

JOGOS VORAZES: REFLEXO DE UMA SOCIEDADE PÓS-MODERNA

STHEYCE GABRIELLY RAMAD MAGALHÃES*

ROSA MARIA VALENTE FERNANDES**

* Licenciada em Letras (português/ inglês) pela Universidade Católica de Santos.

** Graduada em Letras pela Universidade Católica de Santos (1971), em Pedagogia pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de São Bernardo do Campo (1975) e em Langue et Littératures Françaises pela Université de Nancy II (1972). Possui mestrado em Letras (Língua e Literatura Francesa) pela Universidade de São Paulo (1983) e doutorado em Letras (Língua e Literatura Francesa) pela Universidade de São Paulo (1992). Atualmente é professora na Universidade Católica de Santos.

RESUMO

Jogos Vorazes é o primeiro livro de uma trilogia escrita por Suzanne Collins. Essa obra engloba diversos temas presentes na sociedade pós-moderna, como o consumismo, a desigualdade social, evolução tecnológica, entre outros. Dessa forma, o objetivo deste trabalho é realizar uma análise dos aspectos ideológicos e pós-modernos do texto, a partir dos espaços e características desses presentes no livro, examinando, também, as simbologias que envolvem esses elementos, a fim de demonstrar que a obra em questão é um reflexo da atual sociedade pós-moderna. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica qualitativa através da revisão da literatura de diversos autores. Verificou-se que a *sociedade do espetáculo* e a *sociedade do consumo* são inerentes a ambas sociedades.

PALAVRAS-CHAVE

JOGOS VORAZES. IDEOLOGIA. ESPAÇOS. PÓS-MODERNIDADE. SIMBOLOGIA.

1. INTRODUÇÃO

Jogos Vorazes é o primeiro livro de uma trilogia de sucesso e é considerado um best-seller internacional. Após ser publicado no dia 14 de setembro de 2008, passou 300 semanas consecutivas na lista de best-sellers do New York Times. Foi vendido em 56 territórios e em 51 idiomas. Sendo um livro pós-moderno, convém explicarmos alguns conceitos que permeiam essa época. O primeiro deles é o próprio conceito de pós-modernidade, que, segundo Bauman, é marcada pela inconstância e efemeridade, na qual o desprendimento parece fazer parte da construção da identidade e “o mundo construído de objetos duráveis foi substituído pelo de produtos disponíveis projetados para imediata obsolescência” (BAUMAN, 1998, 112).

Ou seja, a sociedade atual está em constante variação: os valores e padrões de beleza não são fixos, profissões vêm deixando de existir por causa da evolução tecnológica, e em que tudo é descartável e fragmentado, até mesmo os sentimentos e “as identidades podem ser adotadas e descartadas como uma troca de roupa” (BAUMAN, 1998, 112).

A pós-modernidade também influenciou o meio acadêmico. Segundo Proença Filho,

No âmbito específico das manifestações artísticas, avultam:

- Eliminação de fronteira entre arte erudita e arte popular.
- Presença marcante da intertextualidade, com o aproveitamento intencional e frequentemente paródico de obras do passado.
- Mistura consciente de estilos
- Projeção no presente, sem preocupação com o futuro.
- Visão crítica da realidade.

(PROENÇA FILHO, 1995, 368)

É importante ressaltar que, devido à cultura do consumo desenvolvida na pós-modernidade, a cultura passou a ser um modo de consumo; Jameson (apud FEATHERSTONE, 1995, 122) escreveu que a cultura “é o próprio elemento da sociedade de consumo; nenhuma sociedade jamais foi tão saturada de signos e imagens como esta”.

Desta forma, na pós modernidade há o rompimento de limites do que é considerado alta cultura e cultura de massa devido, principalmente, ao romance histórico, visto que livros como *O nome da rosa* (1980), de Umberto Eco, viraram *best-sellers*, atingindo não só a elite, mas a grande massa.

A literatura na pós-modernidade é marcada pela fragmentação dos sujeitos e das experiências, intertextualidade, paródia, pastiche, pelo ecletismo e ambiguidade, pelo hibridismo de formas, estilos e gêneros textuais e pela mistura do culto com o popular e do real com o imaginário (hiper-real).

Desde que a cultura e conseqüentemente a literatura passaram a ser um modo de consumo, os *best-sellers* vêm ganhando cada vez mais espaço nas estantes dos leitores, dentre esses, os livros de fantasia, ficção científica e romance, ganham mais destaque e apreciadores, como é o caso da série de livros *Harry Potter*, de J. K. Rowling e *A culpa é das estrelas*, de John Green.

É igualmente importante ressaltar que a pluralidade cultural e a liberdade de expressão são fundamentais na sociedade pós-moderna, sendo que cada vez há mais textos ligados a diferentes etnias, mulheres, homossexuais, entre outras classes vistas como minorias, na literatura, a fim de conscientizar e combater o preconceito que ainda existe.

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

Primeiramente, devemos começar conceituando o que é um “espaço”. Cândida Vilares Gancho, na obra *Como analisar narrativas*, define espaço como “o lugar onde se passa a ação numa narrativa” (GANCHO, 1999, 23). Os espaços de uma narrativa variam de acordo com a quantidade de acontecimentos que nela há, pois quanto mais peripécias, mais pluralidade de espaços e se o enredo for psicológico, por exemplo, não haverá muitos espaços. Estes podem ser descritos em trechos e parágrafos específicos ou podem ser detalhados aos poucos, conforme a narrativa avança; eles podem ser classificados de acordo com suas características como “espaço fechado ou aberto, espaço urbano ou rural, e assim por diante” (GANCHO,

1999, 23). Além disso, os espaços podem ser simbólicos, ao, por exemplo, significar as diferenças de classes sociais que existem em determinada sociedade.

Serve, dessa forma, para

situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens. (GANCHO, 1999, 23)

Osman Lins diz que, ao analisar o espaço, é importante estudar qual função ele desempenha na narrativa e a sua importância para ela, além de como ele introduz o narrador e os personagens, visto que, o personagem pode até mesmo se tornar espaço, pois, “suas recordações e até as visões de um futuro feliz, a vitória, a fortuna, flutuam em algo que, simetricamente ao *tempo psicológico*, designariamos como *espaço psicológico*” (LINS, 1976, 69), isto é, ao descrever um evento ocorrido no passado, o espaço em que ocorre a narrativa neste ponto é psicológico e a personagem que narra torna-se, também, parte do espaço.

É importante notar que, dentre os componentes desse elemento da narrativa, é possível que haja seres humanos coisificados. Entretanto, objetos e seres inanimados do espaço descritos com qualidades humanas, não deixam de ser objetos do espaço:

Podemos, apoiados nessas preliminares, dizer que o espaço, no romance, tem sido - ou assim pode entender-se - tudo que, intencionalmente disposto, enquadra a personagem e que, inventariado, tanto pode ser absorvido como acrescentado pela personagem, sucedendo, inclusive, ser constituído por figuras humanas, então coisificadas ou com a sua individualidade tendendo para zero. (LINS, 1976, 72)

Ao analisar a função e a importância do espaço de romances ficcionais, podemos notar que alguns autores criam espaços como países e cidades fantásticos a fim de que a narrativa exprima e questione problemas de sua época. Isto é um fator comum nas distopias, utopias e na literatura fantástica em geral, e são exemplos a ilha de Liliput em *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift e a ilha de Utopia, em *Utopia*, de Thomas More.

Cabe, neste ponto, explicitarmos a diferença entre utopia e distopia, visto que *Jogos Vorazes*, é uma obra de ficção distópica pós-apocalíptica.

Utopia é um termo derivado da palavra grega *tópos*(lugar) adicionada do prefixo “u-“, que possui o sentido de negação, dessa forma, o termo *utopia* significa não lugar ou lugar nenhum e foi utilizado pela primeira vez na obra homônima de Thomas More em 1516, impulsionada pelo imperialismo no continente americano e o desejo de encontrar um lugar perfeito, pelo humanismo e o antropocentrismo.

O termo é utilizado para designar um lugar, uma sociedade justa e sem defeitos, onde há harmonia entre a natureza e os seres humanos, que vivem em completa felicidade, com liberdade, igualdade e equidade, sem guerras ou miséria.

Entretanto, com o passar dos séculos, desde *A Utopia*, a sociedade tem se distanciado cada vez mais desse lugar idealizado: há desigualdade social, o imperialismo e colonialismo do fim do século XIX e começo do século XX no continente africano contribuíram para que ocorresse a Primeira Guerra Mundial; deu-se, depois, a quebra da Bolsa de Valores, em 1929, o surgimento dos regimes nazista e fascista, a Segunda Guerra Mundial, entre outros eventos. Esses fatos deram ênfase às distopias, ou antiutopias.

O termo *distopia* surgiu pela primeira vez em 1868, quando John Stuart Mill, filósofo e economista britânico, utilizou-o para caracterizar uma situação oposta à utopia durante um discurso no Parlamento: “O que é demasiadamente bom para ser tentado é utópico, o demasiado mau é distópico” (MILL *apud* CUNHA, 2017). Chauí (2008), diz que uma das características presentes na distopia é “o *tópos* dilacerado e infeliz. As obras de distopia nos levam do sonho ao pesadelo”.

Dessa forma, a distopia retrata uma sociedade inversa à utopia com a privação da liberdade, regimes opressivos e totalitários, com miséria e desigualdade entre a população (DISTOPIA, 2019,online).

Ambas criticam a sociedade atual comparando-a com outras sociedades imaginárias, contudo, enquanto a utopia dá esperanças de um futuro melhor, a distopia nos adverte sobre os rumos obscuros que as sociedades podem tomar.

A primeira distopia surgiu antes mesmo do termo ser inventado. *As viagens de Gulliver*, de Jonathan Swift, obra na qual cada ilha representava um problema existente na sociedade em que vivia.

Algumas outras distopias famosas são: *1984*, de George Orwell; *Admirável mundo novo*, de Aldous Huxley; *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess; *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, entre outras.

O último conceito a ser apresentado é o de ideologia. José Luiz Fiorin diz que ideologia é o conjunto de pensamentos, concepções, ideias, ideais, forma de agir e se expressar, ou seja, a visão de mundo que uma classe social ou fração de classe tem sobre a realidade de um determinado período:

A esse conjunto de ideias, a essas representações que servem para justificar e explicar a ordem social, as condições de vida do homem e as relações que ele mantém com os outros homens é o que comumente se chama ideologia. (FIORIN, 1988, 20)

É importante salientar que, em uma sociedade, a quantidade de classes é correspondente à quantidade de visões de mundo, ou seja, de ideologias, mas, em geral, a ideologia predominante é a da classe social dominante. Portanto, como a ideologia “não existe desvinculada da linguagem” (FIORIN, 1988, 32), para cada formação ideológica, existe uma formação discursiva, isto é, “um conjunto de temas e de figuras que materializa uma dada visão de mundo” (FIORIN, 1988, 32). O discurso, então, possui caráter ideológico, social, político, cultural, histórico e econômico.

Louis Althusser defende que a ideologia se manifesta por meio dos aparelhos, que podem ser divididos em ideológicos e repressivos. Os aparelhos repressivos têm caráter homogêneo e pertencem ao domínio público; são exemplos: o exército, o Estado, o judiciário, a polícia e as escolas públicas:

[...]o papel do Aparelho Repressivo de Estado consiste essencialmente, enquanto aparelho repressivo, em assegurar pela força (física ou não) as condições políticas da reprodução das relações de produção que são em última análise *relações de exploração*. (ALTHUSER, 1980, 55 - 56)

Os aparelhos ideológicos têm caráter heterogêneo e pertencem ao domínio privado; são exemplos: a igreja, a família, empresas, sindicatos, escolas privadas, entre outros. Os Aparelhos Repressivos de Estado funcionam pela violência e os Aparelhos Ideológicos de Estado

funcionam pela ideologia, convencendo a população a seguir suas ideologias por meio de discursos.

Estes aparelhos existem desde a antiguidade e podem ser alterados. A igreja, por exemplo, durante a Idade Média, época das inquisições e das cruzadas, era considerada um Aparelho Repressivo, contudo, na sociedade atual, a igreja passou a ser um Aparelho Ideológico de Estado; isso ocorre porque os aparelhos são influenciados pelas circunstâncias e pelo contexto histórico e social em que estão inseridos. É importante salientar que não existem aparelhos que sejam puramente ideológicos ou repressivos.

Dessa forma, a ideologia para Louis Althusser não deixou de ser conceituada como uma visão de mundo das classes sociais, mas diz que essa visão de mundo se manifesta por meio dos Aparelhos Repressivos e Ideológicos de Estado.

3. ANÁLISE DOS ESPAÇOS E DE SUAS SIMBOLOGIAS

The Hunger Games, título original em inglês, tem sua história é ambientada em uma América do Norte que foi devastada por secas, tempestades, incêndios e pelo aumento do nível das águas dos oceanos, que inundou parte do globo terrestre. Houve, então, uma guerra pelo restante de território e de alimento, até que foi formado o país de Panem, constituído por treze distritos e uma capital.

Entretanto, a paz que havia em Panem durou pouco e vieram os Dias Escuros, que é a forma como ficou conhecida a rebelião dos 13 distritos contra a capital, na qual 12 foram derrotados e o décimo terceiro completamente destruído. Após isso, foi criado o Tratado da Traição, que determina novas regras para assegurar a paz entre os distritos e a capital. Além disso, como forma de punição pela revolta e para reafirmar o poder da capital sobre os distritos, lembrando-os anualmente de que os Dias Escuros nunca deveriam ser repetidos, foram instituídos os Jogos Vorazes.

Trata-se de uma competição que ocorre anualmente. Na Cerimônia da Colheita, são sorteados, em cada distrito, um garoto e uma garota entre doze e dezoito anos. Os vinte e quatro Tributos, como são chamados, são confinados em uma arena que pode conter qualquer tipo de clima, desde uma floresta tropical até um descampado coberto de neve e gelo ou um deserto escaldante, onde devem lutar até que haja somente um sobrevivente. Além disso, devem empenhar-se para obter comida, água, fogo, abrigo, entre outras coisas que os auxiliem na busca pela vitória.

A trama gira entorno de Katniss Everdeen, que se voluntaria como tributo após sua irmã caçula, Primrose Everdeen, ter sido sorteada na cerimônia da Colheita. Dessa forma, ela almeja vencer a septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes e retornar para viver com sua família no Distrito 12.

O livro *Jogos Vorazes* é narrado em primeira pessoa pela protagonista Katniss Everdeen, que é uma leitora crítica da sociedade e do sistema em que está inserida. Desta forma, por meio de seus diálogos, ações e descrições, podemos realizar junto a ela essa leitura, tanto da sociedade fictícia de Panem, quanto da sociedade pós-moderna, sendo que a obra é um retrato simbólico, crítico e ideológico da pós-modernidade.

Sendo assim, é importante estabelecer uma relação dos personagens dentre protagonistas e secundários que são importantes para a realização da análise.

Katniss Everdeen: protagonista da trilogia, tem 16 anos, possui cabelos lisos e escuros, pele morena e olhos cinzentos. Mora com sua mãe e irmã em uma simples casa no Distrito 12.

Peeta Mellark: Tributo masculino do Distrito 12, é descrito como sendo forte, persuasivo e um grande pintor; tem cabelos loiros, estatura mediana e olhos azuis. Seus pais possuem uma padaria na qual ele trabalha. É apaixonado por Katniss há anos.

Haymitch Abernathy: mentor dos Tributos do Distrito 12, venceu a quinquagésima edição dos Jogos Vorazes (segundo Massacre Quaternário), tornou-se um alcoólatra devido aos traumas do Jogos que presenciou, tanto como tributo, quanto como mentor.

Effie Trinket: representante do Distrito 12 na colheita, residente da Capital. Descrita como sendo excêntrica, usa roupas, perucas e penteados extravagantes e coloridos. Preza pelo respeito, boa educação, etiqueta e sofisticação.

Gale Hawthorne: amigo de Katniss; seu pai morreu na mesma explosão de mina de carvão que matou o pai dela. Ambos caçam ilegalmente na floresta que circunda o Distrito para prover alimento para suas famílias.

Primrose Everdeen: irmã caçula de Katniss; assim como sua mãe, possui cabelos loiros, olhos azuis e aptidão para enfermagem.

Cinna: estilista, residente da Capital, torna-se amigo de Katniss. Cria trajes exuberantes e exclusivos para ela.

Tendo abordado esses conceitos e apresentado o resumo da obra, devemos iniciar a análise de alguns dos espaços presentes no livro *Jogos Vorazes*, que possuem simbologias especiais para o desenrolar do enredo e do desenvolvimento da personagem Katniss Everdeen. São eles: Panem, Capital, Distrito 12, Arena, floresta e alguns locais que estão inseridos nesses espaços.

• PANEM

Panem, pão em latim, é o país fictício localizado no continente norte-americano onde a narrativa é ambientada. É dividida em uma Capital e treze distritos, que remetem às treze colônias inglesas da América do Norte durante o século XVII.

Segundo o Dicionário de Símbolos Online, o pão simboliza prosperidade e renovação, palavras que representam as aspirações daquela população para o novo país que se erguia após diversas tragédias.

Contudo, e como explicado anteriormente, vieram os Dias Escuros, já que diversos distritos não estavam satisfeitos com a forma como foram subjugados pela Capital, originando, então, os Jogos Vorazes. Assim, o pão do nome *Panem* que simbolizava a ânsia da população por uma sociedade próspera, justa e feliz, passou a relacionar-se com a política do pão e circo de Roma, sendo que é a Capital que goza dos alimentos fartos e do entretenimento, o que produz alienação em sua população, que não tem conhecimento do controle por meio da violência e da miséria que há nos distritos.

A cor preta, segundo o Dicionário de Símbolos de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant (1999, p.742), “é considerado a ausência de toda luz” e evoca o caos, o mal, a angústia e a morte. Sendo assim, o nome dado à rebelião, Dias Escuros, simboliza o sofrimento da guerra e de suas consequências, como a repressão, a violência e a morte de inúmeras pessoas, além da obliteração do distrito treze.

Devemos nesse ponto apontar os Aparelhos Repressivos de Estado, de acordo com a teoria de Louis Althusser, presentes na obra. São eles: o próprio Jogos Vorazes, que usa o medo para dominar a população e manipular as massas; o exército de pacificadores, que mantém a população dos distritos sob controle, mediante leis, uso da força e de castigos físicos; o governo ditatorial e autoritário do Presidente Snow, que fica mais evidente nos livros subsequentes.

Portanto, é em Panem que ocorre toda a narrativa: as arenas, os distritos, a Capital, tudo pertence a ela.

• CAPITAL

A Capital é o local de onde Panem é governada. Lá moram os mais ricos, as celebridades e onde ocorrem os preparativos para os Jogos Vorazes.

A capital usufrui de toda a produção dos distritos: artigos de luxo, alimentos, roupas, joias, entre outros, visto que os distritos recebem somente o necessário para a sobrevivência da população enquanto a Capital goza de todas as regalias, sem limites. Um exemplo disso é o uso de energia elétrica: no Distrito 12 há apenas algumas poucas horas de eletricidade por dia, ao passo que na Capital há em abundância:

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. (COLLINS,2010, p.90)

As luzes que nunca se apagam na Capital simbolizam a riqueza, a imponência e a despreocupação com o fornecimento de recursos básicos, como eletricidade e alimentos, que são consumidos em abundância.

A Capital é estrategicamente localizada em meio a uma cordilheira que se estende dos Estados Unidos da América até o Canadá, de acordo com a geografia atual, para dificultar ataques rebeldes: “Na escola, aprendemos que a Capital foi construída em um local que antes era conhecido como Montanhas Rochosas” (COLLINS,2010, p.49).

É importante indicar a alienação que há em relação à Capital e os distritos: os habitantes da Capital são superficiais, preocupam-se com modas e tendências; realizam diversas modificações corporais, como tingir a pele, os cabelos, alterar os formatos dos dentes, entre outros; fazem festas nas quais comem e bebem até ficarem satisfeitos, então tomam um líquido que os levam a regurgitar para que possam continuar a comer e beber, assim como na Roma Antiga; veem os Jogos como um evento midiático e não ponderam sobre a questão humana de que há vinte e três jovens e crianças que são sacrificados para seu entretenimento, nem cogitam sobre a condição de vida que há nos distritos onde vivem, em sua maioria, na miséria e sob o controle rigoroso do Estado e dos pacificadores para garantir as regalias da Capital:

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.

As pessoas começam a apontar para nós com veemência ao reconhecer o trem dos tributos chegando à cidade. Eu me afasto da janela, enjoada com aquela excitação, ciente de que eles mal podem esperar para assistir à nossa morte (COLLINS, 2010, p. 67).

As cores da Capital são descritas como artificiais, intensas, brilhantes e dolorosas aos olhos. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (1999, p. 279 – 280) cores luminosas “produzem um efeito mais positivo, mas que pode ser desmesurado, até a excitação”. Ou seja, no contexto da obra, as cores vibrantes e luminosas dos prédios, roupas e objetos mascaram a realidade e contribuem para a alienação da população, que vive deslumbrada com as cores e luxos da Capital; elas também simbolizam a euforia e a superficialidade daquela sociedade. É importante ressaltar que impressão de Katniss sobre as cores é influenciada pela falta dessas tonalidades no lugar em que vive, que é descrito como sendo cinzento e coberto de fuligem proveniente das minas de carvão.

Na Capital, ainda é onde ocorrem os preparativos para os Jogos Vorazes: os vinte e quatro tributos chegam cada par em um trem, acompanhados de seus mentores e do representante de seu distrito. São encaminhados, então, ao *Centro de Transformação*, onde passam por procedimentos para ficarem mais atrativos para a população da Capital, isto é, sofrem as alterações necessárias em seus cabelos, corpos e roupas para o desfile de abertura dos Jogos. Esse lugar simboliza a adequação aos padrões estéticos e comportamentais para que possam ser aceitos naquela sociedade.

O desfile dos tributos é um exemplo de como a Sociedade do Espetáculo se manifesta: as roupas exuberantes e exóticas, toda a população da Capital reunida para acompanhar a passagem dos tributos, sendo que tudo está sendo transmitido em telões e nas televisões de toda Panem: toda uma performance para entreter o público.

A música de abertura começa. É fácil ouvi-la, já que é tocada a todo o volume na Capital. Portas gigantescas se abrem, revelando ruas cheias de gente. A viagem dura mais ou menos vinte minutos e acaba no Círculo da Cidade, onde vão nos dar as boas-vindas, tocar o hino e nos acompanhar até o Centro de Treinamento

O susto inicial da multidão com nossa chegada se transforma rapidamente em palavras de incentivo e gritos de “Distrito 12!”. Todas as cabeças estão viradas em nossa direção, tirando o foco das três carruagens à nossa frente. A princípio, fico paralisada, então, vejo nossas imagens em uma grande tela de televisão e fico impressionada como nosso visual está de tirar o fôlego. No entardecer cada vez mais acentuado, o fogo ilumina nossos rostos. Parece que nós estamos deixando um rastro de chamas atrás de nossas pelerines esvoaçantes. Cinna estava certo em relação à pouca maquiagem. Nós dois estamos mais atraentes, mas, ainda assim, totalmente reconhecíveis.

Lembrem-se, cabeças erguidas. Sorrisos. Eles vão adorar vocês! Eu ouço a voz de Cinna em minha cabeça. Levanto o queixo um pouco mais, apresento meu sorriso mais conquistador e aceno para a multidão com minha mão livre. Estou contente agora que tenho Peeta para me ajudar a ficar equili-

brada. Ele está bem estável, sólido como uma rocha. À medida que vou ganhando confiança, mando até alguns beijos para a multidão. A população da Capital está ficando enlouquecida, lançando uma enxurrada de flores em nossa direção, gritando nossos nomes e sobrenomes, que tiveram o trabalho de procurar no programa.

A música alta, os incentivos, as demonstrações de admiração penetram meu sangue, e não consigo suprimir meu entusiasmo. Cinna me deu uma grande vantagem. Ninguém se esquecerá de mim. Não se esquecerão de meu visual, de meu nome. Katniss. A garota quente. (COLLINS, 2010, p. 77-79).

Há, nesse ponto, há três símbolos que devem ser destacados: a carruagem, os cavalos, o fogo e a chama.

As carruagens, atreladas a dois ou quatro cavalos, eram utilizadas pelos antigos em combates jogos e cerimônias públicas (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.192). Durante o desfile da cerimônia de abertura, elas são usadas para levar os pares de tributos:

A cerimônia de abertura está para começar. Pares de tributos estão sendo colocados dentro de carruagens puxadas por grupos de quatro cavalos. Os nossos são pretos como carvões. Os animais são tão bem treinados que não há nenhuma necessidade de alguém segurar suas rédeas. (COLLINS, 2010,p.76)

Uma das simbologias presentes na carruagem é a de que ela é o veículo do guerreiro ou do herói (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.192), dessa forma, nos Jogos Vorazes, a intencionalidade na utilização desse símbolo por parte dos Idealizadores dos Jogos é apresentar os tributos como guerreiros e heróis que estão se sacrificando para manter a paz em Panem, sendo que um deles irá atingir a vitória e alcançar a riqueza. Dessa forma, a carruagem se torna mais um elemento da alienação que há nos telespectadores da Capital em relação ao verdadeiro sentido dos Jogos.

Os cavalos pretos estão simbolicamente ligados à “juventude e vitalidade triunfante” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.209); outra simbologia possível é a da Morte, dessa forma, neste ponto da história, os cavalos representam as possibilidades do futuro incerto de Katniss e Peeta, que podem sair vitoriosos dos Jogos ou morrer durante a competição.

O simbolismo do fogo está, no ocidente, ligado à regeneração, nesse caso, podemos inferir que o fogo simboliza a regeneração da esperança dos personagens, pois é por causa de sua presença nos trajes do desfile que os personagens voltam a ter esperança na vitória.

Enquanto a chama é pejorativamente ligada ao “sopro ardente da revolta” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.232), o que se relaciona diretamente às chamas que os tributos do Distrito 12 utilizam no desfile e nos trajes da noite de entrevistas que há antes do início dos Jogos e, principalmente, à expressão utilizada para designar Katniss: a garota quente, que já indica seu papel na guerra que se desenrola nos próximos livros da trilogia, ademais, o título do segundo livro é “Em chamas”, e é nele que mostra que há distritos revoltando-se contra a Capital e os tributos contra os Jogos.

As entrevistas ocorrem em frente ao Centro de Treinamento, que é o próximo local a ser analisado. Transmitidas ao vivo para toda Panem, assim como a colheita, o desfile de abertura e toda a competição dos Jogos Vorazes, as entrevistas dos tributos são mais uma representação da Sociedade do Espetáculo: as maquiagens e roupas extravagantes, os tributos sendo treinados para agradecer, encantar e entreter a população da Capital:

Caesar Flickerman, o homem que apresenta as entrevistas há mais de quarenta anos, sobe ao palco. É um pouco assustador porque a aparência dele sempre foi rigorosamente a mesma durante todos esses anos. A mesma cara debaixo de uma camada de maquiagem branca. O mesmo cabelo que ele tingiu com uma cor diferente a cada edição dos Jogos Vorazes. O mesmo traje cerimonial azul-marinho com milhares de pequenas lâmpadas que brilham como estrelas. Na Capital, as pessoas fazem cirurgias para parecerem mais jovens e magras. No Distrito 12, parecer velho significa mais uma conquista já que tantas pessoas morrem cedo. Você vê uma pessoa mais velha e deseja logo congratulá-la pela longevidade, sente vontade de perguntar a ela o segredo da sobrevivência. Uma pessoa rechonchuda é invejada porque não está ralando como a maioria de nós. Mas aqui a coisa é diferente. Rugas não são desejáveis. Uma barriga pronunciada não é sinal de sucesso. (COLLINS, 2010, p.136 – 137)

Além da Sociedade do Espetáculo, fica evidente também, as diferenças estéticas entre o Distrito 12 e a Capital, visto que, no primeiro, a miséria é tanta que estar acima do peso e chegar a uma certa idade são coisas incomuns e causam inveja aos que têm de sobreviver com poucos suprimentos; enquanto na Capital, onde há fartura em todos os sentidos, os padrões de beleza são completamente opostos.

Dessa forma, outro local importante dentro da Capital é o *Centro de Treinamento*, onde os tributos ficam confinados durante dias até serem transportados para a arena: “Meus aposentos são maiores do que toda nossa casa” (COLLINS, 2010, p.84). Lá, eles treinam diversas modalidades para os Jogos, como aprender a fazer nós, fogueiras, lutar, manusear armas, fazer armadilhas, entre outros.

Nesse local, ocorrem os testes em que os tributos mostram suas habilidades, individual e secretamente, para os Idealizadores dos Jogos e recebem notas entre 1 e 12, que servem de referência para que o público faça suas apostas. Dessa forma, ele simboliza a busca pela qualificação, a fim de atender às expectativas do show e da audiência.

Durante os testes, podemos ver mais uma referência aos antigos banquetes romanos. Além disso, a Sociedade do Espetáculo está novamente retratada por meio da performance de Katniss utilizando o arco e flecha para agradar aos Idealizadores durante a avaliação individuais, mas eles estão entediados e distraídos com um banquete no qual há um grande porco assado com uma maçã na boca. Ao ver isso, Katniss se enfurece e atira uma flecha na maçã, espantando a todos.

Há duas simbologias importantes nesse trecho: o porco e a maçã.

O porco simboliza a abundância, a comilança e a voracidade, “geralmente o símbolo das tendências obscuras, sob todas as suas formas, da ignorância, da gula, da luxúria e do egoísmo” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.734). Já a maçã que está na boca do porco, “é símbolo dos desejos terrenos, de seu desencadeamento” (CIRLOT, 1984, p.257). Dessa forma, juntos simbolizam o consumo desenfreado de alimentos e luxos, a manifestação dos desejos carnis e do egocentrismo daquela sociedade.

Os Idealizadores vestem túnicas lilases. Segundo o Dicionário de Símbolos Online, as cores roxo e violeta (cores similares ao lilás) simbolizam realeza, nobreza e segredo. Dessa forma, as túnicas representam a superioridade dos Idealizadores em relação aos tributos, o que é reforçado pela posição elevada das arquibancadas das quais observam os tributos treinando e se divertem em banquetes. O segredo que a cor simboliza está ligado ao fato de que apenas os

Idealizadores podem assistir ao treinamento, o que é mais um exemplo de sua superioridade, dessa vez, em relação ao restante da população da Capital.

Os Idealizadores dos Jogos apareceram cedo no primeiro dia. Vinte e tantos homens e mulheres vestidos com túnicas lilases. Eles se sentam nas arquibancadas elevadas que circundam o ginásio, às vezes andando para nos ver, tomando notas, outras vezes comendo no interminável banquete que foi instalado para eles, ignorando-nos a todos. (COLLINS,2010,p.73).

Ao vestirem túnicas idênticas às dos idealizadores em Peeta e Katniss, seus estilistas intencionavam mostrá-los como iguais aos Idealizadores e que eles não eram pessoas inferiores por terem vindo do Distrito 12.

• DISTRITO 12

O Distrito 12 é o local onde moram Katniss E., Peeta M., suas famílias e amigos, além de o mentor nos Jogos, Haymitch A. É o mais pobre e negligenciado dos distritos, o que faz com que o local possua certa liberdade em relação aos outros:

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.

Diria, pela sua expressão, que esse tipo de ocorrência não é tão incomum assim. Alguém ser chicoteado em público é uma coisa rara no Distrito 12, embora ocorra ocasionalmente. Tecnicamente, Gale e eu poderíamos ser chicoteados diariamente por caçar ilegalmente na floresta – bem, tecnicamente, poderíamos receber penas bem piores –, só que todos os funcionários compram nossa carne. Além disso, nosso prefeito, o pai de Madge, não parece gostar muito desse tipo de evento. Talvez o fato de sermos o distrito menos prestigioso, mais pobre e mais ridicularizado do país tenha lá suas vantagens. Tais como sermos solenemente ignorados pela Capital contanto que nossa cota de carvão seja produzida regularmente. (COLLINS,2010,p. 219)

É o distrito responsável pela mineração, principalmente de carvão. “O carvão negro e frio representa somente virtualidades: necessita de uma centelha ou de um contato para o fogo para revelar sua verdadeira natureza” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p. 196). No contexto do livro, o carvão representa, não somente o Distrito 12, mas a situação da maioria dos distritos: insatisfeitos e oprimidos, necessitam de um fator estimulante para iniciar uma rebelião contra a Capital. Esse estímulo é Katniss Everdeen, que se torna símbolo da revolução nos livros seguintes da trilogia, após se oferecer como tributo no lugar da irmã, encantar a todos com seus trajes e com seu romance com Peeta M., além de surpreender a todos com suas ações dentro da arena, principalmente, por conseguir realizar o feito inédito de vencer os Jogos Vorazes junto com seu companheiro de distrito.

A população do Distrito 12 é de cerca de 8 mil habitantes e é governado pelo Prefeito Undersee. A parte mais pobre do distrito, onde Katniss vive, chama-se Costura; também há o

local onde os mercadores moram, a dos que possuem um pouco mais de dinheiro e a Aldeia dos Vitoriosos, uma vila onde os ganhadores dos Jogos Vorazes daquele distrito vão morar após o fim da competição.

A Costura é a parte mais carente do Distrito 12. Em diversos trechos é descrita como um local coberto de fuligem, devido às minas de carvão:

A parte em que vivemos no Distrito 12, apelidada de Costura, nesta hora do dia está normalmente apinhada de mineiros se dirigindo ao turno matinal. Homens e mulheres com os ombros caídos e as juntas inchadas, muitos dos quais há tempo desistiram de limpar a fuligem negra de suas unhas quebradas e de apagar as profundas rugas de seus rostos. Hoje, porém, as ruas cinzentas de carvão estão vazias. (COLLINS,2010, p.10)

A cor cinza, de acordo com o Dicionário de Símbolos Online, significa tristeza. Já as cinzas de carvão que cobrem as ruas simbolizam “a nulidade ligada à vida humana, por causa de sua precariedade” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.247).

Os moradores da Costura são descritos como possuidores de certos traços físicos semelhantes: “ele podia ser meu irmão. Cabelos lisos e pretos, pele morena, ambos temos até os mesmos olhos cinzentos. Mas não somos parentes, pelo menos próximos. A maioria das famílias que trabalham nas minas se parecem umas com as outras” (COLLINS,2010,p.14); “entretanto, somos bem parecidos fisicamente. Ambos temos aquele visual típico da Costura. Cabelos lisos e escuros, pele morena, olhos cinzentos” (COLLINS,2011,p. 19).

Sendo assim, os olhos cinzentos remetem à tristeza intrínseca aos moradores dessa região, que lutam diariamente contra a miséria para sobreviver.

Em todo o distrito há miséria e pessoas que sofrem com a falta de alimentos, até mesmo os mercadores que os fabricam e vendem sofrem com esse mal, como afirma Peeta, que faz parte de uma família de padeiros.

A paupérie é tão grande que a desnutrição se tornou um dos motivos de óbito mais comuns no distrito:

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. (COLLINS, 2010,p. 35)

É necessário destacar a alienação dos moradores em relação à Capital, ao passado de Panem e aos outros distritos, respectivamente exemplificada nos trechos abaixo:

De algum modo, quase tudo na escola acaba se relacionando com carvão. Além de leitura básica e matemática, grande parte de nosso ensino remete ao carvão – exceto a palestra semanal sobre a história de Panem. E não passa de conversa mole sobre o que devemos à Capital. Sei que deve haver muito mais coisas do que o que nos é ensinado. Deve haver algum relato real do que aconteceu durante a rebelião. Mas não passo muito tempo pensando nisso. Seja lá qual for a verdade, não vejo como ela me ajudará a colocar comida na mesa. (COLLINS,2010, p.49)

[...]

- Você não tem de frequentar a escola?

- Não no período da safra. Todos trabalham nessa época do ano.

É interessante ouvir como é sua vida. Temos tão poucas chances de nos comunicarmos com pessoas de outros distritos. Na verdade, imagino se os Idealizadores dos Jogos não estão bloqueando nossa conversa porque, mesmo que a informação pareça inofensiva, não querem que as pessoas de distritos diferentes saibam das vidas umas das outras. (COLLINS,2010, P.220)

A alienação dos distritos e a da Capital ocorrem por motivos opostos: no primeiro caso, ela se deve principalmente ao fato de que a busca pela sobrevivência é mais importante do que conhecer a verdade por trás do sistema e à mídia que age para alienar ambos os lados; já a alienação da Capital é causada, principalmente, pelo espetáculo e pela mídia, além dos mais diversos luxos que desfruta, que induzem a população a não refletir sobre a realidade de seu país.

Dentro do Distrito 12 há, ainda, diversos espaços para serem analisados, são eles: o Edifício de Justiça, o prego e a casa de Katniss.

O Edifício de Justiça possui uma simbologia importantíssima para a personagem Katniss Everdeen, pois lá foi onde ela recebeu uma medalha após a morte de seu pai causada por uma explosão na mina de carvão em que trabalhava e aonde foi levada após se voluntariar como tributo para competir os Jogos Vorazes na colheita. Dessa forma, simbólica e metaforicamente o Edifício de Justiça representa um local de despedida: do seu pai, da primeira vez em que lá esteve, e de seus parentes e amigos, antes de partir à Capital.

O Prego é um mercado negro que funciona em um antigo armazém de carvão desativado. Katniss ia com seu pai quando era criança vender os frutos das caçadas e coletas que realizavam na floresta. Após a morte do progenitor, Katniss sentiu-se intimidada pelo local: “Embora já tivesse estado no Prego em diversas ocasiões com meu pai, eu estava muito assustada para me aventurar naquele lugar seco e tosco sozinha”(COLLINS, 2010,p. 35).

Tosco e seco são adjetivos que Katniss atribui ao local e refletem a situação em que ela se encontrava. Tosco significa “caracterizado pela rudeza; grosseiro”(TOSCO, 2019, online). Figurativamente, a palavra *seco* significa “que é grosseiro ou ríspido; que não revela ternura ou carinho”(SECO,2019,online). O *seco* “pode também designar a alma humana”(CHEVALIER,GHEEBRANT,1999, p.808). Dessa forma, esses adjetivos simbolizam a forma que Katniss enxergava a vida após a morte de seu pai e durante a depressão de sua mãe: insensível, sem afeto e sem a proteção e cuidado que os pais devem oferecer aos filhos.

Entretanto, depois de alguns meses quando assumiu a tarefa de obter alimentos na floresta, ela enfrentou o medo e o ressentimento de estar naquele local sem seu pai para realizar vendas e trocas de mercadoria. Sendo assim, o Prego representa um local de amadurecimento e superação para a personagem.

A casa em que Katniss mora com sua irmã caçula, Primrose E., e sua mãe fica próxima ao limite da Costura, onde há uma campina e a cerca que delimita o Distrito 12 e separa-o da floresta.

É importante notar que a mãe de Katniss não possui nome. A impessoalidade do personagem é devido ao ressentimento que Katniss, a narradora em primeira pessoa, tem em

relação à mãe, que, após a morte do marido, sofreu de depressão por vários meses, ficou debilitada e deixou de cuidar de suas filhas, que ficaram extremamente desnutridas.

Devido à morte do pai, a depressão pela qual sua mãe passou e a condição em que ela e sua irmã ficaram quando esses fatos aconteceram, Katniss vê sua casa como um local incômodo, que traz lembranças desagradáveis: “Mesmo em casa, lugar que me incomoda, evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes” (COLLINS,2010,p.12).

Entretanto, com a chegada do septuagésimo quarto Jogos Vorazes, a casa torna-se sinônimo de refúgio, um lugar onde, apesar de tudo, ela se sente segura e pode estar na companhia de pessoas que amam.

Da mesma forma, o Distrito 12 passou a ser visto por ela como uma espécie de lar:

Então, algo inesperado acontece. Pelo menos eu não esperava, porque eu não imagino o Distrito 12 como um lugar que se importa comigo. Mas uma mudança ocorreu desde que subi os degraus e tomei o lugar de Prim. Agora parece que me tornei algo precioso. A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem. É um gesto antigo de nosso distrito, e raramente utilizado. Eventualmente visto em enterros. Significa agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama. (COLLINS,2010,p. 60-61)

Principalmente, quando Madge, a filha do prefeito, e o padeiro pai de Peeta, vão despedir-se dela no Edifício de Justiça, pois ele promete que irá cuidar de Prim e Madge a presença com seu broche de ouro em formato de tordo. São gestos que a fazem ter uma nova visão sobre o distrito em que vive.

Atravessando a campina e a cerca elétrica que raramente está funcionando, fica a floresta que circunda o Distrito 12.

• FLORESTA

Floresta simboliza o inconsciente; um local perigoso fora do refúgio da cidade (CIRLOT, 1984, p.257), e é dessa forma que a maioria dos habitantes do Distrito 12 a veem.

Contudo, para a personagem Katniss Everdeen, a floresta é um meio de sobrevivência dela e de sua família. A floresta simboliza a vida em seu estado natural, sem interferências humanas, por se tratar de um local onde há diversas espécies de fauna e flora. Representa a vida, também, por ser o local que Katniss utiliza como fonte de alimentos e um local de liberdade e alegria: “Gale diz que eu nunca sorrio, exceto na floresta” (COLLINS, 2010, p. 13). “Mas o que nos ajuda ficar vociferando contra a Capital no meio da floresta? (...). Mas deixo ele berrar. Melhor ele berrar aqui na floresta do que no distrito” (COLLINS,2010,p.20).

Dessa forma, a floresta simboliza, ainda, esperança, visto que nela há vida, alimentos, liberdade e até mesmo alegria, e não há a opressão do Governo e a miséria que há no Distrito 12. Alguns personagens chegam a cogitar a possibilidade de viverem lá.

A cor verde, predominante na floresta simboliza o “despertar da vida”, “é a cor da esperança, da força e da longevidade” (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.939), o que apenas reforça o que já foi dito sobre a simbologia da floresta de acordo com o livro.

Foi na floresta que o pai de Katniss a ensinou a caçar com arco e flecha, pescar, colher plantas comestíveis e medicinais, nadar, entre outras coisas. Ele fabricava seus próprios arcos e flechas, sendo que ainda existem alguns escondidos dentro de algumas árvores ocas:

Meu arco é uma raridade, produzido por meu pai junto com alguns outros que guardo bem escondidos na floresta, cuidadosamente cobertos com uma capa à prova d'água. Meu pai poderia ter ganhado um bom dinheiro vendendo-os, mas se os funcionários descobrissem, ele teria sido executado em praça pública por incitar uma rebelião. (COLLINS, 2010, p.15)

O arco é uma arma nobre e pode simbolizar força, conhecimento e poder (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.74 - 77). A flecha simboliza celeridade e intuição fulgurante, aprendizado rápido ou morte súbita, fulminante (CHEVALIER, GHEERBRANT, 1999, p.435 - 437). Além disso, ambos representam simbolicamente o destino, um destino inelutável. Podemos inferir, então, que esses símbolos que estão presentes durante toda a vida de Katniss representam seu destino traçado: ser a responsável por sua família, salvar sua irmã, ser um tributo, competir nos Jogos e virar o símbolo de uma revolução.

Essa ideia é reforçada pela flecha presente do broche que sua amiga Madge lhe dá. O broche, assim como Katniss, torna-se um símbolo da revolução, devido ao significado simbólico que o pássaro possui na obra: resiliência, resistência e adaptação às circunstâncias e superação de dificuldades.

• TREM

Para a locomoção dos Distritos à Capital, os tributos são levados em um trem que é descrito como sendo veloz e luxuoso, com vários aposentos. O trem

é a imagem da vida coletiva, da vida social, do destino que nos carregam. Evoca o veículo da evolução, que dificilmente tomamos, na direção certa ou errada, ou que perdemos; simboliza uma evolução psíquica, uma tomada de consciência que prepara a uma nova vida. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1999, p.897)

Dessa forma, o trem, para os personagens Katniss E. e Peeta M., simboliza a mudança de vida acarretada pela participação nos Jogos Vorazes e a partida de seu distrito à Capital, deixando a miséria e suas antigas vidas para conhecerem os luxos da cidade grande e competirem por suas sobrevivências.

Esse dicionário de símbolos diz, ainda, que o ato de esquecer ou perder a bagagem está relacionado ao sentimento de impotência, insegurança e inferioridade. Ao embarcar no trem, os tributos não podem levar bagagem, contudo, ao chegar à Capital, Katniss se vê saudosa das roupas que estava vestindo ao embarcar no trem que pertenciam a sua mãe. Esse fato simboliza, então, a impotência de Katniss diante da situação em que se encontrava, a tudo que irá enfrentar e, principalmente, ao poder sobrepujante do governo: os procedimentos estéticos no Centro de Transformação, a despedida de seus amigos e familiares, a disputa dos Jogos Vorazes, entre outros.

Da mesma forma, ao fim do livro quando ambos retornam vitoriosos para o Distrito 12, o trem continua a simbolizar o destino e a mudança, relacionada à forma de viver de ambos que nunca mais será a de antes: deverão morar na Aldeia dos Vitoriosos, ser mentores dos próximos tributos e sustentar a ideia da relação amorosa que há entre eles, além de viver sob o domínio e vigilância ainda maior do Estado.

• ARENA

A arena dos Jogos Vorazes é inspirada nas antigas arenas romanas, como o Coliseu, onde havia grandes espetáculos, onde gladiadores lutavam entre si ou contra animais ferozes até que houvesse um vencedor.

As arenas da obra em questão, são construídas fora dos limites dos distritos e da Capital e nesse local ocorrem as competições dos Jogos Vorazes. A cada edição da competição, uma nova arena com novas características e desafios é construída, sendo que, a cada vinte e cinco anos é comemorado o *Massacre Quaternário*, uma edição especial dos Jogos Vorazes que contém um elemento surpresa, como, por exemplo, o dobro de participantes. Nessas edições especiais, as arenas são construídas de forma dispendiosa, com mais detalhes, desafios e armadilhas:

Tudo é novíssimo em folha, serei o primeiro tributo a usar essa Sala de Lançamento. As arenas são sítios históricos, preservados após os Jogos. Destinos populares para os visitantes da Capital em férias. Passar um mês, rever os Jogos, passear pelas catacumbas, visitar os locais onde as mortes ocorreram. Você pode até participar das remontagens. (COLLINS, 2010, p. 159)

As arenas podem conter qualquer tipo de clima:

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, 2010, p. 159)

Os Idealizadores dos Jogos devem se atentar à necessidade de oferecer entretenimento aos cidadãos ao projetarem as arenas e as armadilhas que irão conter. E na arena, os tributos são rastreados e filmados durante todo o tempo, dessa forma, se algo não está do agrado dos Idealizadores, eles podem interferir utilizando os mecanismos do local:

Não há regras na arena, mas canibalismo não cai bem junto ao público da Capital, de modo que a prática precisou ser barrada. Houve alguma especulação a respeito do fato de que a avalanche que finalmente matou Titus teria sido especificamente arquitetada para garantir que o vencedor não fosse um lunático. (COLLINS, 2010, p. 46 - 47)

Um outro exemplo disso, é quando Katniss se distancia demasiadamente dos outros tributos e os Idealizadores acionam um incêndio na parte em que ela se encontra na arena para que ela se aproxime dos outros competidores.

Além disso, é importante notar que cada parte da arena está programada para um determinado evento: “Toda uma vida assistindo aos Jogos Vorazes me permite saber que determinadas áreas da arena são aparelhadas para certos tipos de ataques” (COLLINS, 2010, p. 191). De outra parte da arena, por exemplo, saem bestas: “Um buraco se abre na planície e, como se seguissem instruções, as bestas restantes se jogam dentro dele, desaparecendo à medida que a terra se fecha sobre elas” (COLLINS, 2010, p. 363).

A arena da edição em que Katniss E. compete nos Jogos Vorazes possui uma floresta que é similar à que circunda o Distrito 12, dessa forma, a simbologia da esperança está presente

nessa ocorrência, pois se trata de um local com o qual Katniss já possui certa familiaridade, o que a auxilia na competição.

A cor verde, predominante na floresta, possui, então, uma nova simbologia:

A partir disso é possível compreender o ambivalente significado do *raio verde*: ele é capaz de tudo atravessar, é portador tanto de morte quanto de vida. Pois, e é aqui que a valorização do símbolo se inverte, ao verde dos brotos primaveris opõe-se o verde do mofo da putrefação – existe um verde de morte, assim como um de vida. (CHEVALIER; GHEERBRANT,1999, p.897)

Dessa forma, assim como a cor verde, a floresta também possui um sentido duplo, pois aquela que há dentro da arena opõe-se à que circunda o Distrito 12: esta fornece sustento, alegria e vida, enquanto aquela é cheia de armadilhas, assassinos e a ameaça da morte.

Há, ainda, dentro da arena três espaços que estão inseridos que são importantes, são eles: a sala de lançamento, a cornucópia e a caverna.

A Sala de Lançamento é um local que fica abaixo da arena, como uma câmara ou cacumba, onde os tributos se preparam para entrar no local: alimentam-se, tomam banho, colocam o traje fornecido pelos Idealizadores e aguardam o horário do início dos Jogos. A simbologia desse espaço se dá pela comparação que os distritos fazem com um curral de animais: “Na Capital, eles chamam o lugar de Sala de Lançamento. Nos distritos, se referem a ela como o Curral. O local onde os animais são mantidos antes de serem abatidos” (COLLINS,2010,p.159).

Dessa forma, esse espaço representa a animalização e a coisificação do ser humano, visto que são preparados para a morte, como animais e são julgados como apenas uma forma de entreter a população da Capital, ao invés de seres humanos com sentimentos, pensamentos e vontades próprias.

Outro elemento é a cornucópia, que significa:

1 mit.: vaso em forma de chifre, com frutas e flores que dele extravasam profusamente, antigo símbolo da fertilidade, riqueza, abundância, e que, hoje, simboliza a agricultura e o comércio [Us. tb. em ornatos arquitetônicos, floridos etc.].

2 p.ext.: qualquer fonte de riqueza ou felicidade.(CORNUCÓPIA, 2019,online)

Nos Jogos Vorazes é o local centralizado entre as plataformas de lançamento dos tributos e é onde estão vários suprimentos importantes. A luta por esses elementos nos primeiros minutos dos Jogos acarreta a morte de diversos tributos. Katniss descreve-a no seguinte trecho:

Sessenta segundos para ingressar no ringue de tributos, todos equidistantes da Cornucópia, 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. Espalhados ao redor da Cornucópia encontram-se outros suprimentos, o valor dos quais decresce quanto mais distantes do chifre eles estão. Por exemplo, a apenas alguns passos de meus pés está um pedaço de plástico de dez centímetros quadrados. Certamente ele poderia ser de algum uso num temporal. Mas, lá na boca, estou vendo uma mochila com uma barraca que me protegeria de quase qualquer tipo de intempérie – se eu tivesse

coragem de chegar lá e lutar por ela com os outros vinte e três tributos, o que fui instruída a não fazer. (COLLINS, 2010, p.159)

“O ‘corno da abundância’ simboliza a profusão gratuita dos dons divinos” (CHEVALIER, GHEERBRANT 1999, p.288). Dessa forma, podemos inferir que, durante os Jogos Vorazes, os Idealizadores dos Jogos são como deuses que presenteiam os tributos com suprimentos para auxiliá-los na jornada que está se iniciando.

Essa ideia é reforçada pela cor dourada que simboliza a riqueza e pelo ágape, que ocorre na cornucópia:

Na maior parte das vezes, a única comunicação que os tributos recebem do mundo exterior é a contagem das mortes à noite. Mas, ocasionalmente, há trompetes seguidos de algum anúncio. Normalmente, 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. (COLLINS,2010,p. 261)

Podemos interpretar a ágape como mais uma forma de objetificar os tributos, fazendo com que lutem entre si quando estão desesperados por comida ou outros suprimentos apenas para divertir o público.

Outro espaço fechado que compõe a arena, é uma pequena caverna próxima a um riacho, na qual Katniss e Peeta se abrigam durante os últimos dias dos Jogos. Esse espaço, nesse caso, simboliza um refúgio em meio aos Jogos Vorazes, um lugar de acolhimento e proteção.

O ato de sair da caverna também representa a atitude de enfrentar os perigos e os adversários vindouros; ir ao encontro ao seu destino:

Sair da caverna dá uma sensação de conclusão. Algo me diz que não haverá outra noite na arena. De uma forma ou de outra, morta ou viva, estou com a sensação de que escaparei hoje. Dou um tapinha de despedida nas pedras e rumamos em direção ao riacho para nos lavar. (COLLINS,2010, p.348)

Existem, também, dois símbolos importantes a serem comentados: o salgueiro e as amoras.

O salgueiro está relacionado à morte e à anunciação da morte. No livro, Katniss canta uma canção à Rue, sua aliada nos Jogos, para acalmá-la após Marvel, tributo do Distrito 1, atirar uma lança em Rue e feri-la mortalmente:

Bem no fundo da campina, embaixo do salgueiro

Um leito de grama, um macio e verde travesseiro

Deite a cabeça e feche esses olhos cansados

E quando se abrirem, o sol já estará alto nos prados. (COLLINS,2010,p 251)

Já as amoras vêm de uma árvore chamada amoreira, que é conhecida simbolicamente como “a árvore de levante” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1999, p.48). Esse símbolo é importante, pois, para vencerem os Jogos, Katniss e Peeta encenam um duplo suicídio com

amoras-cadeado, que são extremamente venenosas: “A voz de meu pai ecoa em meu ouvido: ‘Essas não, Katniss. Essas nunca. São amoras-cadeado. Você morre antes que elas cheguem ao seu estômago’” (COLLINS, 2010, p. 251).

Esse ato desesperado de sobrevivência de Katniss e Peeta, apesar parecer inocente para eles, foi o estopim de uma revolução, relacionando, assim, as amoras-cadeado com a simbologia da amoreira.

Outra ligação entre a narrativa e a simbologia dessa fruta está na história da origem da cor avermelhada da fruta:

Ovídio conta que as frutas da amoreira eram originalmente brancas, mas que elas se teriam tornado vermelhas em seguida ao suicídio de dois amantes, Píramo e Tísebe, que se encontravam à sombra de uma amoreira, ao pé de uma fonte. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1999, p.48)

Os dois amantes suicidas remetem a Katniss e Peeta, ao falso romance que sustentaram para ganhar os Jogos e a forma como o fizeram.

4. COMPARAÇÕES

Com base na análise realizada sobre os aspectos simbólicos de *Jogos Vorazes*, podemos identificar diversos elementos que moldam a pós-modernidade presentes na obra em questão.

O *best-seller* pós-modernista *Jogos Vorazes* foi escrito e publicado em uma década da pós-modernidade marcada por diversos conflitos armados, principalmente entre os Estados Unidos da América e países do Oriente Médio, na chamada Guerra ao Terrorismo: Guerra do Afeganistão (2001) e Guerra do Iraque (2003), além do apoio militar estadunidense a Israel no conflito Israelo-Palestino e na Segunda Guerra do Líbano (2006). O início da década foi marcado, principalmente, pelos ataques de 11 de setembro de 2001 que causaram aproximadamente 3 mil mortes, quando um grupo de terroristas sequestrou quatro aviões comerciais nos Estados Unidos da América e fez com que dois deles colidissem com as Torres Gêmeas do complexo empresarial do World Trade Center; o terceiro avião sequestrado colidiu contra o Pentágono e o quarto caiu em um campo aberto.

Tanto na realidade quanto na ficção, durante esses conflitos há violência desmedida e sem escrúpulos, além disso, são utilizados os mais diversos armamentos e equipamentos, como armas químicas e nucleares, por exemplo. Em *Jogos Vorazes*, bombas obliteraram o Distrito 13, e na Segunda Guerra Mundial, foram realizados dois bombardeios atômicos contra as cidades de Hiroshima e Nagasaki, no Japão, por parte dos Estados Unidos da América.

Outro ponto em comum é alta tecnologia, sendo que a pós-modernidade também foi marcada por várias inovações tecnológicas. A internet, por exemplo, consolidou-se como veículo de comunicação e como meio de armazenamento e troca de informações, o que acarretou em um nível de globalização inexistente até então, visto que houve uma maior integração social, cultural, econômica e política entre as nações.

Houve ainda o desenvolvimento da inteligência artificial, que se tornou cada vez mais presente em nosso cotidiano, em máquinas de produção e de exploração, nos meios de transportes como carros, aviões, navios, entre outros, por meio do GPS (*global positioning system*), nos objetos que utilizamos cotidianamente, como computadores, celulares, *tablets*, entre ou-

tros. No livro, há diversos exemplos da alta tecnologia existente na Capital, como os *aerodeslizadores*, por exemplo, que voam muito rapidamente e quase não emitem sons.

É igualmente fundamental citar o progresso dos estudos sobre genética, principalmente com o Projeto Genoma, que pretendia desvendar o código genético de organismos, além da criação de clones, como a ovelha Dolly (5 de julho de 1996 – 14 de fevereiro de 2003) e de seres híbridos. Após o Projeto Genoma, diversos estudos e experimentos foram feitos em plantas e animais. Um exemplo disso são os *transgênicos*, “organismo que recebeu um ou mais genes provenientes de outra espécie, inseridos por meios naturais ou por processos da engenharia genética” (TRANSGÊNICOS, 2019) que estão presentes em alimentos e em diversos elementos do nosso dia a dia. Em *Jogos Vorazes*, a questão do estudo e a alteração do material genético de plantas e animais também é muito presente, são exemplos os tordos e as amoras-cadeado, já explicados anteriormente, e os *bestantes* em geral. Dessa forma, podemos ver que a Capital não possui limites quanto à modificação de seres e plantas, não apenas em guerras, mas nos Jogos, a fim aumentar o entretenimento dos telespectadores.

Dezoito tributos são mortos no banho de sangue do primeiro dia. Outros começam a morrer depois e fica claro que quase tudo naquele lugar bonito – as apetitosas frutas pendendo dos galhos, a água nas correntes cristalinas, até mesmo o aroma das flores quando inaladas diretamente – é mortalmente venenoso. Apenas a água da chuva e a comida na Cornucópia são seguras para o consumo.

[...], onde os fofos esquilos dourados são, na verdade, carnívoros e atacam em bandos, e as picadas das borboletas proporcionam agonia, se não morre (COLLINS, 2011, p. 212 – 213).

Desta forma, a pós-modernidade trouxe também o desenvolvimento da “sociedade do consumo”, que é caracterizada pelo consumo desenfreado de bens materiais e de serviços disponíveis. Essa cultura é marcada pela alta produção capitalista de mercadorias, pelo “fato de que as pessoas usam as mercadorias de forma a criar vínculos ou estabelecer distinções sociais”, pela “questão dos prazeres emocionais do consumo, os sonhos e desejos celebrados no imaginário cultural consumista e em locais específicos de consumo que produzem diversos tipos de excitação física e prazeres estéticos”, esses “fenômenos que embora sejam bem-vistos por alguns, na medida em que teriam resultado em maior igualitarismo e liberdade individual, são considerados por outros como alimentadores da capacidade de manipulação ideológica e controle ‘sedutor’ da população” (FEATHERSTONE, 1995, 31).

Dessa forma, dando continuação às comparações, podemos observar que, assim como a sociedade pós-moderna, a Capital, encaixa-se no termo “sociedade do consumo”. São exemplos disso o luxo da Capital, os banquetes e festas, as modificações corporais e estéticas e, até mesmo, a eletricidade que é utilizada de forma desenfreada:

Só então a minha equipe de preparação se junta a nós. Eles estão beirando a incoerência, navegando entre o álcool que consumiram e o êxtase que estão sentindo por estar participando de um evento daquela magnitude.

– Por que vocês não estão comendo? – pergunta Octavia.

– Eu comi, mas não consigo colocar mais nada na boca – digo. Todos eles riem como se isso fosse a coisa mais boba que já ouviram em toda a vida.

- Isso não é empecilho para ninguém! - diz Flavius. Eles nos levam até uma mesa que contém pequenas taças de vinho cheias de um líquido transparente. - Beba isto!

Peeta pega uma taça, dá um gole, e eles ficam nervosos.

- Aqui não! - berra Octavia.

- Você precisa fazer isso lá dentro - diz Venia, apontando para as portas que vão dar no toailete. - Senão você vai sujar o chão todo!

Peeta olha para a taça novamente e raciocina. - Vocês estão querendo dizer que isso aqui vai me dar vontade de vomitar?

Minha equipe de preparação ri histericamente.

- É claro, pra você poder continuar comendo - diz Octavia. - Eu já estive lá duas vezes. Todo mundo faz isso, senão como é que você vai conseguir se divertir num banquete como esse? (COLLINS,2011,p. 90)

No meio televisivo, na pós modernidade, houve a popularização dos Reality shows, como é o caso do programa mundialmente conhecido Big Brother, criado em 1999 por John de Mol, ou Survivor, no qual os participantes são levados a um local remoto e isolado onde devem sobreviver e obter abrigo, comida, água e fogo enquanto competem por recompensas e tentam não ser eliminados.

Além disso, a televisão passou a ser uma “promotora do consumo”, visto que, por meio das propagandas e de seus programas, ela influencia os telespectadores a usufruírem de novos produtos que estão sendo comercializados, como celulares e carros, novas ideologias, novos estilos de vida, novos padrões de beleza e moda, entre outros. Isso ocorre tanto na pós-modernidade quanto na obra em questão, visto que os Jogos Vorazes são transmitidos para todos os distritos por meio de televisões e telões em praças públicas.

Ao fim da septuagésima quarta edição dos Jogos, o broche que Katniss usa como símbolo de seu distrito, torna-se o maior ícone de moda da Capital e é estampado em roupas, acessórios, tatuagens, entre outros, o que exemplifica essa influência exercida pela mídia.

Rostos aparecem, nomes são trocados, retratos tirados, beijos dados e recebidos nas mais diversas faces. Aparentemente, meu broche com o tor-do lançou uma nova moda que virou a sensação da temporada, porque diversas pessoas aparecem para me mostrar seus acessórios. Meu pássaro foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora. (COLLINS,2011,p. 89)

É importante salientar que tanto os produtos consumidos quanto a mídia e suas propagandas exercem um controle “atraente” e “cativante”, uma manipulação ideológica e causam alienação na população:

O Distrito 12 é bem o fim da linha. Mais além, só existe vastidão selvagem. Isso se você não contar as ruínas do Distrito 13, que ainda estão ardendo devido às bombas tóxicas. Eles mostram isso de vez em quando na televisão, só para nos lembrar. (COLLINS,2010,p. 92 - 93)

Dessa forma, devido às recorrentes propagandas que são transmitidas por meio da televisão, os moradores dos distritos pensam que o Distrito 13 está da mesma forma há mais de 70 anos, sem questionarem as imagens, que são as mesmas em todas as propagandas. Semelhantemente às informações transmitidas por meio do mesmo meio de comunicação na pós-modernidade, informações que pessoas assistem e não questionam a veracidade delas, apenas olham para o intenso fluxo de imagens sem refletir sobre seu significado.

A *sociedade do consumo* e a *sociedade do espetáculo* estão interligadas na pós-modernidade. O termo *sociedade do espetáculo* remete a uma sociedade cujo cerne dos valores é a diversão e o entretenimento a fim de fugir do tédio da efemeridade do mundo e das preocupações do cotidiano. Mário Vargas Llosa diz que:

Esse ideal de vida é perfeitamente legítimo, sem dúvida. Só um puritano fanático poderia reprovar os membros de uma sociedade que quisessem dar descontração, relaxamento, humor e diversão a vidas geralmente enquadradas em rotinas deprimentes e às vezes imbecilizantes. Mas transformar em valor supremo essa propensão natural a divertir-se tem consequências inesperadas: banalização da cultura, generalização da frivolidade e no campo da informação, a proliferação do jornalismo irresponsável da bisbilhotice e do escândalo. (VARGAS LLOSA, 2013, p.29 - 30)

A origem desse fenômeno é a banalização da cultura presente na pós-modernidade, como visto antes, causada pela cultura do consumo. Assim, o objetivo principal ao assistir um filme, ler um livro, jornal é entreter-se.

Guy Debord diz que “sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos – o espetáculo constitui o *modelo* atual da vida dominante na sociedade”.

A sociedade do espetáculo causa a alienação da realidade: a vida passa e apenas a observamos, sem lançar-nos nela; tornamo-nos espectadores da vida que vivemos:

A alienação do espectador em favor do objeto contemplado (o que resulta de sua própria atividade inconsciente) se expressa assim: 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, 1997, p.24)

Debord diz ainda que “o espetáculo é a ideologia por excelência, porque expõe e manifesta em sua plenitude a essência de todo sistema ideológico: o empobrecimento, a sujeição e a negação da vida real” (DEBORD, 1997, p.138). Ele também descreve a sociedade do espetáculo como um exagero da mídia, que é utilizada, igualmente, como uma forma de controlar e disciplinar a população, impondo e disseminando tendências e padrões de comportamento, estilo de vida e valores.

Sabendo-se disso, podemos, então, constatar que a Capital é puramente uma sociedade do espetáculo, além de uma metáfora para a sociedade pós-moderna, marcada pelo consumismo.

Tudo o que seus habitantes fazem é com o intuito de se entreterem: as festas e os banquetes, a tecnologia, as modificações corporais, como a alteração da cor da pele ou a inserção de gemas sob ela e, principalmente, os Jogos Vorazes que é o ápice da manifestação dessa sociedade na obra, pois se trata de vinte e quatro adolescentes entre doze e dezoito anos lutando até a morte até que só haja um vencedor, além das entrevistas, desfiles e da colheita que antecedem a entrada na arena, tudo isso sendo transmitido ao vivo.

Para vencer os Jogos, não basta apenas ser habilidoso com armas, tem de fazer um bom *show* para os telespectadores da Capital. Os tributos mais bonitos e atraentes costumam obter um maior número de patrocinadores; Katniss e Peeta fingem ser um casal a fim de despertar a empatia e o interesse dos moradores da Capital, entretendo-os.

Além disso, um dos recursos utilizados pela mídia na *sociedade do espetáculo* para controlar as massas é a catástrofe, as calamidades que atingem um indivíduo, uma sociedade ou, até mesmo, o mundo como um todo,

Todas elas, desde terremotos e maremotos até crimes em série, principalmente se neles houver agravantes de sadismo e perversões sexuais. Por isso, em nossa época, nem a imprensa mais responsável pode evitar que suas páginas se tinjam de sangue, cadáveres e pedófilos. Porque esse é um alimento mórbido exigido e reivindicado pela fome de espanto, que inconscientemente pressiona os meios de comunicação por parte de público leitor, ouvinte e espectador. (VARGAS LLOSA, 2013, 50).

Consequentemente, os Jogos Vorazes representam esse aspecto da sociedade pós-moderna na sociedade da Capital. No trecho abaixo, juntamente com esse fator, há também a presença da alienação:

Eles cuidam dos controles do chuveiro para mim, e começam a trabalhar em meus cabelos, unhas e maquiagem depois que termino o banho. Eles falam tanto, e sem parar, que quase não consigo responder a todos, o que é bom, já que não estou muito disposta a conversar. É engraçado, porque apesar de eles estarem tagarelando sobre os Jogos, só falam sobre onde estavam ou o que estavam fazendo ou o que sentiram quando determinado evento ocorreu. “Eu ainda estava na cama!” “Eu tinha acabado de tingir as sobancelhas!” “Eu juro que quase desmaiei!” Tudo se refere a eles, não aos jovens que estavam morrendo na arena. (COLLINS, 2010, p.376).

Convém salientar que, já na antiguidade, existiam formas de entretenimento que exploravam esse interesse das massas pela catástrofe, como é o caso do *Panem et circenses* (no original em latim), mais conhecido como “pão e circo”, política que surgiu na Roma Antiga e foi desenvolvida durante a República e o Império Romano.

Tratava-se de uma medida para manipular as massas, ou seja, a plebe, que era incentivada a dar mais atenção aos prazeres, como a comida, simbolizada pelo pão, e ao divertimento, representado pelo circo, ao invés de se interessarem pela política. Era uma forma de distrair a população e evitar revoltas e rebeliões.

Sendo assim, quando havia alguma crise, as autoridades construíam enormes arenas, como o Coliseu de Roma, onde realizavam grandes espetáculos com gladiadores, animais ferozes, corridas de bigas, entre outros.

A questão do *Panem et circenses*, também se encontra inerente à obra, visto que os Jogos são uma forma de manipular as massas com o entretenimento, o que corresponde ao circo na expressão. Na Capital, os alimentos, que correspondem ao pão, são fartos; já nos distritos, onde há miséria, o que representa o pão são as *tésseras*:

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 tésseras. Cada téssera vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada 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 por causa das tésseas que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. (COLLINS, 2010, p.376).

Sendo assim, entretenimentos e alimentos são utilizados como uma forma de manter o controle da população para que não se rebelam. No segundo livro de *Jogos Vorazes*, *Em chamas*, Katniss e Peeta ficam noivos a fim evitar que mais distritos se rebelam contra a Capital, fornecendo, assim, mais entretenimento para os telespectadores.

Outra forma de controlar a população que o governo ditatorial do Presidente Snow utiliza são os Aparelhos Repressivos de Estado. O usa da força, do medo e da violência para conter os residentes dos distritos. Rue relata que no distrito 11 pessoas são chicoteadas pelos pacificadores como uma forma de punição, quando o crime é grave pode haver um pelotão de fuzilamento; pessoas que cometeram crimes contra a Capital têm suas línguas cortadas e são transformadas em servos denominados de Avox quando não são mortas; se alguém não comparece à Colheita, pacificadores vão à casa dessa pessoa averiguar o que houve e prendê-la, se não houver uma justificativa; e os Jogos Vorazes, que provoca temor nos moradores dos distritos:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião. Pouco importam as palavras que eles utilizam. A mensagem é bem clara: “Vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruímos o Distrito Treze.”. (COLLINS, 2010, p.25)

A arena é um microcosmo que representa toda uma sociedade. Nela há competição entre as pessoas, busca pela sobrevivência e pela riqueza. É uma sociedade na qual um não possui empatia pelo outro e está atento às suas próprias necessidades pessoais.

Sendo assim, quando Katniss se enfurece após não conseguir evitar a morte de Rue, sua aliada nos Jogos, relaciona-se com a fala de Haymitch quando aconselha Katniss antes de ela e Peeta terem de voltar à arena para competir no terceiro Massacre Quaternário um ano após terem vencido os Jogos: “- Katniss, quando você estiver na arena [...] Basta se lembrar de quem é o inimigo” (COLLINS, 2011, p.276):

Não consigo parar de olhar para Rue, que me parece menor do que nunca. Um filhote de animal enroscado em um ninho. Não consigo me convencer a deixá-la assim. Fora de perigo, mas parecendo totalmente indefesa. 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 voz de Gale está em minha cabeça. Suas invectivas contra a Capital não são mais despropositadas; não merecem mais ser ignoradas. A morte de Rue me forçou a confrontar minha própria raiva contra 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?

Então, lembro-me das palavras de Peeta no telhado: “Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim.

Que sou mais do que somente uma peça nos Jogos deles". E, pela primeira vez, compreendo o que ele estava querendo dizer.

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 eu (COLLINS, 2010, p. 356).

Isto é, no contexto em que estão inseridos, o inimigo não deveria ser o outro que está na mesma situação, e sim o sistema que os deixou em tal circunstância. Ou seja, a população deve se manifestar e lutar por seus direitos, por melhorias na qualidade de vida, contra a tirania de regimes ditatoriais, contra a miséria, desigualdade social e todos os problemas que assolam, não somente o local em que vivem, mas ter empatia por outros povos e buscar um mundo justo para todos. Exemplos recentes são encontrados ao redor do mundo. No Brasil, na China, no Chile, no Líbano e tantos outros lugares.

Podemos ver, então, que a insatisfação com os governantes e com a forma de governo está presente tanto na obra *Jogos Vorazes*, quanto na realidade pós-moderna em diversos continentes. Dessa forma, a obra em questão traz uma mensagem de esperança quando, ao final da trilogia, os personagens conseguem que suas reivindicações sejam atendidas, destituem o governo ditatorial do Presidente Snow e dão fim aos Jogos Vorazes, levando os leitores a crer que se a população se manifestar e se empenhar para alcançar seus objetivos e garantir seus direitos, obterão o que almejam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse artigo, foram apresentados diversos conceitos relacionados à pós-modernidade e sua ideologia, como a sociedade do consumo e do espetáculo, por exemplo.

O livro *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, trata-se de uma distopia pós-apocalíptica que pretende alertar e conscientizar seus leitores acerca dos perigos que existem na sociedade, tendo como exemplos a manipulação ideológica e a alienação causada pela mídia e pelo consumismo, que se relaciona com a política do pão e circo da Antiga Roma.

Dessa forma, a narrativa nos faz refletir sobre questões presentes em nosso cotidiano, como a desigualdade social, os conflitos armados, os direitos humanos, entre outras.

Ao analisar os espaços e suas simbologias, pudemos observar que mesmo com a linguagem simples e de fácil entendimento que se encontra no nível superficial do texto, o nível profundo dele contém diversos significados e simbologias que, muitas vezes, passam despercebidos para o leitor.

E, ao comparar a sociedade fictícia presente na obra com a sociedade atual, pós-moderna, podemos observar que a primeira é o reflexo desta em suas diversas faces, seja no desenvolvimento tecnológico, científico e genético, ou no apreço pelas mídias digitais, padrões e tendências de moda e estética, e pelo consumismo, cada vez mais presente na atualidade.

Podemos então concluir que, tanto *Jogos Vorazes*, quanto sociedade pós-moderna, remetem ao mundo do espetáculo e do consumo, nas quais as mídias digitais, a busca pelo divertimento, o desprendimento e a efemeridade, não somente de bens materiais, são extremamente presentes e influenciam diretamente o cotidiano das sociedades.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, L.. *Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado*. Lisboa: Presença, 1980.
- BAUMAN, Z. *O mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- CIRLOT, J.-E.. *Dicionário de símbolos*. Tradução: Rubens Eduardo Ferreira Frias. São Paulo: Moraes, 1984.
- CHAUÍ, M.. Notas sobre utopia. *Ciência e Cultura On-line version*, jul. 2008. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252008000500003. Acesso em: 23 set. 2019.
- CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A.. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 13. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999.
- COLLINS, S.. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- *Jogos Vorazes: Em Chamas*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- CORNUCÓPIA. In: *Grande Dicionário Houaiss Online*. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/pub/apps/www/v3-3/html/index.php#1>. Acesso em: 20 out. 2019.
- CUNHA, C.. *Filosofia - o que significa utopia e distopia?* [S. l.], 7 jul. 2017. Disponível em: <https://vestibular.uol.com.br/resumo-das-disciplinas/atualidades/filosofia-o-que-significa-utopia-e-distopia.htm>. Acesso em: 25 set. 2019.
- DEBORD, G.. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DISTOPIA. In: *Grande dicionário Houaiss Online*. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/pub/apps/www/v3-3/html/index.php#2>. Acesso em: 23 set. 2019.
- FEATHERSTONE, M.. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. Tradução Julio de Assis Simões. São Paulo: Livros Studio Nobel, 1995. Disponível em: <https://archive.org/details/FEATHERSTONEMike.CulturaDoConsumoEPosModernismo/page/n7>. Acesso em: 23 mar. 2019.
- FIORIN, J. L.. *Linguagem e ideologia*. São Paulo: Ática, 1988.
- GANCHÓ, C. V.. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 1999.
- PROENÇA FILHO, D.. *Estilos de época na literatura: através de textos comentados*. São Paulo: Ática, 1995.
- LINS, O.. *Lima Barreto e o espaço romanesco*. São Paulo: Ática, 1976.
- SECO. In: *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/seco/>. Acesso em: 25 out. 2019.
- TOSCO. In: *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tosco/>. Acesso em: 25 out. 2019.
- TRANSGÊNICOS. In: *Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tosco/>. Acesso em: 25 out. 2019.
- VARGAS LLOSA, M.. *A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- GEHRINGER, M.. *A verdade sobre Gladiador*. [S. l.], 31 mar. 2001. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/a-verdade-sobre-gladiador/>. Acesso em: 23 set. 2019.

ABSTRACT

The Hunger Games is the first book in a trilogy written by Suzanne Collins. This book

encompasses several themes present in postmodern society, such as consumerism, social inequality, technological evolution, among others. Therefore, this analysis aims to investigate the ideological and postmodern aspects of the text, based on the spaces and characteristics of these present in the book, as well as examine the symbols that involve these elements, in order to demonstrate that the book in question is a reflection of today's postmodern society. For this, a qualitative bibliographic research was performed through the literature review of several authors. It has been found that the show society and the consumer society are inherent in both societies.

KEYWORDS

THE HUNGER GAMES. IDEOLOGY. SPACES. POSTMODERNITY. SYMBOLOGY.

