



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS MODERNAS**

SHAYANE RIBEIRO E SOUZA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

MITO E DISTOPIA EM JOGOS VORAZES

**JOÃO PESSOA-PB
2018**

SHAYANE RIBEIRO E SOUZA

MITO E DISTOPIA EM JOGOS VORAZES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Inglês – à Banca Examinadora da Universidade Federal da Paraíba.

Orientador: Prof. Dr. Jeová Rocha de Mendonça

JOÃO PESSOA – PB

2018

Publicação na Fonte.

Universidade Federal da Paraíba.

Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA).

Souza, Shayane Ribeiro e.

Mito e distopia em jogos vorazes / Shayane Ribeiro e Souza. - João Pessoa, 2018.

42 f.

Monografia (Graduação em Letras / Língua Inglesa) – Universidade Federal da Paraíba - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes.

Orientador: Prof. Dr. Jeová Rocha de Mendonça.

1. Literatura infanto-juvenil. 2. Jogos vorazes. 3. Distopia .4. Intertextualidade. I. Título.

BSE-CCHLA

CDU 82-93

SHAYANE RIBEIRO E SOUZA

MITO E DISTOPIA EM JOGOS VORAZES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Inglês – à Banca Examinadora da Universidade Federal da Paraíba.

Aprovado em ____ de junho de 2018.

Prof. Dr. Jeová Rocha Mendonça
ORIENTADOR - UFPB

Profa. Dra. Glória Maria de Oliveira Gama
MEMBRO - UFPB

Profa. Dra. Maria Mercedes Ribeiro Pessoa Cavalcanti
MEMBRO - UFPB

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado condições de aguentar firme até o fim de minha jornada acadêmica.

A minha mãe, que não está mais aqui para me acompanhar na conclusão desta etapa, mas que sonhou tudo isso, e que antes de partir deixou sua semente plantada em mim, e a minha avó que com tanto esforço e bravura fez todos esses sonhos se tornarem realidade em minha vida.

Ao professor Jeová Mendonça, pela orientação, confiança e apoio. E principalmente por mesmo sem saber, ter feito eu perder o medo de literatura clássica, e ter expandido o meu mundo literário a novos horizontes.

A Ana, que o curso me deu presente como uma amiga e principalmente como inspiração, nunca será suficiente meus agradecimentos por ter sido uma pessoa que me encorajou a fazer um intercâmbio, sonho antes tão distante para mim, e por ter sido minha mãe na Irlanda.

A Renata (Julieta), por ser a pessoa mais incrível e forte que eu conheço, por nunca ter me deixado desistir do curso, e por ser uma amiga muito prestativa.

A Gian, que chegou no fim desta jornada, e que sem dúvida foram os períodos mais turbulentos da minha vida, mas que sempre me apoiou e incentivou pacientemente.

A todos os professores do curso, que compartilharam seus diversos saberes e fizeram da minha graduação uma experiência única.

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo sobre o romance de Suzanne Collins, **Jogos Vorazes**, e tem como objetivo analisar o paralelo feito entre seu enredo catastrófico e aspectos sociais atuais, bem como a intertextualidade trabalhada nesta história com o Mito de Teseu, herói mitológico que foi usado como influência na construção da protagonista do romance. De acordo com o estudo bibliográfico desenvolvido foi possível explorar algumas das diversas críticas que a autora faz à sociedade atual, como por exemplo, a manipulação da massa através do entretenimento e as opressões que um governo pode exercer sobre a população. Para embasamento teórico, se utilizou de estudos de autores como, Koch (2007), Genette (1982), e Thomas Moore (1516). Esta monografia, a partir da observação da pesquisadora, discute quais reflexões podem ser extraídas acerca de acontecimentos pertinentes à realidade do público alvo desta obra.

Palavras-chave: Jogos Vorazes, Literatura Infanto-juvenil, Distopia, Intertextualidade.

ABSTRACT

This work presents a study of Suzanne Collins' novel, **Hunger Games**, and aims to analyze the parallel between its catastrophic plot and current social aspects, as well as the intertextuality worked on in this story with the Myth of Theseus, a mythological hero that was used as an influence to the construction of the novel's protagonist. According to the developed bibliographic study, it was possible to explore some of the criticisms that the author makes to current society, such as the manipulation of the mass through entertainment and the oppressions that a government can exercise over the population. For theoretical background, we used studies by authors such as Koch (2007), Genette (1982), and Thomas Moore (1516). This monograph, based on the observation of the researcher, discusses which reflections can be drawn about events pertinent to the reality of the target audience of this work.

Keywords: Hunger Games, Children's Literature, Dystopia, Intertextuality.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I: SUZANNE COLLINS E SUA LITERATURA.....	12
CAPÍTULO II: BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE MITO, INTERTEXTUALIDADE E DISTOPIA.....	15
2.1 O Mito e suas realizações	15
2.1.1 Mito e Filosofia.....	15
2.1.2 Mito e Lenda	17
2.1.3 O Mito de Teseu e do Minotauro	18
2.2 Intertextualidade e distopia: algumas considerações	20
CAPÍTULO III: UMA LEITURA DE JOGOS VORAZES, À LUZ DOS CONCEITOS DE MITO, DE INTERTEXTUALIDADE E DISTOPIA.....	24
3.1 Recapitulação da narrativa e seus principais argumentos.....	24
3.2 Política de gênero: um paralelo entre Katniss e Teseu	27
3.3 Colheita: os símbolos de opressão do governo	30
3.4 O lado sombrio do entretenimento.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39
ANEXO	42

INTRODUÇÃO

Com evidente crescimento de um gênero literário que ganhou força no séc. XX, as distopias antes endereçadas aos adultos, como em **1984**, de George Orwell, e **Admirável Mundo Novo**, de Adouls Huxley, agora ganham um novo público, o young adult (YA)¹. As prateleiras das livrarias estão cheias de narrativas distópicas, e estão sendo consumidas principalmente pelo público mais jovem. O *Goodreads*, uma rede social para leitores, publicou em 2012 um infográfico² mapeando a popularidade e variedade de distopias desde 1920, e percebeu-se que a ficção distópica é mais popular agora do que tem sido em mais de 50 anos.

“Dystopian fiction is more popular than it has been in more than 50 years. Whether it’s the result of political turmoil, global financial crises, or other anxieties, readers are craving books about ruthless governments and terrifying worlds. The new breed of dystopian novels combines classic dystopian themes of cruel governments and violent, restrictive worlds with a few new twists—badass heroines and romance.” (GOODREADS, 2012)³

Existe hoje no mercado, uma lista considerável de distopias YA, o que nos leva a questionar a razão de tamanha popularidade e, junto a esse questionamento surgem outros, tais como, a qualidade dessas obras que se multiplicam tão facilmente. Então várias discussões entre leitores e críticos são levantadas quanto à relevância dessas narrativas e se devem até ser chamadas de “literatura” propriamente dita, já que na maioria das vezes conter um vocabulário mais acessível, por ser direcionado a um público em que a os gostos literários não são amadurecidos ou por abordar temas importantes de maneira mais trivial. Daniels (2006), avaliando o espaço dado ao “juvenil” na crítica literária, afirma que o gênero é muitas vezes ignorado ou subestimado

¹ Termo da língua Inglesa, tendo como tradução literal, jovem adulto, que traz ficções com personagens em conflitos inerentes a transição da adolescência para vida adulta e que é destinada ao público de mesma característica.

² Ver imagem em anexo.

³ “A ficção distópica está mais popular do que tem sido em mais de 50 anos. Seja por causa da agitação política, crise financeira global, ou outras ansiedades, os leitores estão mais ávidos por livros sobre governos impiedosos e mundos aterrorizantes. A nova geração de romances distópicos combina os temas clássicos de governos cruéis e mundos violentos e restritivos com algumas novidades – fortes heroínas e romance”

pela academia, sendo até mesmo considerado por muitos como uma subcategoria do “infantil”.

A intenção de realizar este trabalho veio justamente da observação durante a academia da falta de espaço e incentivo que a literatura focada no público mais jovem tem dentro das pesquisas acadêmicas, e vendo o crescente interesse dos jovens por esse tipo de literatura, julgamos pertinente um estudo sobre algumas das reflexões que estas leituras podem proporcionar ao leitor.

A obra a ser analisada então nesta pesquisa será **Jogos Vorazes** (2010) de Suzanne Collins, com o objetivo de entender a construção distópica desta narrativa fazendo um paralelo entre seu enredo catastrófico e aspectos sociais atuais, bem como a intertextualidade trabalhada nesta história com o Mito de Teseu, herói mitológico que serviu de inspiração para a idealização desta história. Alguns dos recortes feitos desta obra que serão analisados neste estudo serão as questões de gênero, onde temos uma personagem feminina que foi inspirada em uma figura masculina da mitologia; as formas de opressão do governo na sociedade fictícia de Jogos Vorazes, e, por fim, a obscuridade do entretenimento como forma de manipulação social.

Esta pesquisa será estruturada em três capítulos, organizados da seguinte maneira: no primeiro capítulo apresentaremos a biografia da autora, bem como algumas de suas obras já publicadas; no segundo capítulo transcorreremos sobre os conceitos de mito, intertextualidade e distopia como base teórica para nossa análise e, por último, no terceiro capítulo, abordaremos um breve resumo da obra a fim de situar o leitor e analisarmos os tópicos teóricos já comentados no parágrafo anterior.

Sendo esta pesquisa de natureza qualitativa, buscamos evidenciar dados levantados a partir de observações de estudos de autores com grande relevância nos assuntos que serão abordados neste trabalho, como Chauí (2010), contribuindo para o conceito de mito, Koch (2007), que traz as categorias existentes dentro da Intertextualidade classificadas por Genette (1982), e Thomas Moore com sua obra *Utopia* (1516), que serviu de inspiração para o surgimento do termo Distopia. Ao explicarem o método comparativo, Prodanov e Freitas (2013) afirmam que este método “realiza comparações com o objetivo de verificar semelhanças e explicar divergências”, portanto nosso foco será nas semelhanças e diferenças entre nosso objeto de estudo, **Jogos**

Vorazes, o mito de Teseu, apoiados nos eixos teóricos a serem discutidos aqui.

Uma vez apresentados os elementos preliminares deste estudo, passemos então para nosso primeiro capítulo, onde conheceremos a autora da obra **Jogos Vorazes**.

CAPÍTULO I: SUZANNE COLLINS E SUA LITERATURA

Suzanne Marie Collins nasceu em 10 de agosto de 1962 e é filha de Jane Brady Collins e do Tenente Coronel Michael John Collins, um oficial da Força Aérea que serviu na Guerra da Coreia e do Vietnã.

Sua carreira teve início após terminar seu curso de Telecomunicação na Universidade de Indiana em 1991, escrevendo roteiros para programas infantis de televisão. Trabalhou em diversos programas da Nickelodeon, como *Clarissa Explains It All*, o primeiro sitcom do canal a ter uma garota como protagonista, e *The Mystery Files of Shelby Woo*. Escreveu também várias histórias voltadas para o público mais novo como *Lilte Bear* e *Oswaldo*, que foram nomeados ao Emmy. Recentemente, ela foi a principal escritora da série de desenho animado baseada nos livros de mesmo nome, *Clifford's Puppy Days*, da Scholastic Entertainment.

Sua primeira série de livros, *As crônicas do Subterrâneo*, que conta com cinco livros, se passa nos subterrâneos de Nova York e teve como inspiração *Alice no País das Maravilhas*, mas ao invés de toda a natureza e magia do livro, a série retrata as aventuras de um menino de 11 anos num ambiente completamente urbano, nada de buraco de coelho ou chapeleiro maluco e sim dutos de ventilação e esgoto e ratos gigantes. Esse distanciamento entre o cenário de *Alice no País das Maravilhas* e centros urbanos como Nova York a fez chegar à conclusão que ela mesma jamais cairia em um buraco de coelho, era muito fácil cair em algum bueiro e partindo desta ideia escreveu os livros que entraram para a lista de best-seller do New York Times, mas que não fizeram tanto sucesso quanto a sua próxima trilogia, **Jogos Vorazes** (2010).

Em algumas entrevistas a editoras e revistas, a autora conta sobre suas experiências literárias e revela quais foram suas inspirações para escrever a trilogia. Em uma das entrevistas para sua editora, Scholastic, quando perguntada sobre seus primeiros contatos com a leitura, ela conta que durante a quinta e sexta séries sua professora de Inglês já lhes apresentava contos de Edgar Allan Poe, e que nunca achou que tratar de mortes e guerras com crianças fosse realmente um problema ou que deveria ser evitado, tanto que em suas duas coleções esse é o tema principal.

Ela afirmou que uma das primeiras inspirações veio do Mito de Teseu, seu mito favorito desde criança, pois chocava-se com o fato de que crianças deveriam ser mandadas para Creta como tributos para serem devoradas no labirinto pelo Minotauro e então decidiu também que a história teria uma natureza baseada nos jogos de gladiadores.

"Na minha mente você precisa de três bons elementos para fazer um jogo de gladiador: você precisa de um governo implacável, todo poderoso; você precisa de pessoas sendo forçadas a lutar até a morte; e você precisa que isso seja um entretenimento popular. E todos esses três elementos estão combinados em jogos Vorazes" (COLLINS, 2008).

Ao falar sobre o momento em que decidiu qual seria a história contada em *Jogos Vorazes*, Suzanne diz que foi enquanto assistia televisão e mudava de canais, alternado entre um reality show desses que jovens competem por milhões de reais e cenas da guerra no Iraque e isso causou uma certa inquietação na autora e fez com que ela tivesse certeza que essa seria a história de Katniss.

Sobre sua relação com a guerra, ela conta que toda essa temática tem um efeito muito poderoso sobre ela, visto que seu pai serviu na guerra do Vietnã, e apesar de muito pequena, e com sua mãe protegendo-a ao máximo de ter qualquer contato com assuntos relacionados a guerra, vez por outra ela acompanhava pelos noticiários imagens das zonas de conflito e isso sempre a sensibilizou.

"Nós somos tão bombardeados com imagens e eu me preocupo se estamos ficando insensíveis a elas, há muito de nossas vidas que estamos colocando na televisão. E eu acho que está tudo bem se você ficar insensível a um seriado ou algo assim, mas quando você está assistindo a cenas reais, tragédias reais se desdobrando ante a você, isso é diferente. É a vida real, e não vai desaparecer quando entrar o intervalo comercial." (COLLINS, 2008)

Diante do exposto e das próprias declarações da autora, podemos ter como base várias de suas inspirações para a construção do enredo deste romance, formando a trilogia, que fez grande sucesso nos mais de 38 países

ao qual teve suas edições publicadas e com mais de 85 milhões de exemplares, entrando para a lista de livros mais vendidos da história.

CAPÍTULO II: BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE MITO, INTERTEXTUALIDADE E DISTOPIA

2.1 O Mito e suas realizações

O mito ganhou um novo sentido nos últimos tempos, não por que tenha realmente mudado seu significado, mas sim pelo uso popular que lhe foi atribuindo novas definições e conceitos. Por exemplo, uma pessoa que fez algo extraordinário que a maioria das pessoas não faria, pode ser aclamada como um mito; qualquer história não verdadeira ou que não seja considerada real também entra nessa categoria de mito.

Mas quando voltamos bem lá no passado, na Grécia antiga, o mito se caracteriza por ser uma narrativa a fim de explicar a existência de todas as coisas no universo, como a origem do homem, fenômenos naturais, fatos da realidade, entre outras, sempre utilizando personagens sobrenaturais, heróis e deuses. O mito, por ser considerado uma história sagrada, só poderia ser contada por aquele supostamente escolhido pelos Deuses, o rapsodo, condição essa que tornava este “narrador” e suas narrativas incontestáveis inquestionáveis.

Até hoje, certos mitos são usados para deixar alguma lição para o ouvinte ou leitor, como por exemplo, o mito da caverna que Platão criou para falar sobre como nos aprisionamos nas nossas próprias crenças e deixamos de enxergar o que realmente nos cerca e, quando escapamos deste “aprisionamento”, não somos levados a sério pelos demais.

Em síntese, essas histórias possibilitavam as pessoas responder suas indagações acerca de assuntos envolvendo a própria existência, como também sobre sua percepção do mundo, de sua sociedade.

2.1.1 Mito e Filosofia

A propósito de Platão, há pouco citado, existem alguns questionamentos quando se trata do surgimento da Filosofia, isso porque alguns filósofos acreditam que a Filosofia sucedeu ao mito de forma gradativa, com a explicação de que os mitos tiveram seu lugar na história da humanidade, sendo essenciais na formação e organização das sociedades bem como em sua

maneira de pensar e agir. Já outros filósofos dizem que ela surgiu do rompimento absoluto a fim de se explicar cientificamente a realidade. Hoje em dia, considera-se os dois pensamentos muito extremistas. No entanto, vejamos como Chauí se posiciona nesse caso:

[...] afirma-se que a Filosofia, percebendo as contradições e limitações dos mitos, foi reformulando e racionalizando as narrativas míticas, transformando-as numa outra coisa, numa explicação inteiramente nova e diferente. (Chauí, 2010, p. 34)

Chauí (2010, p.34) ainda aponta em seu livro, as três principais diferenças entre Filosofia e mito. A primeira diferença trata da funcionalidade destes.

O mito pretendia narrar como as coisas eram ou tinham sido no passado imemorial, longínquo e fabuloso, voltando-se para o que era antes que tudo existisse tal como existe no presente. A Filosofia, ao contrário, se preocupa em explicar como e por que, no passado, no presente e no futuro (isto é, na totalidade do tempo), as coisas são como são.

A segunda diferença diz respeito às terminologias usadas na explicação sobre a origem das coisas: enquanto o mito se valia de genealogias e rivalidade ou alianças entre forças divinas sobrenaturais, a Filosofia buscava compreender esclarecer as coisas por elementos e causas naturais e impessoais. Vejamos mais uma vez como Chauí se coloca em relação a esse ponto:

O mito falava em Urano, Ponto e Gaia; a Filosofia fala em céu, mar e terra. O mito narra a origem dos seres celestes (os astros), terrestres (plantas, animais, homens) e marinhos pelos casamentos de Gaia com Urano e Ponto. A Filosofia explica o surgimento desses seres por composição, combinação e separação dos quatro elementos — úmido, seco, quente e frio, ou água, terra, fogo e ar (Chauí, 2010, p.35).

E a terceira e última diferença entre eles é na aceitação ou não de contradições. O mito aceita as contradições em suas narrativas "(...) não só porque esses eram traços próprios da narrativa mítica, como também porque a confiança e a crença no mito vinham da autoridade religiosa do narrador" (Chauí, 2010, p.35). A Filosofia, por sua vez, não permite contradições e fabulação "(...) exigindo que a explicação seja coerente, lógica e racional; além

disso, a autoridade da explicação não vem da pessoa do filósofo, mas da razão, que é a mesma em todos os seres humanos” (Chauí, 2010, p.35).

Apesar das diferenças citadas acima, mito e Filosofia tem muito em comum, visto que ambos buscam explicar e esclarecer as origens, cada um seguindo uma linha orgânica de pensamento, mas que um tem muito a contribuir no desenvolvimento do outro, formando assim correlações significativas.

2.1.2 Mito e Lenda

Outra ocasião em que termos podem ser empregados equivocadamente é quando se trata de mito e lenda como expressões de sentido aproximado, o que não pode ser considerado também totalmente inadequado, pois os dois carregam muitas semelhanças. Assim como o mito, a lenda também procura explicar acontecimentos históricos, sociais e da natureza através da narrativa.

Com o propósito de esclarecer episódios misteriosos ou sobrenaturais, a lenda mescla fatos da realidade com ficção ou fantasia. Desse modo a lenda vai sofrendo alterações decorrentes dos mais diversos fatores, a imaginação das pessoas seria um desses fatores. A diversidade cultural também vai ser grande influenciadora nas mudanças que podem ocorrer de uma história para outra, visto que os costumes, crenças e realidade social vão ser impressas nas narrativas. Algumas das lendas mais famosas que são contadas aqui no Brasil, são a do Saci-Pererê, Cuca, Mula-sem-cabeça etc, e, ao compararmos narrativas de mitos e lendas, percebemos que cada uma tem uma particularidade e propósito.

Em se tratando da narrativa que escolhemos analisar em nosso Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), a própria autora de Jogos Vorazes antecipa que ela foi inspirada pelo mito grego de Teseu e do Minotauro para elaboração deste seu romance. Diante desta evidência, passemos agora a discorrer mais especificamente sobre estes dois personagens da mitologia grega. Posteriormente, faremos a aproximação destes mitos com a narrativa da escritora Suzanne Collins, ora em pauta.

2.1.3 O Mito de Teseu e do Minotauro

Para explicar a origem do Universo e tudo que diz respeito a ele, os gregos e romanos usavam da oralidade para, a partir do seu ponto de vista, fornecerem explicação à sociedade sobre os diversos fenômenos, naturais ou não, e acontecimentos, históricos ou sociais, e, dessa forma, organizar a realidade atribuindo um sentido, ainda que metafórico, aos fatos.

Como já dito anteriormente neste trabalho, as lendas e mitos eram, em sua maioria, narrativas orais, o que torna a história contada pelo rapsodo, refém de sua memória e também do tempo. O fato de não existirem registros escritos dos mitos contados com o passar dos anos, levando em consideração que a documentação da linguagem verbal se dava de forma muito diferente da que temos atualmente, faz com que sua mutação ocorra de forma arbitrária e os detalhes se percam com o tempo ou com que a própria história seja modificada, mudando de país para país, de cenários, roteiro e até mesmo personagens, mas ainda assim sem perder a ideia central do mito. Isso vai nos proporcionar hoje em dia as mais variadas versões para os mais diferentes mitos existentes, e não podemos deixar de ter em mente que outras possíveis versões também tenham caído no esquecimento e deixado de existir.

Pelo fato de o mito não apresentar essa forma estável, e dar margem para as mais diversas interpretações, de acordo com a realidade em que é contada, vamos trabalhar com uma das versões do mito de Teseu e o Minotauro — a saber, Jogos Vorazes. Para embasar uma leitura viável desse romance, a fundamentação teórica a ser considerada neste trabalho fará associações entre os conceitos de intertextualidade e de mito, mais especificamente o mito de Teseu, e, em consequência, sobre os conceitos de utopia e distopia, conceitos estes a serem explicitados e justificados posteriormente no atual trabalho.

Mas, quem foi Teseu especificamente?

Teseu foi um herói ateniense, filho de Egeu e Etra (seu nome significa “homem forte por excelência”) e desde a infância já apresentava mais coragem que as crianças da mesma idade. Em uma visita de Hércules, considerado o maior de todos os heróis, à casa de seu avô, Teseu ainda pequeno junto com seus amigos foram curiosamente espreitar a visita e se depararam com um manto de leão utilizado por Hércules, com cabeça e tudo mais, fazendo-o

parecer ainda vivo. Enquanto todas as outras crianças correram amedrontadas pelo suposto leão vivo, Teseu foi à cozinha, pegou um machado e arrancou a cabeça do animal. Sendo essa umas de suas primeiras façanhas e sinais de bravura. Mais tarde, Teseu se tornou cada vez mais conhecido e famoso por suas aventuras.

Muitos foram os atos heroicos deste corajoso jovem, mas o que o tornou mais conhecido e que definitivamente o caracterizou como herói foi seu combate contra o Minotauro, monstro que tinha cabeça de touro e o corpo em forma humana. Em uma época em que Atenas estava em sujeição ao rei de Tebas, Minos, foi decretado pelo próprio rei um tributo a ser pago anualmente pela população de Atenas: sete moças e sete rapazes deveriam ser oferecidos para serem lançados em um labirinto para lutarem pela própria vida contra o temível Minotauro. Teseu, ao tomar conhecimento desta notícia, e já tendo os tributos escolhidos, oferece-se como tributo naquele ano, em troca da vida de todos outros já designados para viajar até Creta e enfrentar o labirinto. Após muito relutar, seu pai, o rei de Atenas aceita enviar-lhe como tributo e Teseu promete-lhe hastear velas brancas em sua volta para casa, se conseguisse derrotar a besta. Caso fosse derrotado, o navio voltaria a Atenas com velas pretas hasteadas, e assim o rei saberia que seu filho fora abatido pelo Minotauro. E assim aconteceu, Teseu embarcou rumo as terras de Minos, que, ao saber do descumprimento de sua vontade, se enfureceu, mas aceitou a oferta do filho do rei de Atenas, por justamente se tratar da vida de um futuro rei.

Na noite anterior ao seu combate com o Minotauro, Teseu recebe a visita de Ariadne, que, encantada com sua bravura, oferece-lhe um novelo de lã para que, após derrotar a besta, ele refaça o caminho seguindo a lã e consiga sair de dentro do labirinto. Lembrando-se sempre de soltar o novelo de lã por onde passava, Teseu encontrou a fera e, como prometido, a derrotou com uma adaga entre os olhos e outra sem seu coração. Tendo abatido o Minotauro, Teseu volta a sua terra, levando Ariadne em sua companhia.

Sem nenhuma explicação, ao fazer uma parada na ilha de Naxos, Teseu deixou Ariadne lá, o que foi considerado um ato de tremenda ingratidão. Ao adentrar nos mares de Atenas, Teseu esquece de hastear as velas brancas, como havia prometido a seu pai caso tivesse sucesso em sua missão, e o rei entende isso como um sinal de derrota e suicida-se no mesmo instante. O

ocorrido fez a vitória ter um sentido desprazeroso para o herói, embora, em consequência de sua bravura, ele tenha se tornado o novo rei de Atenas.

2.2 Intertextualidade e distopia: algumas considerações

Como já dito anteriormente neste trabalho, a autora diz ter se inspirado no mito de Teseu e Minotauro para construir sua narrativa, e já tendo visto os conceitos de mito e uma das versões da história de Teseu em sua luta com o Minotauro, consideremos a partir de agora, o conceito de intertextualidade para darmos embasamento ao diálogo entre o referido mito e a narrativa de Collins.

Segundo o dicionário eletrônico Houaiss, a raiz latina do termo intertexto é conceituada como: inter (no interior de dois) + texto [Textus] (fazer tecido, entrelaçar). Então a partir deste conceito, podemos entender que o intertexto vai ser a relação entre dois textos literários.

Enquanto analisava os estudos de linguagem elaborados pelo formalista russo Bakhtin, a filósofa e escritora, Julia Kristeva, criou o termo intertextualidade a partir da teoria deste formalista sobre dialogismo. Em seu livro, *Introdução à Semanálise*, Kristeva (2005, p. 68) diz que “a palavra (texto) é um cruzamento de palavras (textos), onde se lê, pelo menos, uma ou outra palavra (texto)” ela ainda diz também que “Bakhtin foi o primeiro a introduzir (essa descoberta) na teoria literária: “...todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”.

Koch (2007, p.119) em *Intertextualidade: diálogos possíveis*, ao discutir sobre as tipologias que surgiram a partir das observações de Gérard Genette em *Palimpsestes* (1982), diz que Genette,

“tratava, de modo geral, os diálogos entre textos como relações de transtextualidade, a transcendência textual, tudo o que põe em relação, ainda que “secreta”, um texto com outros e que inclui qualquer relação que vá além da unidade textual de análise”.

Genette classifica dentro da intertextualidade três categorias, sendo elas: as citações, podendo ser explícitas, com o uso de aspas ou implícitas que podem aparecer no texto como ‘De acordo com tal pessoa’ ou ‘Segundo tal pessoa’; o plágio, que é a apropriação do discurso de outra pessoa sem as

devidas referências e a alusão, categoria que iremos nos estender mais, por ser de interesse a nossa análise nesta pesquisa.

A alusão ocorre quando um enunciado exige a assimilação entre o texto que se está lendo e o texto ao qual ele se remete, sendo assim só podem ser identificados quando se tem conhecimento desse texto usado como base para a criação do novo texto. Para se reconhecer o texto-fonte em um intertexto é necessário um conhecimento prévio do leitor, de modo que fique claro a relação dos dois textos e os significados que o texto usado como inspiração empresta para o escrito.

“Reputamos a alusão como uma espécie de referenciação indireta, como uma retomada implícita, uma sinalização para o co-enunciador de que, pelas orientações deixadas, no texto, ele deve apelar à memória para encontrar o referente não dito” (Cavalcante, 2006: 5 apud Koch, 2007, p. 127).

As insinuações deixadas pelo autor, supostamente devem fazer o leitor buscar em sua memória conhecimento adquirido anteriormente para fazer relações e comparar fatos. Neste exemplo, “Ele me deu um presente de grego”, a expressão faz alusão a Guerra de Troia, o que remete ao presente grego entregue aos troianos acarretando na vitória inesperada dos gregos por infiltrar guerreiros dentro do cavalo, vindo a significar então um presente inoportuno, indesejável. Não havendo conhecimento deste fato histórico, a compreensão do enunciado não será clara.

A intertextualidade, por alusão, pode ocorrer em diversos gêneros textuais, no cinema, como por exemplo, no filme Shrek, em que é feita alusão a diversos contos infantis já conhecidos por todos, nos tornando à lembrança todas essas histórias. Na música, temos a música dos cantores Claudinho e Bochecha que usa como referência a famosa obra Romeu e Julieta de William Shakespeare para ilustrar que um não vive sem o outro.

E, claro, que o intertexto também ocorre profusamente na literatura, o que passaremos a demonstrar e analisar no próximo capítulo com o romance de Suzanne Collins, Jogos Vorazes, remontando ao Mito de Teseu e do Minotauro.

Mas, antes de prosseguimos para análise do romance em destaque neste trabalho, vejamos como o conceito de distopia, foi, conscientemente ou

não, escolhido pela autora para desenvolver sua história, possibilitando ao leitor uma reflexão sobre diversos aspectos sociais, econômicos e políticos, quer atuais ou não.

Para entendermos o conceito de distopia, precisamos ter em mente que esse termo se deriva de um conceito já existente, a utopia, criado por Thomas More em sua obra *Utopia* (1516), onde ele satiriza todas as instituições de sua época e aponta os mais diversos problemas sociais e políticos correntes na Inglaterra do séc. XVI, e, a partir desta sua crítica ele constrói uma sociedade imaginária e ideal, sem propriedade privada, com comunidade de bens e solo e tendo o Estado como administrador da produção e distribuição justa dos bens. É somente no séc. XX que a distopia ganha espaço e vem justamente para se opor a utopia, ou seja, não há nada de perfeito a se esperar no futuro da sociedade. Ao passo que a literatura utópica idealiza um futuro promissor e igualitário, a distopia vai trazer uma visão negativa do futuro, na maioria das vezes causadas pelo empenho humano de tornar esse futuro melhor, de certa maneira. Em uma organização de conceitos apresentados por autores influentes, o E-Dicionário de Termos Literários apresenta a seguinte definição:

“A distopia está para a utopia como o acordar de um sonho progressivamente degenerado em pesadelo, ao desmitificar a tentação de transformar uma idealização utópica (necessariamente lacunar) em sistema de despótica aplicação.(...) A tradição distópica, pelo contrário, sublinha não só a insuficiência dessas condições para a realização de ideais de felicidade, mas também a ameaça do coletivismo sobre as liberdades individuais, sociais e de participação política.”

Etimologicamente, distopia é palavra formada pelo prefixo “dis” (doente, anormal, dificuldade ou mal funcionamento) mais *topos* (lugar). Refere-se então a um lugar cujos acontecimentos diversos formam uma organização social problemática. Então a distopia como gênero literário consiste em problematizar os prováveis prejuízos caso perdesse alguma tendência política, religiosa ou qualquer ideia de cunho autoritário, da sociedade atual, que possui uma narrativa insubmissa, antiautoritária e radicalmente crítica. Segundo Jacoby, (2001, p.141 apud HILÁRIO, 2013, p. 206) as distopias continuam sendo utopias, isto é, não apenas como a visão de uma sociedade futura mas como

uma capacidade analítica ou mesmo uma disposição reflexiva para usar conceitos com a finalidade de visualizar criticamente a realidade e suas possibilidades. Krishan Kumar afirma que:

(...) depois da Primeira Guerra, as utopias estão em retrocesso por toda parte. Os anos 1920, 1930 e 1940 foram a era clássica das 'utopias em negativo', das anti-utopias ou distopias. Essas são as 'décadas diabólicas', os anos do desemprego em massa, das perseguições em massa, de ditadores brutais e das guerras mundiais (1987, p. 224 apud NEUMANN e SILVA, 2013, p. 84).

Os grandes acontecimentos políticos do séc. XX, principalmente as duas guerras mundiais, bem como o período entre guerras, marcaram a história do mundo e foram oportunos para a criação de narrativas pessimistas e exageradas das consequências que poderiam vir a acontecer no futuro. Durante esse período o desenvolvimento avançado da tecnologia, indústria armamentista e da ascensão de líderes políticos autoritários com discurso de ódio também criaram espaço para as distopias.

Tendo em vista todos os conceitos explorados neste capítulo acerca de mito, intertextualidade e distopia, que vão dar respaldo a análise da obra de Suzanne Collins, Jogos vorazes, vamos dar prosseguimento a partir do próximo capítulo às discussões analíticas.

CAPÍTULO III: UMA LEITURA DE JOGOS VORAZES, À LUZ DOS CONCEITOS DE MITO, DE INTERTEXTUALIDADE E DISTOPIA.

Antes de darmos início a uma leitura crítica do romance **Jogos Vorazes**, julgamos ser pertinente apresentarmos de início um breve resumo dos principais eventos desta narrativa. Logo em seguida, passaremos a cotejar como este romance foi inspirado no Mito de Teseu, bem como suas implicações distópicas com a atualidade.

3.1 Recapitulação da narrativa e seus principais argumentos

Ambientada num futuro pós-apocalíptico, a história de **Jogos Vorazes** se passa sobre as ruínas da antiga América do Norte, de onde toda a trilogia, que conta com os livros **Em Chamas** e **A Esperança**, é narrada. A nação de Panem é constituída pela Capital e por outros doze distritos que têm como principal função fornecer suprimentos à luxuosa Capital, cada distrito produz algo que seja abundante na área ou que seus habitantes sejam especializados. O Distrito 12, por exemplo, tem como maior fonte de renda a exploração das minas de carvão, sendo a maior parte do minério direcionado à Capital.

Como retaliação a um levante ocorrido contra a capital 74 anos atrás, que levou ao fim do 13º Distrito, cada distrito deve oferecer duas de suas crianças, um menino e uma menina entre doze e dezoito anos, para os chamados “Jogos Vorazes”, jogos estes criados pela Capital a fim de que a população jamais se esqueça de quem está no poder e do que pode acontecer, caso queiram se rebelar novamente. Os 24 jogadores são levados a uma arena gigantesca para lutarem até a morte, tendo então apenas um sobrevivente, o vencedor, que recebe como prêmio uma mansão e alimentação na Vila dos Vitoriosos. Os jogadores dos distritos mais próximos à Capital entram com vantagens no jogo, por serem distritos mais ricos. Quanto mais afastado o distrito, mais pobre ele é. Para estes, vencer os jogos é uma oportunidade de mudar de vida e oferecer melhores condições à família; já para os competidores dos distritos mais ricos, que passam parte de suas vidas treinando e se preparando para os jogos, ganhar é uma questão de honra. A

maior divulgação dos jogos acontece pelo sistema televisivo de Panem, que exhibe todos os momentos, o antes, durante e depois da competição.

Neste primeiro livro o foco principal é na personagem Katniss Everdeen que no dia da Colheita se oferece como voluntária para salvar sua irmã Prim, já sorteada para os jogos em sua primeira participação na seleção, atitude comum nos distritos mais ricos, mas não em um distrito como o dela. Katniss tem apenas 16 anos e, com a perda do pai em uma explosão nas minas de carvão, e com a mãe em profunda depressão, ficou responsável por caçar com arco e flecha, habilidade ensinada por seu pai, e levar alimento para casa; ela também usava também sua caça como moeda de troca no mercado negro para conseguir outros alimentos. Como a história é narrada em primeira pessoa por Katniss, temos a todo momento a sensação de desprezo que a personagem sente pela Capital e pelos jogos, também o sentimento de sobrevivência, tanto fora quanto dentro da arena, mostrando toda a complexidade crítica da personagem.

Outros dois personagens importantes na história são Peeta e Gale. Peeta é o tributo masculino do Distrito 12, sorteado para a 74^o edição dos jogos; personagem muito carismático que logo chama atenção dos telespectadores e patrocinadores do jogo, ao contrário de Katniss que nos faz nutrir certa antipatia por ela. Gale é o parceiro de caça de Katniss, que no dia da colheita, em uma conversa antes do sorteio acontecer, a faz refletir sobre o propósito dos jogos e lhe faz um convite para fugir de tudo aquilo. Esses três personagens compõem um triângulo amoroso que, neste primeiro livro, não é tão desenvolvido, ficando então em segundo plano.

Este primeiro livro da trilogia, o qual será objeto de nossa exploração crítica neste TCC, conclui sua narrativa com Katniss e Peeta sendo os últimos dois sobreviventes na arena e relutantes em matar um ao outro, Katniss propõe que eles comam um tipo de amora, venenosa, e assim em forma de protesto, eles iriam boicotar os jogos. É quando os idealizadores da 74^o edição dos “Jogos Vorazes”, decidem que os dois serão vitoriosos, algo nunca antes permitido. As consequências geradas a partir da decisão da protagonista será desenvolvida no livro seguinte da trilogia, **Em Chamas**.

Ao lermos este romance, ou mesmo seu resumo, como aqui exposto, percebe-se imediatamente seu diálogo com o Mito de Teseu. Para facilitar o

entendimento do leitor deste TCC, segue um quadro que aponta este diálogo. Será usado alguns dos temas mais importantes desta tabela, cujo foco, é proporcionar uma ampla e rápida visualização do que será discutido a seguir.

Pontos de Convergência

Pontos de Convergência	
<ul style="list-style-type: none"> Governos não democráticos e opressores. 	
<ul style="list-style-type: none"> As grandes arenas de luta aberta ao público como na Roma antiga (ou transmitida ao público como no caso de J.V) para entretenimento, apreciado pela população⁴. 	
<ul style="list-style-type: none"> Personagens com nomes que fazem referência a imperadores romanos, como, Cesar, o apresentador dos jogos; Claudios, o comentarista; Darius, um dos pacificadores; E também a figuras importantes da mitologia ou literatura, como, Cinna, que foi um poeta romano e Sêneca. A própria protagonista, Katniss, nos faz lembrar da Deusa Atena, que é considerada a Deusa da guerra e dos conselhos sábios, por possuir inteligência estratégica, persuasão e inspirar a bravura nas pessoas. 	
Atenas	Capital
<ul style="list-style-type: none"> Atenas subjugada à Creta 	<ul style="list-style-type: none"> Os distritos subjugados à Capital
<ul style="list-style-type: none"> Oferecimento de tributos à Creta 	<ul style="list-style-type: none"> Oferecimento de tributos à Capital
<ul style="list-style-type: none"> Teseu se voluntaria p/ poupar a vidas dos outros tributos 	<ul style="list-style-type: none"> Katniss se voluntaria para salvar a vida da irmã
<ul style="list-style-type: none"> Teseu enfrenta o Minotauro 	<ul style="list-style-type: none"> Katniss enfrenta os outros tributos e também os

⁴ Existe um termo de origem alemã, criada pelo filósofo Arthur Schopenhauer (1788 – 1860) que significa “prazer obtido com o sofrimento alheio”.

	bestantes.
<ul style="list-style-type: none"> • Ariadne oferece o novelo de lã para Teseu achar a saída do labirinto 	<ul style="list-style-type: none"> • Peeta joga um pão para Katniss quando ela passava fome
<p>** Tanto Ariadne como Peeta poderiam ter sofrido punições pelos seus atos, mas foram atitudes facilitadoras para ambos os personagens, que pode ter feito eles se sentirem em dívida por isso.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Teseu vence o Minotauro e na volta para casa leva Ariadne consigo. (Primeira vez que se vence o Minotauro) 	<ul style="list-style-type: none"> • Katniss e Peeta vencem a disputa na arena e os dois são tidos como vitoriosos (primeira vez que dois tributos vencem)

3.2 Política de gênero: um paralelo entre Katniss e Teseu

“Você [Katniss] tem tanto charme quanto uma lesma morta”
(Haymitch, p. 130)

Ao afirmar que o romance de Collins é inspirado em uma figura masculina de grande representatividade na mitologia grega, e que também perpassa por momentos históricos comandados por grandes figuras masculinas, não podemos ignorar o fato de que, ter uma personagem feminina protagonizando a alusão à esses personagens, traz grandes implicações ao estudo deste romance.

A primeira semelhança que se pode observar entre Katniss e Teseu, é a predisposição deles de se voluntariarem para um bem maior, no caso de Katniss para poupar a vida de sua irmã Prim, que foi sorteada como tributo da 74ª edição dos jogos e Teseu que quer libertar seu país de entregar suas crianças como tributo, um ato heroico de ambas as partes. Ao longo da trilogia, a personagem após vencer a edição dos jogos, assume o papel de liderar a rebelião dos distritos contra a capital, o que nos remete a Spartacus, um gladiador, que ficou famoso por liderar uma rebelião de escravos contra o império romano. Então, assim como Teseu ou Spartacus, por exemplo, Katniss é rebelde, mas não para a própria satisfação, e sim para um bem comum.

Essa atitude de rebeldia e até uma certa desobediência por ir de contra ao sistema estão intimamente associados à masculinidade em nossa cultura e tende a ser desestimuladas em mulheres (Miller, 2013, p. 168).

Nas primeiras páginas do romance, somos apresentados a um personagem que acorda no dia da Colheita, e que está se preparando para sair e caçar, prática ilegal em seu distrito, e enquanto o personagem descreve o cenário ao seu redor, relacionado à floresta, e a cerca que a separa do distrito, até então, nós leitores, não temos nenhum indício de que esse personagem é uma garota.

“Mesmo sendo proibido entrar na floresta e a caça ilegal incorrer em penas severas, mais pessoas correriam o risco se possuíssem armas. A maioria, porém, não tem a ousadia suficiente para se aventurar portando apenas uma faca. Meu arco é uma raridade [...]” (Jogos Vorazes, 2010, p. 12)

Considerando a sociedade patriarcal em que vivemos por tantos anos e que a passos vagarosos deixamos para trás, é incomum que uma mulher detenha o poder ou que esteja à frente de grandes decisões até dentro da própria casa. Sendo Katniss a principal fornecedora de suprimentos em casa desde a morte de seu pai, pois é ela que sai para caçar e fazer trocas no mercado negro por outros suprimentos, e por toda sua ousadia se tratando dos Jogos e da rebelião mais tarde liderada por ela, temos uma personagem atípica em relação aos parâmetros de poder atribuídos ao masculino e não ao feminino.

Strey (2008 *apud* Lerner 1990) declara que o patriarcado era a forma prevalecente na hierarquia de gênero na civilização ocidental, mas que de acordo com a autora (2008) isso tem mudado e, apesar do poder ainda ser algo masculino, as mulheres já podem exercer este poder. Strey (2008, p. 190) traz ainda algumas considerações acerca das divisões de trabalho entre os sexos femininos e masculinos e como isso vai refletir no comportamento aceitável por cada sexo:

“A razão de os homens caçarem seria o fato das mulheres serem mais voltadas naturalmente para suas famílias ou menos móveis devido aos encargos da maternidade e do cuidado com as crianças. As mulheres, então, devido a isso,

foram incapazes de desenvolver a agressividade, a atenção aos detalhes, ao planejamento e à lealdade ao grupo e cooperação ostensiva ligada à caça como uma atividade cooperativa. Essa adaptação às necessidades de subsistência imprimiu na humanidade a divisão sexual do trabalho, na qual os homens se tornaram mais agressivos e mais capazes para o trabalho conjunto em grupos, enquanto que as mulheres se tornaram mais passivas e mais fixadas nos trabalhos domésticos e cuidado com as crianças.”

Um exemplo da audácia e rebeldia demonstrada por Katniss é quando ela deve se apresentar aos idealizadores dos jogos para mostrar suas habilidades, e se vê ignorada por eles, quando um succulento porco assado que chega à mesa:

De repente, fico furiosa pelo fato de que, mesmo com minha vida por um fio, eles não prestam a mínima atenção em mim. Por meu espetáculo estar sendo preterido por um porco morto. Meu coração começa a bater. Sinto meu rosto queimando. Sem parar, puxo uma flecha da aljava e mando na direção da mesa dos Idealizadores dos Jogos [...] A flecha espeta a maçã na boca do porco e a prende à parede. Todos me olham sem acreditar.

- Obrigado pela consideração de vocês. – Então, faço uma leve mesura e caminho diretamente para a saída sem ter sido dispensada. (Jogos Vorazes, 2010, p. 113)

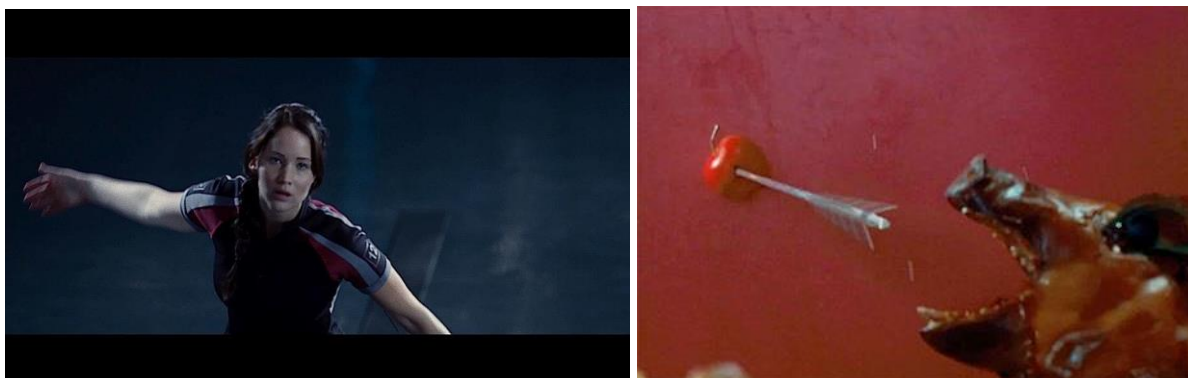


Figura 1 Katniss em sua leve mesura, e a flecha na maçã ¹

Muito embora, não seja o foco dessa pesquisa, fazer qualquer análise da adaptação fílmica do livro em estudo, há uma cena inserida na adaptação de 2012, que vale a retratação aqui, tanto por que nos oferece um panorama da situação que não é permitido no livro, pelo motivo de toda a história ser contada através da perspectiva de Katniss, e também por que nos permite

¹ Imagens retiradas do filme Jogos Vorazes, 2012.

visualizar como o governo patriarcal de Panem lida com a manipulação da massa. A seguir, veremos um relato do que acontece em uma cena em que o Presidente Snow e o organizador do Jogos, Sêneca, comentam sobre o episódio da apresentação de habilidades descrito acima:

[...] o presidente faz uma observação sobre esperança e ironiza sobre o poder que foi dado à Katniss ao conceder uma Nota 11 para o seu desrespeito. Ele analisa que a flecha que atingiu a maçã, poderia ter acertado a cabeça das pessoas que estavam lá e a Nota 11 estava premiando este tipo de ousadia. Era dar poder demais para a afronta. Snow explica que esperança é mais forte que o medo, mas que muita esperança é algo perigoso. Esperança só seria bom, se fosse controlada. Katniss precisaria ser controlada, para não dar esperanças demais, ou poder demais. (Gonçalves, 2014, p. 36)

Em virtude do que foi mencionado neste tópico percebe-se que as atitudes consideradas não convencionais ao comportamento feminino de Katniss e a violação das normas de gênero, faz com que a personagem entre em contraste com as formas estereotipadas dos romances atuais. Não temos uma protagonista que é indefesa, ou que precisa ser salva por uma figura masculina, mas sim uma garota que vai estar à frente do combate a todo momento, causando preocupação, é claro, dos líderes políticos, como vimos na descrição de uma cena da adaptação fílmica.

3.3 Colheita: os símbolos de opressão do governo

“Levar as crianças de nosso distrito, 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” (Jogos Vorazes, 2010, p. 25)

Ainda no capítulo um do livro, nós leitores, somos apresentados ao ritual em que o governo de Panem estabeleceu para simbolizar a relação entre a Capital e os demais distritos, a Colheita. Essa cerimônia se caracteriza pelo momento em que todas as crianças entre 12 e 18 anos, em boas condições físicas de todos os distritos devem se apresentar em frente ao Edifício da Justiça e depositar seus nomes na urna para o sorteio dos dois tributos que serão oferecidos à Capital para lutarem na edição anual dos Jogos. É uma cerimônia carregada de simbolismos, bem como todas as etapas posteriores à

Colheita, sendo elas a preparação e apresentação dos tributos em um luxuoso desfile pelas ruas da Capital, os treinamentos e as entrevistas antes dos participantes serem inseridos na arena.

Jill Olthouse, em **Jogos Vorazes e a Filosofia (2013)**, ao fazer uma interpretação da palavra *colheita* como sendo “uma celebração da agricultura em que os agricultores se alegram com os frutos de seu trabalho”, associa o uso da palavra colheita no romance de Collins, afirmando que:

“Essa colheita, contudo, é uma celebração da vitória da Capital sobre seu povo e um lembrete do custo da rebelião. Isso evoca uma imagem do Anjo da Morte, usando sua foice para cortar a juventude em seu ápice. *Colheita* é o termo usado pela Capital para fazer o assassinato de jovens inocentes parecer algo tão natural e necessária quanto a colheita feita no outono.” (Olthouse, 2013, p. 57)

Outro termo presente em toda a narrativa, que carrega um significado já muito antigo, desde o período romano, é a expressão *tributo*, que é usado para se referir aos jovens escolhidos para serem levados a Capital para os jogos. No dicionário eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa, tributo é definido como, imposto exigido de uma província ou Estado dependente por aquele que o subjuga. O que nos remete ao mito usado de inspiração para este romance, em que Atenas deveria mandar crianças como tributo a Creta para que lutassem no labirinto e, no fim, servissem de refeição ao Minotauro.

“Roma por exemplo, coletava tributos de suas províncias e das nações que conquistava, usando o dinheiro para construir um exército, que depois poderia ser usado para conquistar mais territórios e reprimir rebeliões em territórios já subjugados.” (Olthouse, 2013, p. 57)

Considerando que o Governo de Panem já mantinha todos os distritos serventes única e exclusivamente a Capital, faz com que toda a produção fosse direcionada a ela, que por sua vez fornece segurança e suprimentos básicos à população. Vejamos na tabela¹ abaixo as divisões de suprimentos de cada distrito.

¹ Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games

Distrito 1	<i>Artigos de Luxo</i>	Um dos distritos mais próximos da Capital, devido ao grande interesse pela sua produção.
Distrito 2	<i>Alvenaria e Armamentos</i>	É o centro de defesa da Capital, encarregado de treinar e abrigar Pacificadores.
Distrito 3	<i>Tecnologia</i>	Considerado um dos distritos mais rebeldes, atualmente fornece todo o material científico e tecnológico.
Distrito 4	<i>Pesca</i>	É próximo ao mar e considerado um distrito rico.
Distrito 5	<i>Energia</i>	Fornece diversas formas de energia para todo o Panem.
Distrito 6	<i>Transporte</i>	Compete ao mesmo a construção e operação de meios de transporte e logística.
Distrito 7	<i>Madeira</i>	Fica responsável por todas as tarefas ligadas à extração de madeira e produção de celulose.
Distrito 8	<i>Indústria Têxtil</i>	As fábricas têxteis estão todas nesse distrito predominantemente urbano.
Distrito 9	<i>Distribuição Agrícola</i>	É responsável pela distribuição agrícola e processamento de grãos.
Distrito 10	<i>Pecuária</i>	Toda a carne e gado passam pelo distrito 10, com muitas indústrias e campos.
Distrito 11	<i>Agricultura</i>	É responsável por toda a parte agrícola de Panem, tendo vastos campos e sendo um dos maiores distritos.
Distrito 12	<i>Mineração</i>	Repleto de minas de carvão, sendo o distrito mais afastado da Capital e o mais pobre.
Distrito 13	<i>Energia Nuclear</i>	Encarregado pelo desenvolvimento de armas nucleares e energia nuclear antes

		dos Dias Escuros, era o antigo centro de defesa da Capital.
--	--	---

Então, mesmo antes dos Dias Escuros, que foi o período em que o Distrito 13 se rebelou contra a Capital, sem sucesso, os distritos já deviam dar todo o produto de seu trabalho, não restando mais nada em que os líderes políticos retirassem da população como forma de punição, a não ser que tomassem suas crianças juntamente com a esperança de dias melhores.

A mensagem é bem clara: “Vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma forma que destruímos o Distrito Treze. (Jogos Vorazes, 2010, p. 25)

Ao representar o *tributo* dessa maneira, ou seja, ao invés de dinheiro ou suprimentos, ela eleva o preço a ser pago ao máximo, a vida de crianças, chamando atenção para o poder possuído pelo Governo para oprimir de modo violento, amedrontar a massa e ao mesmo tempo tornar a população totalmente dependente do Governo. Um dos mecanismos criado pelo Governo de Panem, que de certa forma incentiva o tributo, é oferecer uma porção extra de grãos e óleo se o participante concordar em depositar mais vezes o próprio nome na urna, fazendo com que a probabilidade desse tributo ser escolhido aumente de forma considerável.

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 tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro da 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 tésseiras que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. Gale, que tem dezoito e tem ajudado ou alimentado sozinho uma família de cinco pessoas por sete anos, aparecerá 42 vezes no sorteio (Jogos Vorazes, 2010, p. 19)

Levando em consideração o exposto, com o suporte que a distopia oferece a autora, ela simboliza de maneira exorbitante como o governo mantém a população subjugada ao seu poder, dependente de promessas de segurança, saúde, educação, quando na verdade tudo o que é oferecido não é nada menos que fruto do próprio trabalho árduo dos habitantes daquele lugar.

3.4 O lado sombrio do entretenimento

Nenhum telespectador conseguiria tirar os olhos do programa agora. Sob o ponto de vista dos idealizadores dos Jogos, essa é palavra final em entretenimento. (Jogos Vorazes, 2010, p. 361)

Durante o tempo em que Katniss declara como sendo as piores horas de toda sua vida, ela se vê devastada pelos gritos desesperados de Cato, enquanto ele é lacerado e morto em frente às câmeras pelos Bestantes, criaturas geneticamente modificadas e mescladas com outros animais, que também adquirem o rosto dos tributos mortos durante a competição, sendo esta última característica resultado de alta tecnologia possuída pela Capital. Nas imagens abaixo podemos observar as semelhanças quanto a bestialidade entre os Bestantes, usados pela Capital na arena dos Jogos, e o ser mitológico, Minotauro, inspiração para a história de Collins.



Figura 2: Bestante na adaptação fílmica de Jogos Vorazes e ao lado, o Minotauro.

Na fala de Katniss, citada na epígrafe acima, caso o leitor ainda não tenha identificado por outras falas, fica nitidamente exposto um dos temas centrais da série Jogos Vorazes, que é a forma que governo usa de artimanhas

para controlar a população. Collins, ao tratar deste assunto em sua obra de forma tão exagerada, onde crianças são usadas para lutarem até a morte, em um programa televisionado para toda a população, nos permite concluir que esses acontecimentos sirvam de alerta para o leitor sobre as proporções que o entretenimento atual vem tomando. De acordo com o filósofo grego Aristóteles, em sua obra, Poética, tudo aquilo que é produzido, mas seu conteúdo não eleva a alma, são meros “espetáculos”.

Sendo o entretenimento, uma das funções da arte, Panem usa dos dois lados da arte como forma de manipulação, e controle social. Temos um contraste entre a forma que a Capital usa desse artifício, oferecendo aos cidadãos um espetáculo de horrores e Poética com sua habilidade artística de reproduzir qualquer imagem em suas pinturas (cf. McDonald, 2013, p. 19). Ainda em Poética, Aristóteles vai trazer o conceito de mimese, que é a arte como imitação do mundo real, e trazendo essa visão aristotélica para a narrativa, vemos que a arte de Poética representa a arte natural, ao passo que a Capital entende e pratica a arte de modo pavoroso.

Quando voltamos lá no passado, na Roma Antiga, durante um período de grande crescimento da população, vários problemas sociais cresceram juntos, como a miséria e desigualdades sociais. Então, o governo usou como tática oferecer alimento e entretenimento à população. Esse período ficou conhecido como o da política do Pão e Circo (do latim *Panem et Circenses*), e era a forma como os líderes políticos mantinham o foco da população voltada para outras coisas, que não as decisões políticas; desse modo as pessoas mantinham sua fidelidade ao governo, que, por sua vez, conseguia estabelecer a ordem ao seu modo.

Para manter a população entretida, foram criadas grandes arenas, realizando espetáculos sangrentos entre gladiadores e animais ferozes, corrida de bigas e de cavalos, acrobacias, espetáculos com palhaços e teatro. O Imperador também distribuía porções de cereais. Desse modo a plebe não morria de fome e não se revoltava contra o Império, fazendo com que a popularidade do líder só aumentasse. Desde os mitos mais antigos até a história atual é possível ver a repetição desse quadro, onde a minoria é subjugada a um governo controlador e opressor.

Ao parar para uma reflexão sobre os programas atuais do tipo *reality show*, podemos facilmente fazer uma comparação com as antigas arenas romanas. Um grupo de pessoas é colocado dentro de um espaço fechado a fim de entreter um outro grupo de pessoas e ganhar um prêmio. E o que vemos são pessoas se degradando a troco de um punhado de atenção e dinheiro. Não geram nenhuma reflexão ao telespectador, que por consequência, ao querer consumir tais conteúdos, podem não ter qualquer intenção de parar e pensar, o que nos leva de volta a Aristóteles, com mais um termo para explicar o sentimento de libertação emocional, através da experiência de aprendizado com a própria dor, a *catarse*, que inicialmente era um dos elementos constitutivo das tragédias gregas, mas que hoje pode ocorrer em vários gêneros. Sendo assim, o propósito de tais programas de entretenimento subverte à ideia de *catarse*, por exemplo, pois a imersão nesse universo não só não irá causar quaisquer reflexões, como fará o telespectador parar de pensar.

Na posição de leitores dessa obra, é possível vivenciar a *catarse* real devido a força mimética da narrativa, nos dando a chance de fazer grandes reflexões sobre verdades relacionadas a nossa sociedade atual, bem como sobre o ser humano em si, no que ele pode se transformar ou suportar em determinadas situações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A trilogia de Jogos Vorazes, escrita por Suzanne Collins, um fenômeno literário em vários países pelo mundo, em um período onde os livros desse gênero estão em alta, chama atenção por abordar temas tão importantes para os leitores da faixa etária a qual é direcionada, jovens adultos; leitores esses que ainda estão construindo o gosto pela leitura, ou até mesmo descobrindo o mundo literário, e mais ainda, formando pensamento crítico. Encontrar esse conteúdo de forma tão agradável em uma ficção pode fazer toda a diferença.

Através de eixos teóricos, como a intertextualidade entre a narrativa de Collins e o mito de Teseu principalmente, possibilitou a construção de uma atmosfera diferente e aparentemente distante da sociedade atual, mas ao mesmo tempo tão similar. O gênero distopia, que deu luz a toda extrapolação dos problemas políticos, econômicos e sociais, que, apesar de ter sido abordado de forma “exagerada” nesta narrativa, é de fácil visualização e assimilação ao leitor para lhe permitir comparação com a realidade em que vive.

Analisamos a protagonista, Katniss Everdeen, e toda sua bravura e coragem, que vai de encontro a tudo que o patriarcalismo tem como parâmetro para feminilidade e o papel da mulher na sociedade. Uma adolescente de 16 anos que desafia o sistema, é também uma personagem que abre os horizontes e encoraja jovens leitoras a serem grandes guerreiras em sua realidade. Apesar de toda opressão sofrida, suas ações não foram contidas e ela foi a faísca para o início da revolução.

Em se tratando do Governo de Panem, observamos como a segregação dos distritos, estrategicamente separados e organizados de modo a serem dependentes da Capital, por serem obrigados a entregar todo o produto de seu trabalho, vivem assim de miséria, viabilizando a desigualdade social de forma tão gritante e desigual em relação ao luxo vivido pela Capital, já que levam a vida de maneira supérflua e egoísta, tendo como diversão uma espécie de reality show, no qual crianças têm que lutarem pela própria vida, o que significa ter que matar as outras crianças.

O objetivo geral dessa pesquisa foi analisar alguns dos temas sócio históricos sob a perspectiva da intertextualidade e distopia, que são abordados

neste romance. Então, foram analisados três pontos: a política de gênero, a opressão do governo e o entretenimento como forma de espetáculo. Deixamos claro que esses são apenas alguns dos pontos que podem ser analisados na história dessa narrativa, e que ainda há muitos outros tópicos que valem serem estudados e analisados posteriormente.

Chegamos à conclusão também que, diferentemente de mais uma ficção em que não há grandes reflexões a serem feitas, *Jogos Vorazes* se difere de muitos livros endereçados a jovens, pois dá a oportunidade ao seu leitor de realmente pensar criticamente sobre o que leu e quem sabe ter mais interesse pela própria história do seu contexto social, especialmente os jovens que estão vivenciando um momento tão próximo àquela realidade retratada no livro, e que se inspirem na protagonista para provocarem a revolução em si mesmos e seu meio.

Tendo ainda mais dois livros, *Em Chamas* e *A Esperança*, pode-se afirmar que esta pesquisa não se conclui aqui, podendo abranger a análise das outras obras constituintes da série. Ou, como sugestão, um aprofundamento de alguns dos pontos já analisados aqui.

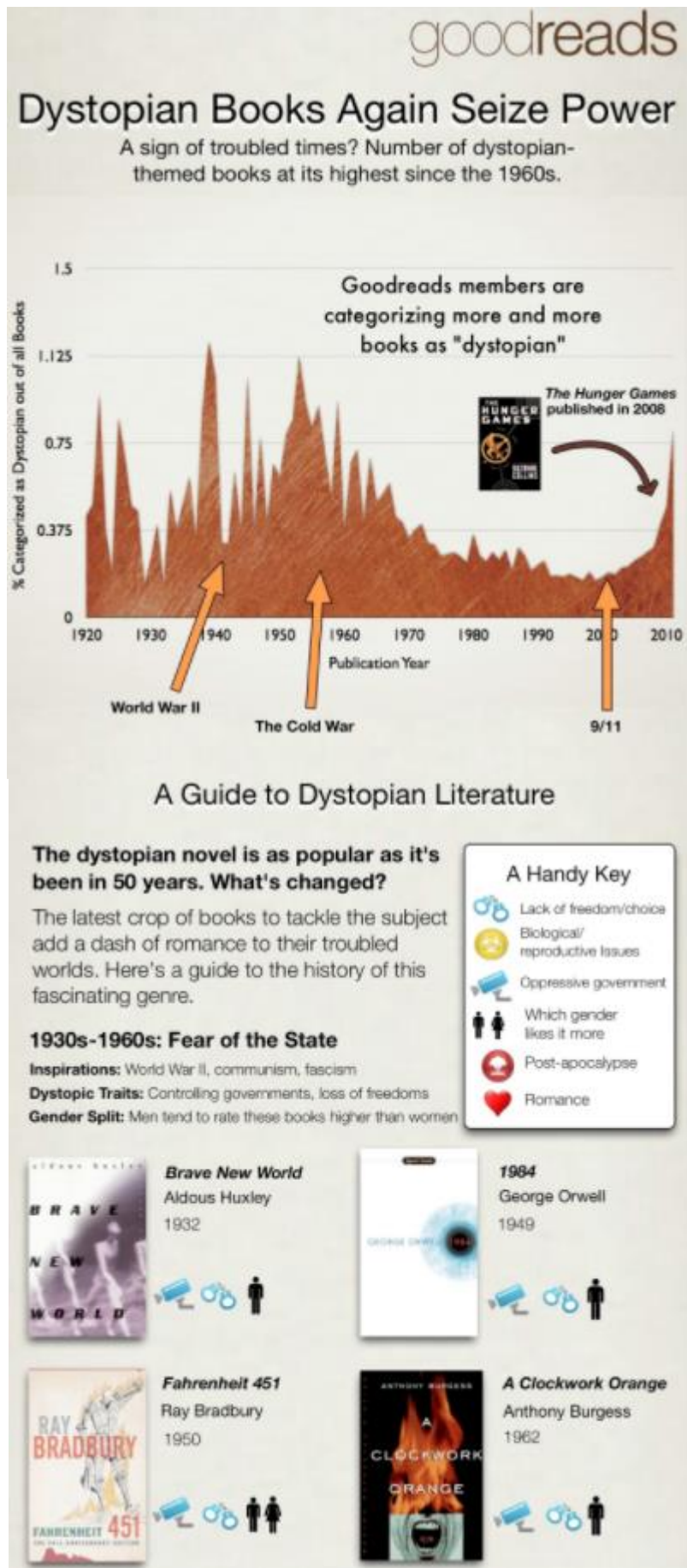
Apesar das dificuldades encontradas na elaboração desta análise, foi de grande entusiasmo poder realizar esta pesquisa para este trabalho monográfico, abordando um assunto de extremo interesse da pesquisadora, que acredita ser de grande contribuição a nossa juventude, como foi para esta pesquisadora também.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Ana Paula. **Mito ou Lenda?**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/redacao/mito-ou-lenda/>> Acesso em 21 de ago. 2017
- CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo, Ática, 2000, p. 34-5.
- COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- DANIELS, Cindy Lou. **Literary theory and young adult literature: the open frontier in critical studies**. The Alan review, [S.l], p. 78-82, Winter, 2006.
- DUNN, George; MICHAUD, Nicholas; IRWIN, William. **Jogos Vorazes e a Filosofia**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013.
- FILOSOFIA. “O que é Mito?”. Disponível em: <<http://filosofia.ceseccaieiras.com.br/o-que-e-mito>>. Acesso em 19 de agr. 2017
- FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores histórias da mitologia: deuses, heróis, monstros e guerras da tradição greco-romana**. Porto Alegre: L&PM, 2007, p. 189-193
- GONÇALVES, Pâmela. “A representação do feminino no filme Jogos Vorazes”. Tubarão, 2014, p.36. Disponível em: <<http://pamgoncalves.com/tcc-pamgoncalves.pdf>> Acesso em: 29 de mar, 2018.
- GOODREADS. “The dystopian timeline to the Hunger Games [Infographic]”. 21 mar. 2012. Disponível em: <<https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>> Acesso em: 24 de abr. 2018
- HILÁRIO, Leomir Cardoso. “TEORIA CRÍTICA E LITERATURA: A DISTOPIA COMO FERRAMENTA DE ANÁLISE RADICAL DA MODERNIDADE”. Disponível em: <[file:///C:/Users/AcerPC/Downloads/Dialnet-TeoriaCriticaELiteratura-4626845%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/AcerPC/Downloads/Dialnet-TeoriaCriticaELiteratura-4626845%20(1).pdf)> Acesso em: 22 de fev. 2018

- HORTA, Maurício. **Mitologia: livro 1: deuses**. São Paulo: Ed. Abril, 2011, p. 60-3.
- HUDSON, Hannah Trierweiler. “A autora de Jogos Vorazes diz que temos que cair na real sobre guerra, violência e TV”. Disponível em: <<http://www.distrito13.com.br/suzanne-collins/entrevista-scholastic/>>. Acesso em: 10 de jul. 2017.
- KRISTEVA, Julia. **Introdução à Semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 68.
- KOCH, Ingedore G. Villaça, BENTES Anna Christina, CAVALCANTE, Mônica Magalhães. **Intertextualidade: diálogos possíveis**. São Paulo: Cortez, 2007
- **LIVRARIA Bordes entrevista Suzanne Collins - [PARTE 1] LEGENDADO**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v1j53-1vYHU&t=3s>>. Acesso em: 10 de jul. 2017.
- MCDONALD, Brian. “**A palavra final em entretenimento: arte mimética e monstruosa nos Jogos Vorazes**”. In: DUNN, George A., MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a Filosofia**. 1ª ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013.
- MORE, Thomas. **A Utopia**. São Paulo: Nova Cultural, 2004.
- NEUMANN, Anna Laura, SILVA, Taísse Alessandra. **COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA LITERATURA DISTÓPICA: de Nós (1924) a Jogos vorazes (2008)**. Disponível em: <<file:///C:/Users/AcerPC/Downloads/ARTIGO%201.pdf>> Acesso em: 22 de fev. 2018
- NUNES, J. M. de Sousa. “DISTOPIA”. E-Dicionário online de termos literários. Disponível em: <<http://edtl.fcs.unl.pt/encyclopedia/distopia/>> Acesso em: 22 de fev. 2018
- OLTHOUSE, Jill. “**Vou ser o tordo de vocês: A força e o paradoxo da metáfora na trilogia Jogos Vorazes**”. In: DUNN, George A. MICHAUD, Nicolas. **Jogos Vorazes e a Filosofia**. 1ª ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2013.

- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2ª ed. São Paulo: Universidade Feevale, 2013.
- SANTOS, Paula Perín. “Origem e Função do Mito”. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/filosofia/origem-e-funcao-do-mito/>>. Acesso em: 19 de ago. 2017
- SILVA, Debóra. “Mito e lenda”. Disponível em: <<https://www.estudopratico.com.br/mito-e-lenda/>>. Acesso em: 21 de ago. 2017
- STREY, Marlene Neves. Gênero. In: STREY, Marlene Neves, et al. **Psicologia Social Contemporânea**. 11ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008

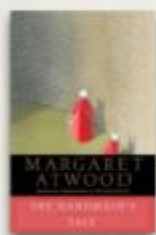


A Second Wave: Anxiety About the Body

Inspirations: Environmental crises, the Cold War, identity politics

Dystopic Traits: Still a distrust of the state, increased anxiety about the human body

Gender Split: Women and men both rate these books highly



The Handmaid's Tale

Margaret Atwood

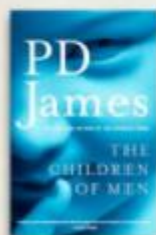
1985



V for Vendetta

Alan Moore & David Lloyd

1988



The Children of Men

P.D. James

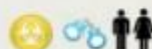
1992



Never Let Me Go

Kazuo Ishiguro

2005



The Young Adult Explosion: Romance!

Inspirations: The vapidness of pop culture, 9/11, the War on Terror

Dystopic Traits: Romance, tough heroines, anti-conformist, written for a teen audience

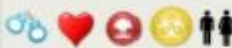
Gender Split: Women rate these books more highly than men



Uglies

Scott Westerfeld

2005



Matched

Ally Condie

2010



Delirium

Lauren Oliver

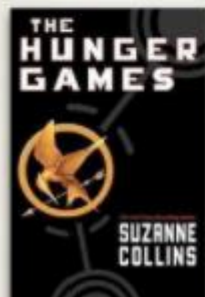
2011



Divergent

Veronica Roth

2011



The Hunger Games:

The Most-Popular Dystopian Novel Ever?

The standard-bearer for this latest crop of dystopian fiction incorporates many common dystopian themes, such as a strong heroine and a post-apocalyptic setting. Will it eventually overtake George Orwell's *1984* as the most popular dystopian novel on Goodreads?

