

Entre pássaros e serpentes, num jogo voraz pela vida: o jovem leitor e a distopia

Between birds and snakes, in a hunger game for life: the
young reader and dystopia

Valdinei José Arboleya
Faculdade Assis Gurgacz

<https://doi.org/10.5007/2176-8552.2024.e98105>

Resumo

Este estudo propõe uma análise da trilogia *The Hunger Games* (2008-10) – *Jogos Vorazes* (2010-2011) – e de *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) – *A cantiga dos Pássaros e das serpentes* (2020) – de Suzanne Collins, como exemplos de narrativas distópicas que se popularizaram e atingiram um amplo número de jovens leitores. Em comum, apresentam o incerto como chamariz e se valem de alguns recursos de narratividade e de criação de personagens para cativar o público leitor, permitindo a criação de elos de identificação e uma leitura ressignificada da realidade. São textos que utilizam um vocabulário mais acessível para engendrar o leitor no universo de reflexões sobre as relações de poder, o retorno da censura e rígida determinação de papéis sociais, por isso mesmo, engendram também uma leitura ressignificada da luta contracolonial. Tais aspectos são considerados como determinantes da ampla difusão da distopia entre os jovens leitores.

Palavras-chave: distopia; personagem de ficção; leitor jovem.

Abstract

This paper proposes an analysis about *The Hunger Games* (2008-10) trilogy and *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020), by Suzanne Collins, as examples of dystopian narratives that were popularized, reaching many young readers. In common, these narratives present the uncertain as new and curiosity and use some resources of narrative and the characters creation to captivate the young reader, allowing to identify whit characters and triggering a resigned reality reading. These texts use a more accessible vocabulary and prioritize the narrative to engender in the reader reflections on power relations, censorship, and the rigid determination of social roles, for this reason, they also reveal themselves as a way of fighting against colonial power. These aspects can be considered as determinants of the wide spread of dystopia among young readers.

Keywords: dystopia, fictional character, young reader.

Introdução

Os romances distópicos publicados no entre e no pós-guerra ressignificaram a ideia de sociedades marcadas por governos despóticos, pela censura e pela rígida determinação de papéis sociais e identidades. Os aspectos sociais e políticos que essas narrativas colocaram em pauta não foram, à época, fruto da mera especulação criativa de seus autores, pois, enquanto arte, recriaram esteticamente o universo dos avanços tecnológicos – em especial no que dizia respeito à expectativa de vida e aos meios de comunicação – mas também, as preocupações de intelectuais quanto à automatização da cultura, como os clássicos estudos da escola de Frankfurt.

Desde então, muitas outras sociedades como as desses romances foram popularizadas em narrativas que inseriam a literatura distópica nos roteiros de leitura literária. Especialmente após a virada do milênio, narrativas desse filão vieram aquecendo o mercado editorial de modo expressivo, com romances que tiveram largo alcance, como é o caso da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins (2010, 2011a, 2011b), cujo sucesso se intensificou após a filmografia da saga, e *A Cantiga dos Pássaros e das serpentes* (2020), também de Collins que, foi igualmente transformada em filme no ano de 2023.

A trama dessa nova narrativa – doravante apenas *Cantigas* – se mantém no espaço fictício de Panem, já delimitado em *Jogos Vorazes*, e seguindo o escopo editorial, o leitor visado é o jovem-adulto, nos termos de Falconer (2010), “*the Young adult*”. Contudo, o alcance em termos de público leitor permite que ambas possam ser classificadas, mobilizando um conceito contemporâneo da crítica literária, como “*crossover fictions*” (Beckett, 2010), narrativas que ultrapassam o leitor inicialmente visado por

v i s
d e l
e r
u r a
t r a
v e
i a

se mostrarem atentas às mudanças da sociedade contemporânea e aos temas de interesse de leitores que não se classificam entre as fronteiras rígidas de grupos etários. Essa literatura articula “questões sobre transições rápidas, crises de identidade e epifanias, tornando-se um meio pronto para capturar a experiência cotidiana de um mundo à beira de mudanças fundamentais (Falconer, 2010, p. 92).¹

Evidentemente que tal categoria abarca uma ampla fatia de mercado, o que a torna lucrativa. Entretanto, abordar apenas esse aspecto culminaria em empobrecer o engajamento desses textos no que tange às questões sociopolíticas articuladas para atrair especialmente o leitor jovem, pois a arquitetura narrativa serve justamente ao propósito de cativá-lo. No plano da linguagem, essas distopias se configuram como textos que utilizam um vocabulário mais acessível, valorizam a narratividade e, retomando o paradigma das “*crossovers fictions*”, “não pretendem atingir nenhum público específico: simplesmente são populares, ou seja, dirigem-se a todo mundo” (Azevedo, 2021, p. 20).

Sob essa chave de compreensão, o exercício de análise de distopias como *Jogos Vorazes* e *Cantigas* deve ser construído observando o leitor visado e levando em consideração a recorrência desse tema na contemporaneidade, bem como sua capacidade de mobilizar uma crítica contra-colonial no sentido político e econômico, mas também no campo da formação das identidades e da resistência de culturas contra-hegemônicas. Na reflexão aqui proposta, busca-se cotejar alguns elementos que possam atuar como ponto de identificação com o público visado. Não se trata de um estudo da estética da recepção, mas da percepção de como os temas aquilatados por essas narrativas e a forma de constituição das personagens contribuem para

1 No original, “young adult fiction has sought to articulate questions about rapid transitions, identity crises and epiphanies, it is providing to be a ready medium in which to capture the felt, everyday experience of a world on the cusp of fundamental change” (Falconer, 2010, p. 92).

criar elos de identificação com o leitor contemporâneo, levando-o a perfazer o que Colomer (2007) considera como uma leitura interpretativa, na qual “utiliza sua capacidade de raciocinar para suscitar significados implícitos” (Colomer, 2007, p. 70).

Nesse exercício, selecionou-se alguns elementos de comparação, tomando como pano de fundo as questões políticas e ideológicas que marcam o jogo de poder e evidenciam o problema moral dos *Jogos Vorazes* como espetáculo que difunde e populariza a violência.

Identificando os protagonistas e identificando-se com eles: elementos de aproximação

A trilogia *Jogos Vorazes* coloca em evidência a guerra e a rebelião como temas ligados a complexos problemas socioeconômicos e de poder. O primeiro livro apresenta ao leitor Katniss Everdeen, a narradora protagonista que vive no Distrito 12 de Panem, uma nação erigida no território dos Estados Unidos da América, geograficamente redimensionada em Distritos isolados em meio à mata selvagem e comandada por um governo despótico centralizado na Capital. O segundo livro, *Em Chamas*, desvela a trama para derrubar o Estado Totalitário de Panem, evidenciando o jogo que há dentro do jogo: o dos rebeldes contra a Capital e os organizados e mantidos para punir os rebeldes. Nessa trama de jogadores, são movimentadas ideologias de luta por direitos iguais que evocam a presença de líderes e de mártires e é nesse afã que a figura da heroína é formatada a partir da marca exponencial da “garota em chamas”. Por fim, em *A esperança*, o leitor toma conhecimento da atuação de um grupo rebelde que vive no subsolo dos escombros do Distrito 13, o qual, até então, supunha-se aniquilado e acompanha a disputa de poder marcada por embustes e pela guerra.

A arquitetura dessa trilogia coloca em evidência uma narradora protagonista que apresenta os fatos e, simultaneamente, comenta sua experiência, o que Genette (1995) denomina atitude narrativa. A focalização em primeira pessoa compõe uma narração mais intimista e, por isso mesmo, mais afetada. Neste caso, a de uma jovem mulher que mescla seus problemas existenciais à revolta com as injustiças sociais.

Em termos estruturais, a focalização é justamente o que diferencia *Jogos Vorazes* de *Cantigas*, na qual o foco em terceira pessoa distancia o leitor dos sentimentos de Snow, o protagonista. Essa trama é dividida em 3 partes que se reportam exatamente ao percurso da personagem: na primeira, denominada *O mentor*, toma-se contato com o Jovem Snow muito antes de vir a ser o presidente tirano da Panem de *Jogos Vorazes*. Na segunda parte, intitulada *O prêmio*, a busca pelo título de melhor tutor nos Jogos o define como personagem capaz de qualquer artifício para conseguir o que quer e a terceira parte, *O pacificador*, narra seus percalços para se firmar no poder por meio de manipulações e mentiras.

O trunfo narrativo está exatamente em não minerar a protagonista da saga anterior, projetando-lhe um novo futuro assombroso, mas de propor a história antes da história: enquanto *Jogos Vorazes* se passa na septuagésima quarta e quinta edição, em *Cantigas*, na décima edição, o leitor conhece os prelúdios desse evento tirânico antes de tomar as proporções midiáticas e políticas com que ficou conhecido.

Na trilogia, o protagonismo juvenil fica evidenciado pela atuação da narradora personagem, que incita ao posicionamento diante do sistema e em *Cantigas*, é a juventude de seu antagonista, o presidente Snow, idoso em *Jogos Vorazes*, que entra em cena. Nela, o leitor observa os fatos como um espião e vê o jogo de interesses e embustes que marca a trajetória do protagonista. Esse duplo movimento permite criar laços de identificação

com Katniss e hiatos com Snow e, ao modo genettiano, revela formas de envolvimento do leitor com a narração, pois:

A escolha do romancista não é feita entre duas formas gramaticais, mas entre duas atitudes narrativas (de que as formas gramaticais são apenas uma consequência mecânica): fazer contar a história por uma das personagens, ou por um narrador estranho a essa história (Genette, 1995, p. 243).

A atitude narrativa formata uma heroína que não é uma simples transposição da versão masculina do herói épico, pois as circunstâncias que a constituem como tal não evocam uma força física sobre-humana ou um senso de justiça incorruptível. O que se tem é uma heroína do romance moderno, caracterizada, conforme Lukács (2000), pelos conflitos pessoais que marcam seu espaço de atuação de um modo tipicamente humano. Embora a trama evoque, como se verá, a figura icônica da guerreira, não há uma tipificação que a formate como uma mulher com superpoderes, mas como um ser social que age por impulsos, que falha, que é humana. Essa mesma humanidade é a marca que configura o protagonista de *Cantigas*, porém com doses de ambição muito acentuadas.

A humanização do herói da distopia é justamente um dos elementos que permite ao leitor se identificar, especialmente porque o texto distópico, alocado em um futuro pós-apocalíptico que pode ser tangível, desvela uma clara leitura do passado e uma aproximação com a realidade socioeconômica e política do presente. Problematicando essa ideia, Booker (1994), ressalta que a distopia produz um estranhamento cognitivo no leitor por permitir a associação de suas percepções da realidade à predição de um futuro assustador, gerando uma desfamiliarização que o leva à reflexão, inclusive no que concerne à formação do “sujeito colonial” e à “subjetificação do colonizado” (Bonnici, 2000, p. 22), bem como à subalternização das

identidades (Spivak, 2010). Assim, além de um exercício de criação de arte, é também uma crítica social do mundo moderno, pois “as perspectivas desconhecidas sobre questões familiares fornecidas pela ficção distópica claramente trazem uma contribuição nova e energizante que pode não estar disponível em nenhum tipo de discurso de não-ficção” (Booker, 1994, p. 176, tradução minha)².

Reforçando esse entendimento, Claves (2017, p. 498) ressalta que a distopia “descreve os passados e lugares negativos que rejeitamos tão profundamente por serem desumanos e opressivos e projeta futuros negativos que não queremos, mas que podem ser obtidos de qualquer maneira”. É justamente por isso que servem de alerta, pois mais do que apontar para sociedades futurísticas improváveis, aponta para a necessidade de olhar o presente. Partindo dessa premissa, busca-se, a partir deste ponto, analisar os protagonistas das narrativas em estudo e a estrutura maquiavélica dos Jogos como leituras da realidade que o leitor jovem consegue captar.

Katniss: um tordo em chamas sob as cinzas da guerra

A narradora protagonista de *Jogos Vorazes*, Katniss é uma heroína que vive rodeada por figuras masculinas que intervêm a todo o momento em sua vida e em suas decisões: Haymitch, o mentor; Plutarch, um dos idealizadores dos jogos e do plano de combate à Capital; Peeta, o amor fraternal; Gale, o amor platônico e Snow, o algoz rival. No entanto, não se pode falar de uma dominação masculina, porque as questões de gênero não são problematizadas sob essa ótica pela narrativa, que se volta a refletir sobre o problema moral da violência e da guerra como um espetáculo, colocando mulheres e homens

2 No original, em inglês: “[...] the unfamiliar perspectives on familiar issues provided by dystopian fiction clearly make a new and energizing contribution that might not be available from any kind of nonfiction discourse” (Booker, 1994, p. 175).

em pé de igualdade e naturalizando a presença de mulheres em situações de combate e de poder.

Não há reduplicações ideológicas de gênero que polarizam o masculino e feminino, mesmo considerando o peso do triângulo amoroso que se forma entre Katniss, Gale, com quem cresceu e por quem alimenta um amor, às vezes romântico e declarado, noutras confuso e sigiloso, e Peeta, com quem formará dupla nos jogos e por quem também se apaixonará. Nessa situação, oscilando entre um e outro e, às vezes, refuta a ambos:

Não há a menor indicação de que amor, desejo, ou mesmo compatibilidade exercerá alguma influência sobre mim. Vou apenas conduzir uma fria avaliação do que os meus parceiros potenciais podem me oferecer. Como se, no fim, a questão fosse se, entre padeiro e um caçador, quem teria mais condições de estender ao máximo possível minha longevidade (Collins, 2011b, p. 355).

Ao falar de ambos, a narradora protagonista evidencia um misto de amor, culpa, rebeldia e instabilidade emocional que compõe uma narrativa linear no sentido de levar o leitor a entender a que ela se refere, mas também, complexa porque a própria personagem é multifacetada: às vezes se move por um instinto maternal, romântico e saudosista, como quando fala da irmã e de Peeta: “penso na possibilidade de dar um último adeus a Peeta, mas acabo achando que tal atitude seria ruim para nós dois. No entanto, deslizo a pérola para o bolso de meu uniforme. Um símbolo do garoto pão” (Collins, 2011b, p. 278). Noutras vezes, agressiva e egocêntrica, como quando pensa no que sente por Gale “porque sou egoísta. Sou covarde. Sou do tipo de garota que, mesmo podendo ser claramente útil em alguma coisa, fugiria para continuar viva e deixaria para trás para sofrer e morrer aqueles que não tinham como segui-la” (Collins, 2011a, p. 129). Em paralelo a isso, é constantemente hesitante e insegura: “como se, no fim, a questão fosse se,

entre um padeiro e um caçador, quem teria mais condições de estender ao máximo possível minha longevidade” (Collins, 2011b, p. 355).

A instabilidade desempenha um papel importante em sua forma de ação no curso da narrativa, justamente porque não é disfarçada. Tal característica foi culturalmente associada à feminilidade de modo pejorativo, manifestada em discursos que, segundo Héritier (2002), foram tradicionalmente associados ao estado mental da mulher: por serem instáveis seriam vulneráveis. Segundo a lógica patriarcal de classificação binária dos sexos, chorar, reclamar, sofrer e adoecer seriam condições femininas e não humanas, logo, incompatíveis com o papel de uma líder ou de uma guerreira.

Problematizando a definição de papéis sociais, Rocha-Coutinho (1994, p. 43) observa que “as diferenças biológicas entre homens e mulheres foram tomadas pelo discurso social para explicar e manter diferenças sociais e profissionais”. Isso serviu ao propósito de reforçar culturalmente um estereótipo de feminilidade que esteve muito presente na caracterização das personagens femininas do romance romântico. No entanto, no caso em análise, há uma inversão desse aspecto, pois a instabilidade emocional de Katniss não é negada: a narrativa não a traveste como um homem para torná-la heroína porque ser mulher não é um elemento para reforçar as disparidades de tratamento entre os sexos, já que ambos são igualmente subjugados à Capital.

O que se evidencia é o processo de transformação da protagonista como pessoa, acentuando sua instabilidade emocional, seus medos e sua insegurança – inclusive em relação a Gale e a Peeta – e não sua feminilidade. Nesse percurso, ela se mostra como um ícone de resistência à hegemonia dominante e é nesse ponto que sua atuação pode ser lida como um elemento de resistência que se identifica com a luta contra-colonial, pois sua caracterização pode ser lida, nos termos de Spivak (2010), como uma forma

questionar a cultura imperialista e a subalternização do sujeito colonial.

Tal aspecto é bem articulado na trama e cria laços de aproximação com o leitor contemporâneo, em especial, quando Katniss é levada a assumir o papel de símbolo da revolução como a garota em chamas e como o Tordo. Na narrativa, o fogo é uma associação direta ao carvão das minas do Distrito 12 e, analisando-o como simbologia, tem-se um elemento que pode levar à morte, no sentido de ser destruidor, ou à vida, como regenerador: “o fogo, na qualidade de elemento que queima e consome, é também símbolo de purificação e de regenerescência” (Chevalier, Gheerbrant, 2009, p. 443). Para Bachelard (2008, p. 11-12), o fogo “dentre todos os fenômenos, é realmente o único capaz de receber tão nitidamente as duas valorizações contrárias: o bem e o mal. Ele brilha no Paraíso, abrase no Inferno.” Poeticamente falando, é uma beleza agressiva, que encanta e surpreende e tal configuração é plenamente condizente com a constituição de Katniss como heroína. Essa mesma lógica pode ser atribuída ao tordo, que é o outro símbolo da revolução a ela relacionado.

O Tordo da narrativa é um pássaro fictício inspirado no *Mockinbird*, Rouxinol em português, muito comum na Europa Central e culturalmente conhecido pelo amplo repertório musical. No texto original, o nome é *mockingjay*, resultado da engenharia genética da Capital para espionar os moradores dos Distritos:

Durante a rebelião, a Capital criou animais geneticamente modificados para serem usados como arma. O termo usual para eles era bestantes, [...]. Demorou um tempo até que as pessoas se dessem conta do que estava acontecendo nos distritos, de como as conversas particulares estavam sendo transmitidas. Aí, é claro, os rebeldes começaram a fornecer à Capital as mais diversas mentiras e essa era a piada (Collins, 2010 p. 50).

Em *Cantigas*, a imagem do tordo também é acionada como uma falha

da Capital na luta contra os Distritos, costurando alguns elos que permitem compreender o porquê foram acionados como ícones da resistência em *Jogos Vorazes*:

Depois da guerra, a Capital deixou todos os bestantes gaios tagarelas soltos para acabarem morrendo sem se reproduzir, e era o que devia ter acontecido, porque todos eram machos. Mas eles ficaram de olho nos tordos da região e as aves pareceram aceitar. Agora temos que aguentar essas aberrações de tordos mistos (Collins, 2020, p. 392).

Ambas as narrativas evidenciam o descontentamento da Capital com a imagem do Tordo como animal híbrido que demonstra capacidade de se adaptar e sobreviver, daí ser tomado como símbolo da resistência: “o nosso tordo não é apenas um pássaro que canta. Ele é a criatura que a Capital jamais imaginou que pudesse existir [...]. Eles não conseguiram prever a vontade que os pássaros tinham de permanecer vivos” (Collins, 2011a, p. 10). Em *Cantigas*, essa imagem positiva ainda não aparece porque a maior referência a esse bestante estava em seu canto ecoando na árvore força, como se nota no diálogo abaixo:

- Bom, você sabe o que dizem. O Show só acaba quando o tordo canta – disse ela.
- Tordo? – Ele riu – Eu realmente acho que você inventa essas coisas.
- Isso, não. O tordo é um pássaro que existe mesmo – garantiu ela.
- E canta no seu show? – perguntou ele.
- Não no meu show, querido. No seu. Ou da Capital, pelo menos. (Collins, 2020, p. 191).

O show da Capital a que se refere a personagem era o enforcamento de rebeldes em praças públicas, cujos gritos finais na agonia da morte eram repetidos pelos tordos alvoroçados. Nesse momento, o canto do tordo

é ainda um eco da morte, mas em *Jogos Vorazes*, ele assume um poder de representatividade maior justamente pela capacidade de resistir ao que a Capital esperava deles: que simplesmente morressem, novamente, portanto, um elemento de identificação contra-hegemônico.

Na trama, aceitar ser o tordo em chamas significa se assumir como elemento catalizador que desperta o fogo existente no coração humano, remetendo à função poética que Bachelard (2008) vê na fênix. Contudo, tal processo é permeado por conflitos pessoais e como Katniss é uma personagem emocionalmente instável, tem consciência dos limites dessa função e do jogo de poder que a envolve: “se eu conseguir deixar claro que ainda estou desafiando a Capital até o fim, a Capital terá me matado... mas não ao meu espírito. Existe por acaso melhor maneira de dar esperança aos rebeldes?” (Collins, 2011a, p. 258).

As contingências sociais que atuam sobre a heroína e aglutinam nela a figura da resistência personificada no Tordo aumentam a imprevisibilidade de seus atos e a tornam uma personagem complexa, que ora se aceita como mártir, ora refuta esse papel e assume a personalidade da caçadora. Desse modo, além da garota em chamas e do Tordo, ela incorpora também o arquétipo da guerreira como imagem do inconsciente que, para Jung (2016) reverbera na consciência coletiva. No caso em análise, há uma correlação imediata com a deusa grega Artêmis e com Diana, na versão de Roma: ambas são donzelas notáveis pela habilidade com arco e flechas, que protegem as meninas e que são associadas à justiça.

O perfil aguerrido de Katniss é acentuado por um espírito aventureiro e pela dificuldade de aceitar ser moldada, aspectos que motivaram sua ascensão inicial como catalizadora da rebelião, por isso sua construção como heroína carrega traços da coletividade e, à medida que esse coletivo reconhece nela seu símbolo de luta, passa a atuar como disparador da consciência coletiva, o

que se deve ao fascínio que os arquétipos exercem:

Parecem quase dotados de um feitiço especial, o que também caracteriza os complexos pessoais; e assim como estes têm a sua história individual, também os complexos sociais de caráter arquetípico têm a sua. Mas enquanto os complexos individuais não produzem mais do que singularidades pessoais, os arquétipos criam mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras (Jung, 2016 p. 98).

O arquétipo da guerreira está diretamente associado ao do herói épico, mas esse não é o caso de Katniss que, mesmo se tornando uma referência coletiva, não abandona seus propósitos pessoais e não mede suas consequências, diferentemente de Snow, que é articulista desde o começo, como se verá. Ao final da trama, o que resta é uma mulher despedaçada e traumatizada por uma história marcada pela violência, da guerra e por um jogo de morte que desvela a crueldade dos seres humanos em busca de poder:

Para onde quer que você se vire, você enxergará esse tipo de mundo. Snow pensava que os Jogos Vorazes eram uma forma de controle eficiente. Coin pensava que os paraquedas apressariam o fim da guerra. Mas no fim, a quem tudo isso beneficiaria? A ninguém. A verdade é que viver num mundo onde esse tipo de coisa acontece não traz benefícios a ninguém (Collins, 2011b, p. 405).

A reflexão da protagonista revela o peso do tordo: arder em chamas para conclamar o levante e, ao final, lamentar-se sobre as cinzas. Depreende-se daí uma reflexão contundente acerca do problema da guerra, que deixa destroçados os espaços e as pessoas, mas esse olhar amadurecido está diametralmente oposto ao de Snow, que é movido pela ambição e não vê na guerra um problema moral.

Snow cai como neve: a verdade e a mentira nos jogos de poder

O sobrenome do protagonista de *Cantigas*, Coriolanus Snow, já é em si um elemento de composição da personagem: a neve é o fenômeno climático mais frio que há na terra e essa frieza marca suas ações ao longo de toda a trama, mesmo nos momentos em que parece estar apaixonado por Luci Gray Baird, coadjuvante que desempenha um papel central na delimitação dos aspectos psicológicos de Snow.

Em *Jogos Vorazes*, Snow é muito mais do que um simples antagonista, pois centraliza em si a imagem do poder patriarcal, hegemônico e colonial que ele, arditamente, escolheu incorporar, em oposição à imagem insurgente do tordo em chamas que Katniss é levada a protagonizar, ou seja, o elemento contra-hegemônico. Seus traços de profundidade psicológica já são assinalados na trilogia pelas alusões ao passado sombrio e ao que fez para chegar ao poder, mas é em *Cantigas* que são definidos e, nesse processo, a narração não recai no lugar comum das tramas em que a justificativa dos atos presentes dos vilões está em um passado corrompido pela tragédia e pela falta de suporte emocional. Ao contrário, desde o início, o leitor já é apresentado a um jovem egoísta e invejoso, que se move pelo impulso e que é capaz de qualquer coisa para sair do estado de franca decadência em que se encontra.

Sua sagacidade para jogar com o intuito de sempre vencer pode ser percebida no modo como se aproveita de seu amigo Sejanus: “Coriolanus não gostava de dividir holofotes, mas a presença de Sejanus podia protegê-lo” (Collins, 2020, p. 79). A tendência a se aproveitar das pessoas e das situações é edulcorada pela ideia de que sua família deve permanecer em situação de destaque e tal analogia revela interesses diferentes dos de Katniss,

embora isso não seja acionado como elemento caricaturesco, pois a narração mescla situações em que o leitor vê o homem comum por trás do vilão, que é desenhado aos poucos.

Retomando o conceito de arquétipo (Jung, 2016), também há no vilão um padrão de personalidade que não é fixo ou determinado apenas pela sua forma, mas, sobretudo, pelo seu conteúdo, o qual é marcado por fortes doses de ceticismo e qualidades moralmente tortuosas que formatam o desafio que o herói precisa ultrapassar. No entanto, em *Cantigas*, o vilão e o herói são a mesma pessoa, por isso incorpora também determinadas virtudes e algumas atitudes louváveis, o que acrescenta camadas de complexidade. Problematisando a questão da constituição das personagens, Chatman (1990, p. 141) ressalta que “os personagens esféricos possuem grande variedade de traços, alguns deles contrapostos ou contraditórios; sua conduta é imprevisível, são capazes de mudar, de nos surpreender”.

Essa forma de constituição é importante, neste caso, porque serve ao propósito de não romper as expectativas de identificação do leitor com o protagonista, artífice que é trabalhado por um narrador que ora acentua sua face perversa: “para Coriolanus, os Plinth e gente como eles eram uma ameaça a tudo o que ele amava. Os novos ricos da Capital estavam destruindo a antiga ordem com sua presença” (Collins, 2020, p. 26); ora converte essa perversidade em admiração: “a expressão de Sejanus se transformou, mas ele não discutiu. Coriolanus sentia que ele tinha abandonado a batalha, mas não acreditava que tivesse desistido da guerra. Ele era mais forte do que parecia, Sejanus Plinth” (Collins, 2020, p. 107).

Tal ambivalência também aparece na relação de Snow com Luci Gray, tributo do Distrito 12 que lhe é atribuída para mentoria nos Jogos, e que assume um papel de destaque dentre as demais personagens, que são invariavelmente unidimensionais e possuem funções bem específicas na

trama, como a Doutora Volumnia Gaul, mestre e idealizadora dos jogos, que encarna o estereótipo mais comum da vilania. A composição de Lucy Gray foge à reduplicação comum de arquétipos, o que aparece já em sua apresentação ao público como tributo selecionada para os jogos: ao invés de apenas lastimar, protagoniza uma cena de aberta vingança contra a filha do prefeito colocando em seu vestido uma serpente venenosa: “aconteceu rápido. Ela enfiou a mão nos babados do quadril, uma coisa verde foi transportada do bolso para dentro da gola da blusa de uma ruiva com expressão debochada” (Collins, 2020, p. 34). Depois disso, ela sobe ao palco despertando olhares: “ela parece uma artista de circo – comentou uma das garotas. Os outros mentores fizeram sons de concordância” (Collins, 2020, p. 36).

Após ser agredida no palco, aproveita o momento de visibilidade para cantar, movimento narrativo que revela um traço importante de sua composição: ora é doce, amável e canta como pássaro, garantindo o espetáculo, ora age como uma serpente, de modo sub-reptício, alusão recorrente na trama: “ela sempre sabe onde tem as cobras – disse Maude Ivory para Sejanus enquanto o levava para longe. – Ela as pega nas mãos, mas eu tenho medo” (Collins, 2020, p. 480). Essa marca parece ser justamente o elemento que leva Snow a se apaixonar por ela, posto que é belo como um pássaro, mas também age como uma serpente, inclusive manipulando venenos: portanto, são iguais. Isso se confirma ao final da trama, quando ela entende que ele é capaz até mesmo de matá-la para conseguir o quer e se antecipa usando uma serpente. De certo modo, ela também canaliza a imagem da luta anti-colonial como sujeito marcado pelo deslocamento, que reage à medida que se entende deslocado “pela degradação cultural (opressão da personalidade ou da cultura nativa) por uma raça que se autoproclama superior por causa de uma cultura também supostamente ativa” (Bonnici, 2000, p. 266).

No entanto, ao forjar esse lugar de superação provocado pela percepção do deslocamento forçado, o sujeito pode agir, como ressalta Bonnici (2000) com as mesmas estratégias usadas pelas sociedades colonizadoras e é isso que se vê em Lucy Gray quando usa Snow para sobreviver à arena, que também a usa para ganhar o *status* que deseja como mentor dos Jogos. Embora a relação de ambos desvele o clichê da paixão proibida pelas diferenças de classe social, não se pode falar de um amor romântico porque a narrativa mantém o foco no protagonista como personagem resoluta, egoísta e voltada unicamente a fazer o que lhe beneficia direta ou indiretamente. Isso aumenta os horizontes de expectativas do leitor, que já sabe que Snow não fugiria com ela porque se tornará presidente de Panem, logo, algo inesperado deve acontecer. Nesse inesperado é que reside a incerteza como chamariz do texto distópico, em especial porque as relações afetivas que se desenham nessas tramas são, como problematiza Colomer (2017) marcas de uma literatura preocupada em evidenciar arranjos sociais e problemas existências contemporâneos que ampliam a clássica definição de papéis sociais com base em estereótipos:

A irrupção destes temas configurou, em parte, uma literatura realista de novo tipo. Nela destacam-se especialmente quatro das preocupações sociais surgidas durante a década de 1980: mudanças sociológicas, como a incorporação social da mulher ou as novas formas familiares; a crítica a diferentes aspectos de desenvolvimento das sociedades atuais; constituição de sociedade multicultural e a necessidade de preservar a memória histórica (Colomer, 2017, p. 200).

As personagens dessas narrativas não são más ou boas o tempo todo, o que desperta interesse exatamente porque não se encaminham para os finais esperados. Evidentemente, o processo narrativo é ausente de fluxos de consciência ou digressões que tornem os textos mais elaborados, uma marca de textos distópicos voltados ao público jovem e necessária para compreensão do enredo, já que espaço e ambiente mobilizam elementos desconhecidos.

O outro elemento importante a ser destacado da relação entre Snow e Lucy Gray é a ascensão dos Jogos como espetáculo. A 10ª edição é a primeira a contar com mentores, porém, diferentemente de *Jogos Vorazes*, são escolhidos dentre os mais promissores jovens da Capital, quando, então, Snow se mostra a grande mente por trás da reviravolta dos Jogos de morte como cultura do espetáculo:

Foi Snow quem observou que, exceto por dois tributos que talvez nem conhecessem, as pessoas dos distritos não tinham qualquer envolvimento com os Jogos. A vitória de um tributo precisava ser a vitória para o distrito todo. Eles tiveram a ideia de que todo mundo no distrito receberia um pacote de alimentos se seu tributo levasse a coroa. E para atrair uma classe melhor de tributos para, talvez se voluntariar, Snow sugeriu que o vitorioso devia ganhar uma casa numa área especial da cidade, temporariamente chamada de Aldeia dos Vitoriosos, que seria a inveja de todas as pessoas que moravam em casebres. Isso é um prêmio em dinheiro deveriam ajudar a reunir um grupo decente de tributos (Collins, 2023, p. 565-566).

Nota-se aqui um duplo movimento que marca a mudança dos Jogos de uma trama para outra: em *Cantigas*, os Jogos se aproximam muito mais das lutas gladiatórias da Roma Antiga, pois a arena não é tecnológica, como na trilogia, e os tributos são simplesmente jogados em um estádio simples, dispondo de algumas armas para lutar de modo que, em algumas horas, reste apenas um vivo. Enquanto atração, os Jogos podem ser lidos como uma ressignificação da política do pão e circo, *Panem et circenses*, da Roma Antiga e a arena, uma releitura do Coliseu. Conforme Rostovtzeff (1977), no Império Romano, era comum distribuir comida em eventos nos quais homens escravizados lutavam entre si ou com feras famintas com o objetivo de tirar a atenção dos cidadãos dos problemas sociais e políticos.

Nas primeiras edições, os tributos eram tratados como animais, aprisionados em uma jaula, sem alimentos, como se depreende do tratamento

dispensado no caso de adoecerem antes de os Jogos começarem: “mas mandaram uma boa veterinária para lá. Imagino que ela estará bem quando os Jogos começarem” (Collins, 2020, p. 164). Humanizá-los e torná-los alvo de interesse das pessoas integra o movimento de banalização da violência que essas narrativas criticam por meio dos Jogos: um *reality show* televisionado no qual o Estado totalitário usa a violência para garantir a diversão, reiterar a subordinação e formar consumidores de um espetáculo que exige uma atitude de “aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, pelo seu monopólio da aparência” (Debord, 1997, p. 16-17). A reação a essa banalização nos Jogos pode ser lida, à luz de uma leitura contra-colonial, como metáfora da resistência do sujeito colonial que se posiciona para manter a diferença e a autonomia (Bonnici, 2000).

Sob essa chave de compreensão, os Jogos podem ser lidos como um alerta ao perigo das formas de controle que visam à criação e à manutenção de massas que consomem passivamente uma cultura do espetáculo na qual a violência existe como forma de entretenimento, debelando a resistência e o enfrentamento. Tal estratégia foi amplamente difundida pelo Império Romano, que dividia as pessoas em classes sociais rigidamente definidas dando a alguns certos privilégios que outros não dispunham. Na trama, isso pode ser notado no tratamento destinado aos Distritos: embora todos estivessem subjugados, alguns tinham melhores condições e podiam treinar seus jovens para os jogos: “depois de dez anos, um padrão tinha surgido. Os distritos mais bem alimentados e mais amigos da Capital, o 1 e o 2, produziam mais vitoriosos” (Collins, 2020. p. 30).

A escolha dos tributos é realizada em um evento chamado Festa anual da Colheita, o que permite uma alusão às antigas festas em que a comunidade oferecia um tributo, rendendo ação de graças. Em *Jogos Vorazes* e em *Cantigas* a Festa é um castigo imposto e integra o projeto de massificação recriado

simbolicamente na narrativa para demonstrar como o Estado sobrepor os interesses dos cidadãos com distrações de modo a formar um sujeito passivo e controlado, que se perceba, como observa Hall (2014, p. 110) na mesmidade, ou seja, “com uma identidade sem costuras, inteiriça, sem diferenciação interna.” Para tanto, é preciso que o projeto de massificação tenha alcance e é o que Snow percebe quando vai trabalhar no Distrito 12: “mas não adianta nada, sabe. Os Jogos Vorazes. Ninguém no 12 assiste. Só a colheita. Nós nem tínhamos televisão que funcionasse na base” (Collins, 2020, p. 561).

A manipulação da mídia permite a formação de uma identidade inteiriça, conjugada sob o discurso de unificação e submissão, contudo, essa mesma massificação também permite reconhecer a rebeldia represada, que tem uma finalidade específica no contexto das relações de poder e é funcional para cumprir tal finalidade, a qual, como se discutiu anteriormente, está personificada no ato de enfrentamento de Katniss à Capital. Contudo, antes do tordo se firmar como ícone de resistência a trama põe em evidência uma sociedade de serpentes, que devem ser lidas na narrativa de dois modos: enquanto animais reais, que vivem nas matas, nos distritos e no laboratório da Capital, onde foram recriadas geneticamente como bestantes, mas também como pessoas que agem sub-repticiamente para salvar a própria vida.

Em *Cantigas*, o leitor tem acesso a uma juventude mais ardilosa, em que o jogo de mentiras, traições e embustes eleva o protagonista à condição de vilão. Já em *Jogos Vorazes*, nota-se uma juventude mais afrontosa e uma cultura contra-hegemônica mais consolidada, o que entretece a ideia de que o enfrentamento e a luta são movidos pelas pessoas, como um revide à dominação. Em termos de luta colonial, pode-se dizer que a distopia tece uma espécie de revide à colonização, ainda que não se vislumbre um final feliz, marca exponencial das narrativas desse filão. De todo modo, ambas colocam

a juventude em evidência, mas os personagens registram ideias ambíguas sobre a noção de bem e mal, o que os aproxima da juventude contemporânea que, como ressalta Pais (2003), é marcada por repertórios e trajetórias de múltiplas faces, que confronta, dialogicamente, os enquadramentos conceituais, desafiando instituições, saberes, normas e prescrições.

O jovem leitor entre a chama e a neve: à guisa de conclusão

A valorização da narratividade e a ausência de fluxos de pensamento nas distopias em estudo não formatam um texto que entrega tudo ao leitor, pois as principais lacunas a serem preenchidas estão no processo de identificação com as personagens que, embora sejam arquetípicas em certos aspectos, mostram-se complexas em outros, o que permite uma projeção ficcionalizada da realidade que leva o leitor a associar narrativa e vida social. Os protagonistas destas tramas parecem recriar o velho duelo bem *versus* mal, contudo, não como estereótipos simplificados, o que amplia o horizonte de expectativas do leitor, pois ambos podem ser facilmente transpostos para a vida real justamente porque a distopia parte da realidade para criar um futuro que pode ser imaginado e, por isso mesmo, temido.

É importante destacar que os caminhos que levam o jovem à leitura são oblíquos, pois não se trata de uma categoria homogênea em si. Assim, o interesse pode advir de distintos aspectos, contudo, pode-se afirmar que alguns elementos precisam ser bem delimitados para que haja uma identificação leitor-personagem, a qual, conforme Rosenfeld (1976, p. 46) além da contemplação, permite uma “intensa participação emocional”. Identificar-se, neste caso, é uma atividade que converge a vida pessoal com a leitura literária, e a distopia fornece um material ficcional rico porque remete ao passado, ao presente e a um futuro assustador, gerando uma desfamiliarização.

Evidentemente que esse processo não leva a um levante juvenil, pois não é essa a tarefa do texto literário, mas é importante considerar que a relação do leitor jovem com as distopias não está na fuga de um mundo real complexo para um mundo fictício melhor, justamente porque tal mundo não está na distopia, o que coloca em pauta a necessidade de uma reflexão contra-hegemônica.

As distopias aqui estudadas forjam um chamariz cujo enredo evoca situações de enfrentamento que não demandam poderes sobre-humanos, mas resistência e organização, haja vista que no espaço em que as personagens se situam, assim como na realidade, atuam pássaros e serpentes e a vida é um jogo de humanos sem estereótipos definidos.

Referências

AZEVEDO, Ricardo. *Literatura Juvenil: como, onde, quando e por quê?* RECeT, Presidente Epitácio, SP, v. 2, n. 2, jul-dez, 2021, p. 06-27.

BACHELARD, Gaston. *A psicanálise do fogo*. Trad. Paulo Neves. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BECKETT, Sandra. Crossover fiction: creating readers with stories that address the big questions. In: *Formar leitores para ler o mundo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

BONNICI, Thomas. *O pós-colonialismo e a literatura: estratégias de leitura*. Maringá: EDUEM, 2000.

BOOKER, M. Keith. *The dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. London: Greenwood Press, 1994.

CHATMAN, Seymour. *Historia y discurso*. Madrid: Taurus Humanidades, 1990.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário dos Símbolos*. 23. ed. Rio de Janeiro: José Olympio Ltda., 2009.

COLLINS, Suzanne. *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*. Trad. Regiane Winarski. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

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

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

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

COLOMER, Teresa. *Andar entre livros: a leitura literária na escola*. Trad. Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2007.

COLOMER, Teresa. *Introdução à literatura infantil e juvenil atual*. Tradução de Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2017.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997

FALCONER, Rachel. Young adult fiction and the crossover phenomenon. In: RUDD, David (ed.). *The Routledge Companion to Children's Literature*. New York, Routledge: 2010. Disponível em: <https://s3-euw1-ap-pe-df-pch-content-store-p.s3.eu-west-1> Acesso em: 28 jun. 2022.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Veja, 1995.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: DA SILVA, Tomaz Tadeu;

HALL, Stuart. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 103-133.

HÉRITIER, Françoise. *Masculino Feminino II: dissolver a hierarquia*. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.

JUNG, Carl. Gustav. (org.) *O homem e seus símbolos*. 3. Ed. Rio de Janeiro: Harper-Collins Brasil, 2016.

LUKÁCS, György. *A teoria do romance*. São Paulo: Duas Cidades/Editora 34, 2000.

ROCHA-COUTINHO, Maria Lúcia. *Tecendo por trás dos panos: a mulher brasileira nas relações familiares*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CÂNDIDO, Antônio; GOMES, Paulo Emílio Salles; PRADO, Décio de Almeida; ROSENFELD, Anatol. *A Personagem de Ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1976. p. 9-49.

ROSTOVITZ, Mikhail Ivanovich. *História de Roma*. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Pode o subalterno falar?* Trad. Sandra Regina G. Almeida; Marcos Pereira Feitosa e André Pereira Feitosa. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

WOODWARD, Kathryn. *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis: Vozes, 2014.

Submissão: 08/01/2024

Aceite: 26/08/2024

<https://doi.org/10.5007/2176-8552.2024.e98105>

*Esta obra foi licenciada com uma Licença Creative Commons
Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.*