazes” se transformou num fenômeno literário e cinematográfico, com pessoas de todas as idades engajadas na trama, poucos são aqueles que se aventuraram a assistir ao filme de Pasolini, não apenas pelas cenas gráficas de brutalidade, comuns, mesmo que em menor escala, também às adaptações dos romances de Collins, mas principalmente pelo simples horror que a obra causa ao espectador.

A sensação de impotência e desespero que perpassa todo o filme de Pasolini entra em absoluto contraste com o divertimento advindo da leitura da trilogia e dos filmes nela baseados. Ambas as obras mostram o corpo de jovens sendo usado como objetos para levar diversão, mediante uma sequência infundável de violências, àqueles que detêm poder; contudo, em “Jogos Vorazes”, essa diversão não é compartilhada apenas pelas personagens dentro da trama, mas também com o leitor/ espectador. Essa disparidade pode estar vinculada ao fato da trama contada em “Jogos Vorazes” ser apresentada como distopia. Por mais brutal que o futuro seja retratado por Collins, ele continua sendo apenas isso, um futuro: “imaginário”, conectado ao termo cunhado por John Stuart Mill, ou mesmo como “possibilidade”, ligado ao presente do autor enquanto que em “Saló” esse distanciamento não existe.

Por último, enquanto no filme de Pasolini a derrota é absolutamente incontornável e completa, não existindo resistência, nem nada que de voz a uma possibilidade de um final feliz, em “Jogos Vorazes” é possível visualizar não apenas algum tipo de oposição ao despotismo de Panem, mas também, se não a superação total do trauma pelos personagens, uma superação parcial e uma sensação de que ainda existe esperança para aquela sociedade, mesmo que não seja duradoura, como mostra o diálogo abaixo:

–Você está se preparando para mais uma guerra, Plutarch? –pergunto.

–Ah, não agora. Agora estamos naquele período tranquilo onde todo mundo concorda que os nossos horrores recentes jamais deveriam se repetir –diz ele–. Mas o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição. Mas quem sabe? De repente vai ser isso mesmo, Katniss.

–O quê? –pergunto.

–O nosso tempo atual. Pode ser que a gente esteja testemunhando a evolução da raça humana. Pense nisso. (Collins, 2011 208)

Quanto a questão da resistência ao despotismo de Panem, pode-se afirmar que, apesar de a imagem de Katniss se voluntariando para tomar o lugar da irmã pareça ser a maior prova de rebeldia, de não conformidade com a ordem social, sua atitude estava ligada apenas ao seu amor pela irmã e não a um desejo de desafiar o governo. Mais ainda, a imagem da heroína nesse momento foi usada pela máquina midiática do Capitólio, ou seja, a ação altruísta de Katniss foi consumida como entretenimento, minando assim qualquer qualidade transgressora que a ação poderia ter tido. Não obstante, a narrativa de Collins está pontuada por manifestações singelas de resistência que aparecem no decorrer dos três livros. Essas manifestações são geralmente individuais, ou restritas a pequenos grupos: pequenas ações, difíceis de ver – como os vagalumes mencionados por Didi-Huberman.

Susane Collins dá voz àqueles personagens que mesmo num ambiente escuro, de desilusão, tristeza e desesperança trazem algum tipo de luz para aquela situação. Entre os exemplos pertinentes que podem ser usados para ilustrar essa asserção estão a aliança desinteressada entre Katniss e Rue, tributo de 12 anos do Distrito 11 e a misericórdia mostrada por Thresh, companheiro de distrito de Rue que poupa a vida de Katniss, o fato de Mags, vencedora da 11ª edição dos Jogos e tributo do Distrito 4 na 75ª edição, ter se voluntariado no lugar da jovem Annie Cresta e que, ao contrário de Katniss, sabia que sua participação não teria outro fim que não a morte. Ou ainda mais sensível ainda seja o exemplo do envio de um presente para Katniss por parte do Distrito 11, com mostra a seguinte passagem:

Esse pão veio do Distrito 11. Eu cuidadosamente levando o pão ainda quente. Quanto deve custar para as pessoas do Distrito 11, que não podem nem mesmo se alimentarem? Quantos devem ter dado uma moeda para juntar o suficiente por esse pão? Isso é por Rue, certamente. Mas em vez de perder o presente quando ela morreu, eles autorizaram Haymitch a dá-lo para mim.

Como um agradecimento? Ou porque, como eu, eles não gostem de débitos? Por qualquer razão, esse é o primeiro. Um presente de um distrito para um tributo que não é dos seus.

Eu levanto meu rosto e dou um passo para os últimos raios de luz do pôr-do-sol. “Meu obrigado para as pessoas do Distrito Onze,” digo. Quero que eles saibam que sei de onde veio.

Que todo o valor do presente foi reconhecido. (Collins, 2010 148)

Outra manifestação de resistência pode ser vislumbrada durante o episódio do sorteio dos tributos no Distrito 12 após Katniss se voluntariar quando, ao invés do habitual aplauso, os habitantes se recusam a seguir o protocolo e optam por fazer um gesto antigo e pouco usado, característico de seu Distrito, mas cujo significado era de agradecimento, de admiração. Essa saudação seria mais tarde usada como o gesto-símbolo da revolta. Os comentaristas que faziam a análise dos tributos no *talk-show* responsável pela transmissão do evento ficam sem saber o que dizer sobre aquele incidente, se contentando em comentar sobre os estranhos costumes locais, menosprezando-os. Ou seja, o local, o individual só teria espaço nessa sociedade se para o consumo, como a ação voluntária de Katniss; o que não era atrativo, ou apelativo, deveria ser depreciado, rebaixado.

Situação semelhante acontece no segundo livro da série, “Em Chamas”, quando, no mesmo *talk-show*, após a tradicional entrevista com os tributos, em um gesto espontâneo os 24 jovens se dão as mãos, mostrando uma unidade estranha ao público, acostumado a vê-los sempre em confronto e em lados opostos. Essa atitude de camaradagem foi abandonada durante os Jogos mas, apesar disso, essa demonstração de união frente às câmeras indica certa audácia frente ao Capitólio e, diferentemente do que aconteceu com a manifestação no Distrito 12 descrita acima, os comentaristas não puderam, ou não tiveram tempo de desvirtuar a ação. Aqueles tributos eram os conhecidos e adorados vencedores de Jogos passados e não parte de um distrito pobre e alheio ao espetáculo do Capitólio.

Dirijo-me espontaneamente para Chaff e ofereço minha mão. Eu sinto meus dedos se fecharem em torno do toco que agora completa seu braço e agarro. E então acontece. Para cima e para baixo da linha, os vencedores começam dá as mãos. Alguns imediatamente, como o morphlings ou Wiress e Beetee. Outros em dúvida, mas apanhados nas demandas daqueles que os cercam, como Brutus e Enobaria. No momento em que o hino execuções chega as suas notas finais, todos os 24 de nós estão em uma linha reta no que deve ser a primeira demons-

tração pública de união entre os distritos desde os dias sombrios. Você pode ver a realização disso enquanto as telas começam a ficarem pretas. É tarde demais, porém. Na confusão, eles não nos cortaram a tempo. Todo mundo já viu. (Collins, 2011 182)

Para Didi-Huberman, os vagalumes não foram extintos, as pessoas apenas não os enxergam em função de toda a luz irradiada pelos holofotes, “Que eles “desaparecem” apenas na medida em que o espectador renuncia a segui-los. Eles desaparecem de sua vista porque o espectador fica no seu lugar que não é mais o melhor lugar para vê-los” (Didi-Huberman, 2011 47).

## Conclusão

A sociedade-espetáculo produz artigos, literatura e outros tipos de arte inclusos, para serem absorvidos em seu tempo presente e depois caírem no esquecimento. Essa é a ideia que perpassa a leitura tanto de Debord quanto de Vargas Llosa. Entretanto, algo de produtivo pode surgir desse imediatismo.

A produção de livros infanto-juvenis, um público tipicamente “impaciente”, nunca foi tão publicada, analisada e valorizada, e seus temas cada vez mais abordam os problemas das sociedades atuais, mesmo ao se passarem em terras distantes, tempos futuros, ou em um mundo a parte no qual existe mágica. Claro, como parte oriunda dessa sociedade que vive do entretenimento fácil, para captar a atenção do leitor ela acaba se valendo de polêmicas, imagens fortes e de muita violência mas, através desse chamariz, pode levar o leitor, ou espectador, à uma reflexão sobre a sociedade real, se o leitor/espectador estiver disposto. É aí que “Jogos Vorazes” se distingue. Ao bombardear o leitor com imagens de mortes violentas a narrativa não dá chance a monotonia ao mesmo tempo em que chama a atenção para o problema da banalização da violência. “Jogos Vorazes” critica o sistema a partir dele próprio.

## Bibliografia citada

Collins, Suzanne. Suzanne. *Os Jogos Vorazes*. Rocco, 2010. [recurso eletrônico]  
---. *A Esperança*. Rocco, 2011. [recurso eletrônico]  
---. *Em Chamas*. Rocco, 2011. [recurso eletrônico]

Debord, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Contraponto, 1997.

Didi-Huberman, Georges. *A Sobrevivência dos Vaga-lumes*. UFMG, 2011.

Millward, Julie. *Dystopian wor(l)ds: language within and beyond experience*. 232f.  
Tese - The University of Sheffield, Sheffield, 2006

Vargas Llosa, Mario. *A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura*. Tradução Ivone Benedetti. Objetiva, 2013. [recurso eletrônico]