



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
CURSO LICENCIATURA EM HISTÓRIA

TEÓFILO DE OLIVEIRA NETO

**A DISTOPIA VORAZ: AS PRÁTICAS DE CONTROLE NA LITERATURA  
APOCALÍPTICA**

CAJAZEIRAS – PB

2023

TEÓFILO DE OLIVEIRA NETO

A DISTOPIA VORAZ: AS PRÁTICAS DE CONTROLE NA LITERATURA  
APOCALÍPTICA

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do Curso de Graduação em Licenciatura em História, da Unidade Acadêmica de Ciências Sociais, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito para obtenção de nota.

Orientador: Prof. Mestre Isamarç Gonçalves Lobô

CAJAZEIRAS – PB

2023

## Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação -(CIP)

O483d	<p>Oliveira Neto, Teófilo de. A distopia voraz: as práticas de controle na literatura apocalíptica / Teófilo de Oliveira Neto. – Cajazeiras, 2023. 94f. : il. Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof. Me.Isamarc Gonçalves Lôbo. Monografia (Licenciatura em História) UFCG/CFP, 2023.</p> <p>1. Análise literária. 2. Distopia. 3. Utopia. 4. Análise cinematográfica. 5. Filme – Jogos Vorazes - Análise. 6. Guerras do Século XX. 7. Literatura apocalíptica. 8. Século XX- Obras de distopia. 9. Collins, Suzanne- Série cinematográfica I. Lôbo, Isamarc Gonçalves. II. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p> <p>CDU – 82.09</p>
-------	---

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

# A DISTOPIA VORAZ: AS PRÁTICAS DE CONTROLE NA LITERATURA APOCALÍPTICA

Aprovado em 12/09/2023



---

Professor Ms. Isamarç Gonçalves Lôbo  
(Orientador)



---

Professor Dra. Janaina Valerio Pinto Camilo  
(Examinadora)



---

Professora Ms. Suzyanne Valeska Maciel de Sousa  
(Examinadora)

---

Professor Dr. Israel Soares de Sousa  
(Suplente)

*Dedico este trabalho a toda a minha família  
e especialmente à minha mãe, Delly.*

## AGRADECIMENTOS

Estar finalizando este trabalho é de extrema felicidade não só pela conquista de estar terminando e alcançando uma graduação, mas principalmente pela graça de estar vivo. Em 2022 descobri que estava com câncer em estágio IV e acometimento na medula óssea chamado de Linfoma de Não-Hodgkin e que acarretou outras doenças e comprometeu bastante meu estado de saúde, quase me lavando à morte. Contudo, pela graça divina hoje, após finalizar tratamento de quimioterapia e radioterapia estou bem e curado (em remissão) desta doença. Portanto, agradeço primeiramente a Deus pela minha vida e poder finalizar esse projeto.

À minha mãe, Delly, por todo seu apoio e vontade de luta comigo, pois sem ela eu não seria capaz de vencer essa doença, o meu pai, João e a toda minha família e meus amigos. Todos citados foram importantes não só para minha recuperação, mas também para minha graduação.

A todos os profissionais da saúde nosso país e principalmente aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a minha recuperação. Desde os catadores de lixo hospitalar aos médicos, dos enfermeiros aos responsáveis pela limpeza. Todos foram e são de extrema importância para o nosso sistema de saúde. Não irei citar nomes, pois de muitos profissionais que marcaram meu processo de cura, seria impossível lembrar o nome de todos. E, sendo assim, não me sinto confortável. Portanto, fica a extrema gratidão a TODOS OS PROFISSIONAIS DA SAÚDE responsáveis pela minha cura.

A todos professores do curso de História da UFCG Campus Cajazeiras que contribuíram para minha formação e meu aprendizado, como discente, docente e ser humano. Em especial ao meu (des)orientador – assim como ele gosta de ser chamado no seu grupo de (des)orientandos –, Isamarc Lôbo, que além de meu professor foi peça fundamental para o desenvolvimento deste TCC.

Aos meus colegas e amigos que durante o processo de vida que foi a graduação, não só contribuíram para meu aprendizado como discente, docente e ser humano, mas melhoraram essa experiência e a tornaram-na única. Em especial a Aristegolfegan Silva, Antônio Edson, Annanda Sales, Brenda Arruda, Damiana Brasil, Francisco Fernandes, Guilherme Arruda, Isadora Rolim, Luciana Abrantes, Karolaine Silva, Manoel Alves, Natália Gonçalves, Sthefanny Nunes, Tomaz Aquino e Thiago Tavares

Fico na esperança de que, à medida que o tempo passe, consigamos pouco a pouco readquirir a liberdade que existia entre nós, mas uma parte de mim sabe que isso é algo sem sentido. Não há como voltar atrás.

**SUZANNE COLLINS**

## RESUMO

O século XX foi marcado pelas grandes guerras mundiais que transformaram todo o globo e evidenciaram a catástrofe humana. Os movimentos com ideias utópicas radicalizaram ainda mais estes processos e, em contrapartida, enfatizando as inquietações com o período e uma crítica ao ideal utópico surge a distopia. No século XXI a distopia novamente volta a fazer sucesso, principalmente a série literária e cinematográfica criada por Suzanne Collins, *Jogos Vorazes*. A partir dos conceitos de *Prática de* Michel Certeau (1998) e *Controvérsia* de Bruno Latour (2012) e Bruno Latour & Woolgar (1997), este trabalho busca analisar, discutir e compreender o universo distópico criado por Collins através da discussão das guerras do século XX e suas transformações, do ideal utópico e distópico deste período, das influências e inspirações próprias da vida da autora. As principais fontes utilizadas são os filmes de *Jogos Vorazes* e seu prelúdio *A Cantiga de Pássaros e Serpentes*, aliados às principais obras de distopia do século XX e historiadores como Eric Hobsbawm (1995) e René Rémond (2003) e do autor Evanir Pavloski (2005).

Palavras-Chave: **Século XX, Guerra, Utopia, Distopia, Jogos Vorazes.**



## **ABSTRACT**

The 20th century was shaped by the great world wars that also changed all around the globe and left a lot of destruction and death. A lot of movements with utopian ideas further radicalized these processes and, on the other hand, emerges the dystopia genre, emphasizing the concerns about the political and economic world situation and also criticizing the utopian ideal. In the 21st century, dystopia genre is again successful, mainly the literary and cinematographic series created by Suzanne Collins, *The Hunger Games*. Based on the concepts of *Practice* by Michel Certeau (1998) and *Controversy* by Bruno Latour (2012) and Bruno Latour & Woolgar (1997), this work aims to analyze, discuss and understand the dystopian universe created by Collins through the discussion of the wars of the 20th century and its transformations, the utopian and dystopian ideal in this period and the influences and inspirations that made Collins to create her work. The main sources used in this work are all *The Hunger Games*' movies and its prelude *The Song of Birds and Serpents*, and also the main dystopia books of the 20th century and historians such as Eric Hobsbawm (1995) and René Rémond (2003) and the author Evanir Pavloski (2005).

**Keywords: 20th Century, War, Utopia, Dystopia, The Hunger Games.**

## LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Figura 1 Popularidade de livros do gênero distopia no Goodreads.....	51
Figura 2 Crescimento de publicações de livros de distopias.....	52
Figura 3 Mapa de Panem.....	54
Figura 4 Katniss caminhando no Distrito 12.....	54
Figura 5 Centro da Capital.....	55
Figura 6 Effie, Katniss e Peeta na Colheita do Distrito 12.....	56
Figura 7 Katniss e Peeta no Desfile de Tributos.....	56
Figura 8 Katniss na entrevista de Tributos com Caesar Flickerman.....	57
Figura 9 Katniss e Prim antes da seleção de Tributos na Colheita.....	58
Figura 10 Haymitch, Katniss e Peeta à caminho da Capital, tomando café da manhã e conversando sobre os Jogos Vorazes.....	58
Figura 11 Katniss e Peeta se beijando na arena dos Jogos Vorazes.....	59
Figura 12 Imagem de Katniss fazendo homenagem a Rue sendo exibida no Distrito 11.....	60
Figura 13 Imagem de Katniss confrontando o idealizador dos Jogos Vorazes, ao sugerir que ela e Peeta comam amora-cadeado, sendo transmitida no Distrito 12.....	61
Figura 14 Moradores do Distrito 12 homenageando Katniss, na colheita, após a protagonista se voluntariar como tributo no lugar de sua irmã, Prim.....	61
Figura 15 Cinna colocando em Katniss o broche de tordo antes dela entrar na arena.....	62
Figura 16 Katniss sendo ovacionado no Distrito 11 após prestar homenagem à Rue.....	62
Figura 17 Tributos do Massacre Quaternário protestando contra o evento.....	63
Figura 18 Katniss gravando propagandas para à causa revolucionária.....	64
Figura 19 Peeta pedindo aos Distritos para findarem a revolução.....	64
Figura 20 Crianças da Capital, em frente ao edifício de Snow, sendo atingidas por bombas.....	65
Figura 21 Katniss acertando Coin com uma flecha, no lugar do Snow.....	66
Figura 22 Effie apresentando o curta-metragem sobre o Tratado da Traição. Ao fundo, um amontoado de caveiras no telão.....	73

Figura 23 Imagens de explosão exibidas no curta-metragem sobre o Tratado da Traição. ....	73
---	----

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>CAPÍTULO I – O SÉCULO XX COMO FILHO DA GUERRA .....</b>	<b>17</b>
Panorama geral da guerra no Século XX.....	19
<b>CAPÍTULO II – O UTÓPICO E O DISTÓPICO NO SÉCULO XX .....</b>	<b>33</b>
A utopia distópica.....	33
O século XX: um paraíso utópico ou pesadelo social? .....	36
<b>CAPÍTULO III – JOGOS VORAZES E A DISTOPIA JUVENIL .....</b>	<b>50</b>
A distopia no século XXI: furando a bolha do público .....	50
Panem hoje, Panem amanhã, Panem sempre!.....	53
Jogos Vorazes e a fórmula do sucesso .....	66
<b>CAPÍTULO IV – LEMBRE-SE QUEM É O VERDADEIRO INIMIGO: A GUERRA E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO ELEMENTOS DE CONTROLE .....</b>	<b>70</b>
Os Jogos Vorazes são o estado de guerra e o estado de guerra é o controle de Panem.....	70
Do pão e circo ao controle e alienação de Panem.....	81
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>90</b>

## INTRODUÇÃO

O século XX não é intitulado pelo historiador Eric Hobsbawm de “A era dos extremos” por acaso. Apesar da evolução e revolução técnica e científica ocorrida durante o período, o tão sonhado progresso pelos entusiastas liberais do século XIX não aconteceu. Pelo contrário, o mundo mergulhou em guerras cíclicas e recessões econômicas que ocasionou mais caos e miséria em todo o globo. Além do mais, as guerras do século XX são diferentes de todas aquelas já travadas pelo ser humano nos séculos anteriores. Elas trazem características inéditas e singulares ao próprio século XX assim como elas não só o moldam, como também suas transformações ainda causam impactos até os dias atuais.

Além disso, o século XX foi marcado pela existência e embates de grandes utopias, em decorrência da ruína dos grandes impérios, governos e sistemas destruídos pelas guerras. Utopia capitalista, liberalismo, fascismo, e comunismo foram as ideologias que influenciaram os grandes embates, dividiram e transformaram o mundo durante os anos de 1914-1989. Contudo, uma das grandes características deste século e destas ideologias foi a existência de governos totalitários que promoveram a violência e as guerras.

Em decorrência de tais fenômenos – guerras, catástrofes, recessão, avanço tecnológico, e governos totalitários influenciados por ideias utópicas – surgiu a distopia, ou o pensamento distópico. De acordo com Evanir Pavloski (2005, p. 17) “A frustração e o pessimismo provenientes das duas guerras mundiais e das malogradas tentativas de reestruturação social são fatores que impulsionam a produção de textos utópicos ao longo do século XX.” Além de evidenciar as inquietações com os aspectos do presente, o pensamento distópico apresenta uma crítica e as incoerências do ideal utópico. Grandes obras da literatura do século XX, famosas até hoje, apresentam tais inquietações e críticas como *Nós* de Evgêni Zamiátin, *1984* e *A Revolução dos Bichos* de George Orwell, *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, *Laranja Mecânica* de Anthony Burgess, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury e *O Senhor das Moscas* de William Golding.

No mesmo período que finda a Guerra Fria o gênero distópico vai perdendo espaço na indústria global. Entretanto, no ano de 2008, no mesmo período que ocorre uma crise mundial iniciada nos Estados Unidos que desencadeia diversos outros

processos, é lançado *Jogos Vorazes*, o primeiro livro da trilogia distópica escrita por Suzanne Collins. O segundo, chamado de *Em Chamas*, foi lançado em 2009 e o terceiro, *A Esperança*, em 2010. O sucesso da série foi tanto que ela ganhou uma adaptação para os cinemas e liderou a onda de produções cinematográficas *distópicas que marcou a década passada. E em 2020 foi lançado o prelúdio "A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes"*.

A história contada por Collins é ambientada em uma sociedade apocalíptica onde o Estado obriga, controla e explora os indivíduos e coloca adolescentes para lutarem até a morte como forma de entretenimento. *Jogos Vorazes* aborda temas como revolução, totalitarismo, guerra etc, de uma forma que atraia principalmente o público juvenil.

Em 2014, ocorreram movimentos na Tailândia contra o golpe aplicado no governo do país utilizando os símbolos apresentados na saga de Suzanne Collins. O governo não só hostilizou os movimentos como criou diversas medidas restritivas contra os cidadãos, chegando até a proibir a estreia de *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1*. A partir das observações do universo distópico criado por Collins e de como suas representações são utilizadas pelo público, o interesse dessa pesquisa surgiu de fato. A problemática seria em torno das apropriações do público com os signos apresentados na obra. Entretanto, ao longo de seu desenvolvimento e construção houveram alterações necessárias para as inquietações presentes naquele momento.

Além da bibliografia historiográfica ter proporcionado uma nova percepção sobre esta pesquisa, – principalmente a forma como a guerra além de ser um elemento que moldou todo o século XX serviu aos interesses políticos e econômicos daqueles que detinham o poder – foi principalmente através dos conceitos de *Prática* de Michel de Certeau e *Controvérsia* de Bruno Latour apresentados pelo Orientador: Prof. Mestre Isamar Lôbo que este trabalho se fundamentou e ganhou corpo. Primeiramente, de acordo com Certeau (1998) as práticas humanas surgem a partir de suas relações com os objetos que compõem o meio que fazemos parte. Para Certeau (1998, p. 37):

A meta seria alcançada se as práticas ou "maneiras de fazer" cotidianas cessassem de aparecer como o fundo noturno da atividade social, e se um conjunto de questões teóricas e métodos, de categorias e de pontos de vista, perpassando esta noite, permitisse articulá-la.

Portanto, as práticas são produtos infundáveis e sempre em desenvolvimento a partir da ação humana com o meio. Da mesma forma este pressuposto vale para o desenvolvimento desta pesquisa visto que a prática dela foi se transformando a partir do contato com a teoria, metodologia e objetivo. E em segundo lugar, a partir de Latour (2012) e Latour & Woolgar (1997) as controvérsias são aspectos fundamentais para a construção do conhecimento ou dos fatos que explicam a realidade, além de que a ordem surge a partir da desordem, ou seja, todo fato concreto parte de dados desconexos. De acordo com (Latour & Woolgar, 1997, p. 288):

Nossa concepção do mundo leva-nos a considerar que as coisas estão ordenadas, que a ordem é a regra e que a desordem deve ser afastada em toda parte em que isso é possível. A desordem sempre foi eliminada da política e da ética, assim como da ciência.

Contudo, ainda para (Latour & Woolgar, 1997, p. 288): “A parte que nos interessa nessa argumentação é a afirmativa de que a construção da ordem repousa sobre a existência da desordem”. Ou seja, apesar de buscarmos e priorizarmos a ordem das coisas, sua construção vem sempre da desordem. É a partir da desordem que surgem os questionamentos e o estímulo que levam à ordem. Foi a partir do desordenamento de informações e percepções que após a aplicação de teoria e metodologia que a ordem desta pesquisa foi alcançada. Entretanto, vale salientar que apesar de ordenado, tal conhecimento é apenas uma controvérsia de outras já formuladas e aquelas que ainda virão.

De toda forma, tais conceitos, além de explicar a construção desta pesquisa, são importantes para o entendimento das obras distópicas como práticas (ou produtos) e controvérsias do próprio século XX e seus processos e transformações. E a partir deles, da bibliografia utilizada e da obra de Collins, percebemos que no universo de *Jogos Vorazes* em si há elementos suficientes para serem debatidos e analisados e justifiquem essa pesquisa. Principalmente porque a obra alinha elementos próprios das distopias do século XX com a perspectiva e experiência de vida da autora e características da nova geração do gênero distópico adolescente no século XXI. De acordo com Pavloski (2005, p. 06):

Essa proximidade entre vida e obra; realidade e ficção, ao invés de desmerecer a capacidade criativa do autor, potencializa o efeito da narrativa

sobre o leitor, uma vez que reflete, por meio de um ponto de vista específico, as características do universo empírico.

Portanto, a partir da ideia que a distopia é a crítica da realidade presente e da ideologia utópica e dos conceitos de *prática* e *controvérsia* começaremos a pesquisa discutindo as guerras do século XX, como elas se configuraram e suas transformações, utilizando-se de historiadores como Eric Hobsbawm, René Rémond e Paulo Visentini.

A partir da discussão do primeiro capítulo, partimos para o segundo onde será abordado o conceito de utopia e distopia – principalmente a partir da perspectiva de Evanir Pavloski – as principais utopias do século XX e a crítica do pensamento distópico presente nas principais obras literárias do gênero distópico neste século.

No terceiro capítulo, abordaremos a popularidade do gênero distópico no século XXI, apresentar o universo distópico de *Jogos Vorazes* e discutir os principais elementos e aspectos da realidade – a guerra e a alienação e banalização da violência gerada pelos meios de comunicação – utilizados por Suzanne Collins como inspiração para desenvolver a sua obra.

Por fim, no quarto e último capítulo discutiremos como estes elementos, que apesar de serem aspectos presentes em outras distopias e influenciadas por eles, foram utilizados de uma perspectiva própria de Suzanne Collins – a partir de suas práticas e controvérsias – para a construção de sua crítica, do universo distópico e do Estado totalitário de sua obra.



## CAPÍTULO I – O SÉCULO XX COMO FILHO DA GUERRA

Indiscutivelmente o século XX foi marcado pelas diversas guerras de proporções mundiais. O mundo que vivemos hoje foi forjado nas trincheiras e nos campos de batalha. O impacto dos conflitos militares envolvendo nações ao redor do mundo transformou e influenciou diversos aspectos da vida humana.

O presente capítulo tem como objetivo apresentar um panorama das principais guerras do século XX de forma que discuta alguns aspectos que sejam singulares a esses eventos e processos históricos e, portanto, transformou o mundo em diversos aspectos. Além disso, será discutido o conceito de utopia e distopia no século XX – totalmente concebidos pela conjuntura da época – e as principais obras da literatura distópica deste período.

Além disso, essa pesquisa parte do conceito de “prática” de Michel Certeau e “controvérsia” de Bruno Latour. Para Certeau (1998, p. 180), prática é “uma maneira de fazer (falar, caminhar etc.). Para o historiador a prática cotidiana nada mais é que o procedimento de atribuir sentido às coisas, de criar símbolos. Contudo, é importante salientar que:

De um lado, a análise mostra antes que a relação (sempre social) determina seus termos, e não o inverso, e que cada individualidade é o lugar onde atua uma pluralidade incoerente (e muitas vezes contraditória) de suas determinações relacionais. De outro lado, e sobretudo, a questão tratada se refere a modos de operação ou esquemas de ação e não diretamente ao sujeito que é o seu autor ou seu veículo. (Certeau, 1998, p. 38)

Ou seja, se a prática é uma maneira de fazer a partir das possibilidades que são dadas aos indivíduos. Os seres humanos fabricam seus códigos ou símbolos a partir da relação que estabelecem com o meio, com os espaços ou qualquer outro produto. “Essas ‘maneiras de fazer’ constituem as mil práticas pelas quais usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas de produção sócio-cultural (Certeau, 1998, p. 41). Dessa forma, apesar dos indivíduos serem os produtores da “arte de fazer”, essa reapropriação é principalmente influenciada por esses espaços ou objetos.

Em relação ao conceito de controvérsia de Latour (2012, p.46):

[...] mas então temos de permitir que as controvérsias se desdobrem inteiramente. Tentar harmonizar as duas posições seria absurdo porque as controvérsias não são um mero aborrecimento a evitar, e sim aquilo que permite ao social estabelecer-se e às várias ciências sociais contribuírem para sua construção.

Para Latour as controvérsias são imprescindíveis na construção do conhecimento e coesão social e os fatos surgem a partir da justaposição de controvérsias. Dessa forma, [...] a realidade é a consequência, e não uma causa dessa construção.” (Latour & Woolgar, 1997, p. 267). Ou seja, toda pesquisa e construção de fatos é um processo de atribuir sentidos às coisas, de ordenar aquilo que está em desordem até porque “A realidade científica é um foco de ordem criado a partir da desordem [...] (Latour & Woolgar, 1997, p. 282). Ou seja, o processo de ordenar objetos em desordem é um processo de atribuição de sentido e ao utilizar-se do pensamento de Durkheim, para Latour (2012) os símbolos sociais criados por determinada sociedade é um elemento constitutivo e aquilo que dá coesão a todo o grupo.

Tudo chega mesmo a indicar que as capacidades de inscrição dos aparelhos, a mania de marcar, de codificar e de fichar assemelham-se muito com as qualidades exigidas das pessoas que exercem uma profissão literária: saber escrever, persuadir e discutir. O observador consegue dar sentido às atividades mais obscuras - à do técnico que tritura cérebros de ratos, por exemplo -, porque agora ele sabe que a finalidade última de toda essa atividade pode ser um esquema ao qual é conferido um grande valor. O que lhe parecia ser somente um caos de números adquire finalmente valor de argumento em uma discussão entre “doutores”. O observador, portanto, forma a ideia de que o laboratório é um sistema de inscrição literária. (Latour & Woolgar, 1997, p. 45-46)

Toda atividade ocorrida dentro do laboratório descrito por Latour & Woolgar (1997) – e no caso das ciências sociais são os diversos aspectos da vida humana – ganha sentido após uma série de análises, enumerações, classificações, etc, e por fim descritos em documentos escritos que serão comparados com a literatura já existente interna e externa ao laboratório. Esse é um processo cíclico de ordenação de elementos que se encontravam desordenados e ganham sentido a partir das narrativas escritas desenvolvidas – os fatos científicos –, pois “[...] a escrita não era

tanto um método de transferência de informação, mas uma operação material de criação da ordem. (Latour & Woolgar, 2012, p. 280)

A partir dos conceitos apresentados por Certeau e Latour, fazemos a leitura sobre as guerras no século XX. Primeiramente, entendemos a construção historiográfica do século XX, a partir dos historiadores utilizados na discussão, como uma “justaposição” de narrativas controversas sobre as guerras e seus elementos. E segundo, as guerras do século XX surgiram a partir de controvérsias, nações carregadas com ideologias distintas e antagônicas rivalizando e guerreando uma contra as outras de forma cíclica. Dessa forma, as práticas surgidas a partir das controvérsias, dos espaços e dos produtos do século XX – as guerras, revoluções etc – dão origem a uma nova conjuntura de conflitos entre os anos 1914-1989.

### **Panorama geral da guerra no Século XX**

Um dos trabalhos mais conhecidos sobre o século XX é *A era dos extremos – O breve século XX (1914 – 1991)* de Eric Hobsbawm. Os conceitos utilizados pelo historiador apresentam-se de uma forma que o século XX seja sinônimo, ou produto da guerra, moldado a partir dos campos de batalha. Além do nome do livro – pois a guerra é um extremo da violência humana – encontramos em sua obra títulos como “A era da catástrofe” denominando a primeira parte e “A era da guerra total” o seu primeiro capítulo.

Outra produção historiográfica, *Introdução à História do nosso tempo: do Antigo Regime aos nossos dias* de René Rémond apresenta como introdução da história do século XX a 1ª Guerra Mundial (1914 - 1918), tanto que a quarta parte dessa obra é chamada de “O século XX: de 1914 aos nossos dias”. Além disso, Rémond (2003, p. 281) aponta que o ponto de ruptura entre os séculos XIX e XX é o início da guerra:

É consensual pensar que este ciclo se iniciou com o conflito que eclodiu na Europa em Agosto de 1914: entre o século XIX e o século XX a linha de separação é, assim, marcada por aquilo a que se chamou a Grande Guerra, até que apareceu outra, em 1939, que a desclassificou e despojou do seu epíteto qualitativo, substituindo-o por um banal numeral ordinal.

A narrativa, classificação e conceituação utilizada pelos historiadores citados são construídas justamente de uma forma que tornem a sucessão de acontecimentos

que marcaram a história do século XX inteligíveis e compreensíveis, além de distinguir as Guerras neste século das demais dando ênfase às incontáveis transformações geradas como consequências delas.

Para Rémond (2003) o século XX é um dos mais negros da história, frustrando toda expectativa de progresso criada ao longo do século XIX. O historiador considera a Grande Guerra um fator determinante para a história do século XX e aponta que, apesar da relutância dos historiadores em adotarem um evento militar como algo determinante, as transformações ocorridas após os conflitos da guerra não só justificam a sua importância como mudou o mundo em todos os âmbitos. Por isso, ele considera que “[...] a guerra de 1914-1918 constitui uma decisiva ruptura no presente século”. (Rémond, 2003. p. 282)

Adiante, Rémond (2003, p. 283) aponta a duração do século XX: entre 1914 e 1989, início da 1ª Guerra Mundial e fim da Guerra Fria:

[...] uma duração inferior à do século propriamente dito, mais curta do que a do século XIX, mas cuja brevidade foi compensada, e largamente, pela sucessão dos acontecimentos, a densidade das experiências e a extensão das mutações.

Percebemos o mesmo com Eric Hobsbawm (1995) ao utilizar o termo “breve século XX”. Este termo cristaliza ainda mais o fato do processo histórico ocorrido entre 1914 e 1989 marcar a história de todo o século XX, de forma geral, justamente pela sua experiência singular. O uso da palavra “breve” é referente ao período de tempo entre 1914 e 1989 ser menor que 100 anos, mas concentrar a imensa maioria de acontecimentos que marcaram todo o século e transformaram o mundo em todas as instâncias.

A humanidade sobreviveu. Contudo, o grande edifício da civilização do século XX desmoronou nas chamas da guerra mundial, quando suas colunas ruíram. Não há como compreender o Breve Século XX sem ela. Ele foi marcado pela guerra. Viveu e pensou em termos de guerra mundial, mesmo quando os canhões se calavam e as bombas não explodiam. Sua história e, mais especificamente, a história de sua era inicial de colapso e catástrofe devem começar com a da guerra mundial de 31 anos (HOBSBAWM, 1995. p. 30).

Apesar de em *A era dos extremos* Hobsbawm abordar os diversos aspectos da guerra e os impactos e transformações ocorridos em decorrência dela, é em um dos

capítulos de *A era dos impérios 1875 – 1914* que o historiador discute a 1ª Guerra Mundial. De toda forma, Hobsbawm singulariza os eventos da guerra, principalmente ao comparar com seus antecedentes. Primeiramente é apontado que mesmo existindo incontáveis conflitos militares antes do século XX, os seus contemporâneos não imaginavam o mundo vivendo conflitos de tamanha proporção como a 1ª Guerra Mundial – exceto alguns estudiosos pessimistas. Se este é o caso, por que esta guerra seria inimaginável? Citando René Rémond (2003, p. 286) “Houvera guerras no século XIX, mas sempre limitadas.” A resposta pode estar na citação de Rémond, pois ela era “limitada”: limitada aos países colonizados, a destruição e subjugação destes, aos recursos materiais utilizados, a duração, etc.

Além disso, Rémond (2003) aponta que os conflitos do século XX são singulares aos anteriores pela “sua duração, extensão e espaço”. Da mesma forma, para Hobsbawm (1995) a guerra no século XX difere das anteriores pelas metas e objetivos ilimitados. Ambos os historiadores apontam novos elementos surgidos a partir das guerras do século XX. Além disso, eles utilizam os conceitos “guerra total” e “guerra de massas” apontados como específicos do século XX, especificamente como fenômenos que surgem na 2ª Guerra Mundial. O primeiro conceito diz respeito ao fato da guerra acontecer movendo, impactando e transformando diversas áreas e aspectos da vida humana. Já o segundo refere-se ao envolvimento dos civis nos conflitos militares; mais do que nunca são afetados pela guerra, tornam-se alvos diretos, são atraídos ao campo de batalha, mais do que nunca é incontável o número de vítimas.

Outro conceito apresentado por Hobsbawm (1995) é “guerra impessoal” ao apontar que o avanço tecnológico bélico proporcionou a aniquilação massiva de indivíduos de forma remota e, portanto, a vida humana tornou-se apenas estatísticas de guerra e matar passava a ser uma simples tomada de decisão sem um contato direto com as vítimas. Em decorrência desses fenômenos “O aspecto não menos importante dessa catástrofe é que a humanidade aprendeu a viver num mundo em que a matança, a tortura e o exílio em massa se tornaram experiências do dia a dia que não mais notamos” (Hobsbawm, 1995, p. 58). E é partir de tais fenômenos derivados das guerras que, ainda segundo Hobsbawm (1995), surge palavras como “genocídio” e “apátrida”.

Outro aspecto importante do século XX, e até certo ponto impulsionado pelas guerras, foi o avanço tecnológico. Hobsbawm (1995) aponta que as guerras foram

grandes propulsores, pois grande parte dos recursos destinados ao desenvolvimento científico e até mesmo boa parte da produção de bens materiais estavam diretamente ligados com o andamento das guerras. Além disso, a guerra também influenciou os modos de produção na economia mundial e na dinâmica do trabalho humano, a princípio nos países envolvidos, e posteriormente, no mundo todo.

Tratando o século XX de forma cronológica, Rémond (2003) caracteriza os anos que antecedem 1914 como “paz armada,” pois foi o momento de coalizão das alianças entre os países envolvidos, como também ocorreu a corrida armamentista. De acordo com Hobsbawm (1988, p. 265) “As grandes potências escolhiam suas vítimas no mundo fraco e não-europeu, embora às vezes calculassem mal a resistência de seus adversários” e durante quase todo o século XIX todos os conflitos externos envolvendo os países europeus eram resolvidos a partir de acordos. Dessa forma, apesar do “período de paz” vivenciado dentro da Europa – o que seria um dos fatores que levava a incredulidade de uma guerra de grandes proporções envolvendo as potências ocidentais – a 1ª Guerra Mundial culminou em algo inevitável. Para Hobsbawm (1988, p. 272):

O máximo que se pode afirmar é que, a partir de um certo ponto do lento escorregar para o abismo, a guerra pareceu tão inevitável que alguns governos decidiram que a melhor coisa a fazer seria escolher o momento mais propício, ou menos desfavorável, para iniciar as hostilidades.

Da mesma forma Hobsbawm aponta que os anos antecedentes a 1ª guerra foram marcados pela aliança e hostilidade entre os países europeus, a partir de seus interesses imperialistas, políticos e econômicos, como também um grande investimento indústria bélica e, em decorrência disso, tornando-a uma “necessidade política para o Estado” Hobsbawm (1988. p. 269), ao mesmo tempo que o Estado torna-se essencial para ela. Ou seja, o desenvolvimento e enriquecimento da indústria bélica é essencialmente dependente dos recursos providos pelo Estado ao mesmo tempo que este, em um contexto de guerra, é dependente da tecnologia armamentista desenvolvida pela indústria. Além disso:

[...] entrar para o exército se tornou um rito de passagem que marcava a chegada de um garoto à idade adulta, seguido por dois ou três anos de treinamento e trabalho duro, que se tornavam mais toleráveis devido à notória atração que a farda exercia sobre as moças. (HOBBSAWM, 1988, p. 266)

O alistamento militar além de uma necessidade para os Estados, tornava-se cada vez mais uma posição de prestígio para a sociedade. Criava-se assim uma cultura bélica marcada por desfiles militares e ostentação de material bélico. De acordo com Rémond (2003, p. 283) a 1ª Guerra Mundial só foi possível porque: “(...) surgiu num contexto portador das virtualidades de guerra. Noutras alturas, o mesmo acidente teria emocionado a opinião pública, mas não teria tido consequências graves.” O acidente citado seria o assassinato do Arquiduque austríaco Francisco Ferdinando e de sua esposa, a Duquesa de Hohenberg. Este não foi de fato o que levou os países europeus a entrarem em guerra – e não é nossa intenção discutir sobre – mas a conjuntura dos anos que antecedem 1914. O acidente serviu justamente para sensibilizar a opinião pública e apoiar a decisão dos Estados a entrarem no conflito.

Contudo, ainda segundo Rémond (2003), ainda que a guerra de 1914-1918 tenha acontecido com apoio da opinião pública, as consequências de anos de conflitos intermináveis e destrutíveis transformaram as mentalidades e causaram traumas que perduraram durante os anos seguintes.

A guerra, com os seus problemas e as suas consequências, teve também efeitos no espírito público, consequências de ordem intelectual, moral, psicológica, ideológica. São talvez mesmo as mais profundas e mais duradouras; algumas far-se-ão ainda sentir nas vésperas do segundo conflito mundial. Bastará retomar, complementando-as, algumas das indicações a propósito das perturbações sociais ou políticas. (RÉMOND, 2003 p. 305)

De acordo com Williams da Silva Gonçalves (2000) nos anos antecedentes a 2ª Guerra Mundial ocorreu a “política de apaziguamento” adotada pela França e Grã-Bretanha diante do avanço da Alemanha nazista na Europa. Grande parte dessa postura deve-se justamente ao trauma da 1ª guerra e o medo aprofundar ainda mais a crise que enfrentavam. Da mesma forma, aponta Hobsbawm (1995, p. 153):

Contudo, o que enfraqueceu a decisão das principais democracias europeias, a França e a Grã-Bretanha, não foram tanto os mecanismos políticos da democracia quanto a lembrança da Primeira Guerra Mundial. Essa era uma ferida cuja dor ainda sentiam, igualmente, eleitores e governos, porque o impacto daquela guerra fora sem precedentes e universal. Tanto para a França quanto para a Grã-Bretanha, esse impacto, em termos humanos (embora não materiais), foi muito maior do que se revelou o da Segunda

Guerra Mundial (ver capítulo 1). Outra guerra como aquela precisava ser evitada quase a qualquer custo. Era sem dúvida o último dos recursos da política.

Além do rastro de destruição e mortes, a economia mundial foi bastante afetada pela 1ª Guerra Mundial e em decorrência disso aconteceu a Grande Depressão em 1929 cuja “[...] fase mais aguda da crise havia cerca de 30 milhões de pessoas, em todo o mundo, procurando trabalho para sobreviver.” (Gonçalves, 2000, p. 168-169). Portanto, outra guerra como a de 1914-1918 não somente era temida pela opinião pública, mas também pelos Estados ocidentais e resolver as questões internas e restabelecer as economias eram prioridades de todos os países.

Outrossim, diante dessa conjuntura de instabilidade econômica e caos social, as instituições liberais foram bastante abaladas e, além delas, o próprio liberalismo era descredibilizado, pois “[...] em todas as suas dimensões, revelava sua incapacidade de resolver os problemas que criara”. (Gonçalves, 2000, p. 169). Com a crise do liberalismo e as instituições liberais, ainda segundo Gonçalves (2000, p. 16), “[...] despertou ressentimentos e ativou a luta por poder”. É justamente diante da crise econômica ocidental, a desconfiança nas instituições vigentes e no sistema que ocorre o fortalecimento de ideias comunistas e socialistas e o surgimento do nazi-fascismo. De acordo com Paulo G. Fagundes Visentini (2014, p. 124):

[...] a Europa das potências declinou, perdendo sua força como coração diplomático e econômico do mundo. A Grande Guerra preparou o caminho para outra ainda mais devastadora, que completaria o processo de declínio e abriria espaço à expansão do comunismo e aos poderes extraeuropeus. Todavia, mesmo assim, a grande ruptura e transformação ocorreram em função da Grande Guerra de 1914-1918, com a mútua destruição das potências capitalistas europeias, a qual abriu caminho para a Revolução Socialista na Rússia, que é parte inseparável desse conflito.

Segundo Hobsbawm (1995, p. 129):

O que deu ao fascismo sua oportunidade após a Primeira Guerra Mundial foi o colapso dos velhos regimes, e com eles das velhas classes dominantes e seu maquinário de poder, influência e hegemonia. Onde estas permaneceram em boa ordem de funcionamento, não houve necessidade de fascismo.



Visentini (2014), vai no mesmo caminho que Hobsbawm (1995) sobre como a 1ª Guerra Mundial e suas consequências, principalmente a crise do sistema capitalista e das potências europeias, foram uma “ruptura” que abriu espaço para uma nova configuração mundial a partir de surgimento de novas ideologias e novas potências mundiais. A guerra em si se encerra em 1918, contudo, o processo histórico iniciado com esse conflito, além de ser aprofundado, dá início a outros.

Ademais, apesar da política de apaziguamento, os conflitos militares entre as grandes potências mundiais iniciaram em 1939. Para Tulo Vigevani (1995), foi justamente essa política adotada pela França e Grã-Bretanha, no período entre guerras, que deu abertura para a Alemanha nazista se fortalecer e se preparar para guerra. Dessa forma, como é apontado tanto em Hobsbawm (1995) quanto Gonçalves (2000), a 2ª Guerra Mundial foi inevitável porque Hitler assim o quis, ao extrapolar todos os limites e concessões dadas à Alemanha nazista. Segundo Hobsbawm (1995, p. 156):

Hitler errou o cálculo, e os Estados ocidentais declararam guerra, não porque seus estadistas a quisessem, mas porque a política do próprio Hitler, depois de Munique<sup>1</sup>, impossibilitou outra saída aos apaziguadores. Foi ele quem mobilizou contra o fascismo as massas até então descomprometidas.

Enquanto para a maioria das nações europeias a guerra deveria ser evitada a todo custo, para Hitler ela era o meio pelo qual a Alemanha nazista alcançaria seus objetivos. Para Hitler a consolidação do Estado alemão nazista e o desenvolvimento do seu povo se daria por meio da destruição e subordinação das potências europeias. Portanto, a guerra deveria acontecer a qualquer custo. Gonçalves (2000, p. 167-168) afirma:

Ninguém objetivava à afirmação de que aquela tinha sido a guerra de Hitler. Seu desejo de tornar a Alemanha a nação mais poderosa do mundo, subjugando todas as demais, havia se combinado perversamente com a covardia dos demais estadistas europeus, que não souberam contê-lo no momento certo, tornando então a guerra inevitável.

---

<sup>1</sup> O termo utilizado pelo historiador faz referência à Conferência de Munique realizada em 1938 entre as principais potências europeias com intuito de resolver questões territoriais envolvendo-as. Os acordos feitos na ocasião fizeram parte da política de apaziguamento e favoreceram à Alemanha nazista, cedendo alguns territórios a ela.

Não só as potências europeias capitalistas, mas também a URSS era uma ameaça para a Alemanha Nazista, pois “[...] o fascismo tratava publicamente todos os liberais, socialistas e comunistas ou qualquer tipo de regime democrático e soviético, como inimigos a serem igualmente destruídos.” (Hobsbawm, 1995, p. 149). Dessa forma, o pacto Germano-Soviético de não agressão não seria duradouro e tanto Hitler quanto Stalin sabiam disso. Inegavelmente a configuração da aliança entre potências ocidentais com ideais distintos e antagônicos na 2ª Guerra Mundial se deu pelo fato do fascismo ser antiliberal e anticomunista e a Alemanha nazista ter o desejo de subjugar todas as nações. Como aponta Hobsbawm (1995, p. 147):

O que uniu todas essas divisões civis nacionais numa única guerra global, internacional e civil, foi o surgimento da Alemanha de Hitler. Ou, mais precisamente, entre 1931 e 1941, a marcha para a conquista e a guerra da aliança de Estados — Alemanha, Itália e Japão, da qual a Alemanha de Hitler se tornou o pilar central. E a Alemanha de Hitler era ao mesmo tempo mais implacável e comprometida com a destruição dos valores e instituições da “civilização ocidental” da Era das Revoluções, e mais capaz de levar a efeito seu bárbaro projeto.

Dessa forma, Hobsbawm (1995, p. 146) classifica a 2ª Guerra mundial como “uma guerra ideológica”, pois as alianças não foram formadas entre o capitalismo e o comunismo, mas “[...] entre famílias ideológicas: de um lado, os descendentes do Iluminismo do século XIX e das grandes revoluções, incluindo, claro, a russa; do outro, seus adversários”. Apesar disso, a aliança contra o Nazi-fascismo foi bastante complexa e mesmo antes de findar a 2ª guerra já existiam sinais de uma ruptura entre os Aliados, pois os “Três Grandes” já preocupavam-se sobre a configuração mundial após o fim dos conflitos. Segundo Gonçalves (2000, p. 186-187):

Para os Três grandes o problema político passou a ser mais importante. O que interessava era a modelagem do sistema internacional que estava para nascer com o fim da guerra. Para Churchill Roosevelt e Stalin, tratava-se de criar condições favoráveis para a realização de seus respectivos interesses nacionais. Para Stalin, o fundamental era segurança do território soviético. Para Churchill, a questão de segurança traduzia-se na manutenção de determinados pontos estratégicos, com vista a defesa do império colonial. Para Roosevelt, que acreditava que a cooperação entre os Três Grandes poderia continuar depois da guerra, o objetivo principal era usar o poder econômico dos Estados Unidos para criar uma ordem econômica internacional liberal, sem os protecionismos nacionalistas que marcaram a década de 1930.

Portanto, a grande questão da guerra não se tratava mais somente da derrota das nações do eixo – o que praticamente já era certo. Cada uma delas pretendia uma condução do sistema internacional de uma forma que seus interesses fossem priorizados. Diante disso, após a URSS invadir Berlim, mesmo o Japão sem forças para enfrentar os Aliados, os EUA dispararam duas bombas atômicas no país, na cidade de Hiroshima e Nagasaki, com o intuito de demonstrar seu poderio militar e bélico, demonstrar sua força para o mundo e hostilizar os soviéticos.

A decisão, fortemente contestada por parte do corpo de cientistas que participou da pesquisa nuclear, visava demonstrar ao Japão e a todos os demais Estados a capacidade de destruição da nova arma e simultaneamente, tornar desnecessária a ajuda militar da União Soviética para derrotar o Japão (Gonçalves, 2000, p. 191-192).

Visentini (2000) apresenta a mesma opinião. Tanto os EUA quanto a Inglaterra viam a URSS como um futuro inimigo após o fim dos conflitos contra o Eixo. Além de caracterizar o uso das bombas atômicas como “desnecessária”, para ele também foi uma “demonstração de força” não somente para a URSS, mas para todos os movimentos de cunho socialista/comunista ao redor do mundo. Além de que “[...] em 1945 a derrota germano-japonesa era certa e a *verdadeira política* podia sair à luz do dia. Mas somente com o bombardeio nuclear de Hiroshima e Nagasaki, Stalin se daria conta da amplitude da mudança ocorrida (Visentini, 2000, p. 199)”

Terminado a guerra, de todas as questões a serem tratadas no pós-guerra uma das principais, como já dito era a forma como se organizaria o sistema internacional. Para Osvaldo Coggiola (2017), a configuração política pós-guerra foi totalmente capitalista, com a criação de instituições como a ONU e FMI para a fomentação e manutenção desses interesses. Em contrapartida, o bloco econômico da URSS agiu mais de forma defensiva, para proteger suas zonas de influência da expansão capitalista. Outra consequência apontada pelo historiador foi a fomentação de fortalecimento da indústria militar e as inovações tecnológicas desenvolvidas por ela tornarem-se produtos capitalistas.

A leitura que Coggiola faz da 2ª guerra é sob uma perspectiva Marxista, dessa forma, os conflitos de 1939-1945 foram uma solução capitalista para a Crise de 1929 em que os EUA saíram vitoriosos e, portanto, tornaram-se a maior potência capitalista. E isso ocorreu principalmente através da “economia de guerra” – intensificada durante

a Guerra Fria –, fazendo com que os EUA fortalecessem seu mercado interno e externo de forma nunca antes vista. Além disso, os estadunidenses tornaram-se provedores de recursos para os países arrasados pela guerra, sendo esta uma estratégia para que sua moeda tivesse aceitação mundial.

O que Coggiola (2017) chama de “economia de guerra”, Hobsbawm (1995) denomina como “complexo industrial-militar”, que seria a fomentação da indústria bélica pelos Estados com o intuito de fortalecerem tanto de seu poderio bélico quanto de sua economia. Hobsbawm (1995, p. 233) aponta a utilização deste mecanismo tanto pelo EUA quanto pela URSS, durante a Guerra Fria:

Como era de se esperar, os dois complexos industrial-militares eram estimulados por seus governos a usar sua capacidade excedente para atrair e armar aliados e clientes, e, ao mesmo tempo, conquistar lucrativos mercados de exportação, enquanto reservavam apenas para si os armamentos mais atualizados e, claro, suas armas nucleares.

Outra consequência importante da 2ª guerra foi o fim definitivo do antigo regime. De acordo com Rémond (2003), ou as nações ocidentais deixaram de ser governadas por monarquias ou tornaram-se monarquias constitucionais. Além disso, em todo mundo surgia uma nova concepção de democracia baseada no ideal estadunidense.

Ininterruptamente ao fim da 2ª Guerra Mundial, iniciam-se os conflitos da Guerra Fria. Para Visentini (2000), apesar de não ser resumida apenas nisso, a grande marca deste embate entre EUA e URSS é o “confronto ideológico”, pois, embora houvesse conflitos militares – e as duas potências não se envolveram diretamente – o embate muito se deu através das narrativas construídas, principalmente pelos EUA, e o que dividia e hostilizava os dois blocos (capitalista e comunista) eram visões econômicas e políticas totalmente opostas. De acordo com Rémond (2003, p. 384-385):

A ruptura tem causas ideológicas. A guerra fria deve-se, em parte, a um desacordo doutrinal fundamental entre os aliados da véspera. Esse desacordo tem a ver com os fins e com os meios: os vencedores estão divididos, quer sobre a finalidade da ordem política, quer sobre os métodos a adoptar. Esta ruptura não é uma surpresa nem uma novidade. Estava em embrião havia tempo.

Outrossim, ainda sobre a ruptura dos Aliados após a 2ª guerra, além do aspecto ideológico, para Rémond (2003) houve questões geográficas e hegemônicas. Questões geográficas, pois, da mesma forma que boa parte da URSS faz parte do continente europeu, a participação dela na guerra foi muito mais importante para a derrota da Alemanha nazista que os outros aliados e, dessa forma, detinha muito influência na Europa. Sendo assim, a influência e posição geográfica da URSS na Europa tornava-se uma questão hegemônica pois ao mesmo tempo que ela queria proteger seus limites e interesses no continente, tornava-se um problema para os EUA que a via como uma ameaça a sua hegemonia e interesses no mundo ocidental capitalista.

Entretanto, de acordo com Visentini (2000), apesar da influência soviética no continente europeu e no mundo, a narrativa de uma URSS como ameaça ao mundo ocidental, construída durante a Guerra Fria, serviu para beneficiar interesses estadunidenses, de controle e monopólio do mundo capitalista, reestruturar o capitalismo sob sua hegemonia, assim como conter os movimentos revolucionários ao redor do globo.

Neste sentido, a Guerra Fria representava *tanto um conflito quanto um sistema*. Finalmente, a permanente tensão permitia a hegemonia incontestada da formidável máquina militar americana em pleno tempo de paz. A Guerra Fria constituiu-se, assim, numa verdadeira Pax Americana. (Visentini, 2000, p. 205).

Pax Americana é justamente o conceito que o historiador utiliza para designar a narrativa maniqueísta americana de divisão do mundo. Essa narrativa chegava a demonizar a URSS e praticamente tudo que ela representava, construía no mundo ocidental a imagem de um monstro a ser combatido, o inimigo de todo o “mundo livre”.

Era preciso lançar mão de poderosos mitos e imagens, que desarticulassem essa corrente e condicionassem a população a uma visão maniqueísta. A “ameaça soviética” e a “defesa do mundo livre” constituíram esses mitos mobilizadores e legitimadores da nascente Guerra Fria (Visentini, 2000, p. 202).

É interessante perceber o termo “mundo livre” para designar o mundo capitalista. É um termo cujo significado é positivo e contrasta com a imagem

construída da URSS e o comunismo/socialismo. E é justamente através dessa narrativa, da contraposição de dois mundos totalmente distintos, onde um representava o mal a ser combatido e o outro a liberdade, que a rivalidade e narrativa de uma possível guerra entre as duas potências foi intensificada. Além disso, Visentini (2000) aponta que a Pax Americana era fortalecida a partir de políticas como a Doutrina Truman e o Plano Marshall cuja pretensão era tornar as nações que precisassem desses projetos subordinados aos EUA. De acordo com o historiador, a Guerra Fria era um “sistema” que favorecia os interesses estadunidenses.

Segundo Visentini (2000, p. 200) após a 2ª Guerra Mundial a URSS agiu da seguinte maneira:

Apesar dos riscos políticos contidos na nova conjuntura, a URSS prosseguiu a desmobilização militar, pois vira-se na contingência de reconstruir sua economia em bases autárquicas e os soldados eram necessários para suprir a carência de mão-de-obra).

Em Hobsbawm (1995, p. 230) também percebemos uma perspectiva semelhante à de Visentini:

A URSS, consciente da precariedade e insegurança de sua posição, via-se diante do poder mundial dos EUA, conscientes da precariedade e insegurança da Europa Central e Ocidental e do futuro incerto de grande parte da Ásia.

Portanto, um confronto contra os EUA não seria algo favorável para a URSS devido a sua conjuntura e a disparidade de forças entre as duas nações. Já os EUA no pós-guerra, diferentemente de toda a Europa e URSS que enfrentaram diretamente as consequências dos conflitos, obtinham vantagens sob os demais em diversos âmbitos: no plano político-militar, financeiro e detinham o monopólio de bens-materiais – importantes para a reconstrução dos países devastados pela guerra. Portanto, qualquer conflito contra os EUA era inviável. A postura da URSS foi mais uma “reação” aos EUA e defesa das suas fronteiras e zonas de influência.

Tanto para Hobsbawm quanto para Visentini a Guerra Fria era uma “guerra de desiguais” quando comparada à conjuntura e à disparidade de forças das duas potências. Dessa forma, foram os EUA que adotaram uma postura agressiva

enquanto a URSS agiu mais na defensiva; suas prioridades era restaurar sua economia e proteger seus interesses no mundo comunista e, de forma alguma, era expansionista.

Contudo, a “postura defensiva” não significa que a URSS não se fortalecia, principalmente seu complexo militar e tecnológico – até porque para defender suas zonas de influência era necessário recursos. Apesar das circunstâncias, ao passo que recuperava a economia e se reconstruía, a URSS investia em tecnologia e na indústria bélica. Segundo Rémond (2003, p. 393):

As profundas transformações da tecnologia militar modificam as relações de força. Os Estados Unidos estão na posse da bomba atômica desde o Verão de 1945 e este monopólio confere-lhes uma posição excepcional. Mas cedo a Rússia anula o avanço americano e fabrica, por sua vez, a bomba A. É então a vez de os Estados Unidos recuperarem o avanço, inventando a bomba termo-nuclear. A Rússia alcançá-los-á.

A URSS não só alcança os EUA como envolve-se na corrida armamentista, nuclear, espacial e tecnológica. Diante disso, a narrativa apocalíptica e o medo de uma catástrofe nuclear é intensificado. De acordo com Hobsbawm (1995, p. 227)

Infelizmente, a própria certeza de que nenhuma das superpotência iria de fato *querer* apertar o botão nuclear tentava os dois lados a usar gesto nucleares para fins de negociação, ou (nos EUA) para fins de política interna, confiantes em que o outro tampouco queria a guerra. Essa confiança revelou-se justificada, mas ao custo de abalar os nervos de várias gerações.

Na realidade, Hobsbawm (1995) diversas vezes aponta que nenhuma das duas tinham realmente a intenção de entrarem em um confronto direto devido ao medo de uma guerra nuclear. Contudo, isso não impediu que participassem de conflitos, mesmo que de forma indireta.

Difícilmente houve um ano entre 1948 e 1989 sem um conflito armado bastante sério em alguma parte. Apesar disso, os conflitos eram controlados, ou sufocados, pelo receio de que provocassem uma guerra aberta - isto é, nuclear - entre as superpotências. (Hobsbawm, 1995. p. 249)

De toda forma, mesmo não havendo o interesse de um conflito direto entre EUA e URSS devido à destruição mútua que isso poderia causar, a mínima possibilidade aterrorizava aqueles que viveram esse período. Hobsbawm (1995) ainda afirma que ambas as nações utilizaram a ameaça nuclear a seu favor e conseguiram impor seus interesses. Em decorrência da ameaça nuclear:

Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo os que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro achavam difícil não ser pessimistas, pois a Lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações sobre as questões humanas ("Se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar"). (Hobsbawm, 1995. p. 224).

Ademais, apesar de haver conflitos militares em diversas partes do mundo, para Hobsbawm (1995) a situação internacional era controlada tanto pelos EUA quanto pela URSS e com o fim da Guerra Fria esses conflitos não só foram acentuados como outros surgiram em decorrência. Para o historiador "[...] o que restou foi um mundo em desordem e colapso parcial, porque nada havia para substituí-los." (Hobsbawm, 1995, p. 251). Além disso, de acordo com Hobsbawm (1995, p. 250):

[...] a Guerra Fria encheu o mundo de armas num grau que desafia a crença. Era o resultado natural de quarenta anos de competição constante entre grandes Estados industriais para armar-se com vistas a uma guerra que podia estourar a qualquer momento; quarenta anos de competição das superpotências para fazer amigos e influenciar pessoas distribuindo armas por todo o globo, para não falar de quarenta anos de constante guerra de "baixa intensidade", com ocasionais irrupções de grande conflito.

Tal fenômeno é chamado pelo historiador de "tráfico da morte". E além de acentuar os conflitos e a violência nos países periféricos, o terrorismo do nosso século é um fator decorrente da Guerra Fria e do processo de distribuição de armas pelos EUA e URSS.



## CAPÍTULO II – O UTÓPICO E O DISTÓPICO NO SÉCULO XX

Neste capítulo discutiremos o conceito de utopia e distopia a partir da conjuntura, dos conflitos e narrativas existentes no século XX, discutidos no capítulo I. Em seguida, abordaremos as principais obras literárias do século XX, fazendo não somente uma apresentação dos seus universos fictícios, construídos através da crítica à realidade e ao ideal utópico do período vivenciado pelos autores.

A utopia é um elemento importante e presente nos acontecimentos que envolveram as guerras do século XX, principalmente porque – de acordo com os historiadores discutidos no capítulo anterior Hobsbawm (1995), Rémond e Visentini (2000) – a Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria foram guerras ideológicas. E as ideologias que antagonizaram os conflitos deste período eram impregnadas e movidas pelo pensamento utópico. Dessa forma, a partir das contradições apresentadas por esses ideais utópicos e como se deu a sua prática, além da guerra em si e suas consequências, são ponto de partida para a crítica distópica.

### **A utopia distópica**

De acordo com Evanir Pavloski (2005, p. 17) “[...] a utopia é antes de tudo um posicionamento crítico diante da realidade, o qual pode ou não vir a traduzir-se em obra filosófica, sociológica ou literária.” O pensamento utópico acompanha o processo de desenvolvimento das sociedades e as principais questões de cada período histórico: seja na Antiguidade com Platão, na Idade Média com a promessa do paraíso cristão ou mais recentemente, na contemporaneidade, com um mundo sem as contradições de uma sociedade industrial suscetível a inúmeras crises. Segundo Silvia Liebel (2021, p. 21)

Das origens do mundo com os mitos fundadores ao apocalipse distópico, o gênero utópico estrutura o fundo inconsciente das esperanças e temores da humanidade. Ele permite buscar as raízes do escape e o otimismo modernos, assim como do pessimismo contemporâneo.

Dessa forma, pensamento utópico não pode ser desassociado nem do tempo ou espaço que é inerente, ele é formulado a partir dos anseios de mudança do social

e política. Portanto, o pensamento utópico é uma controvérsia de um modelo social ou político já instaurado. Ele surge exatamente de conflitos ou anseios do presente em cada sociedade, que busca nele próprio ou em algum período do passado – que para Pavloski (2005) seria a “Idade de Ouro” – modelos que sirvam para a construção do ideal utópico, o qual será projetado no futuro. Seja através de conceitos políticos ou religiosos, o pensamento utópico está diretamente relacionado aos princípios éticos e morais de cada sociedade e eles condicionam a organização social e a ação de cada indivíduo, que deverá agir priorizando o bem-estar do grupo.

A constante inquietação dos indivíduos para com a realidade que consideram insatisfatória ou corrompida, incentiva a busca de alternativas do ponto de vista econômico, social e político, com o objetivo de reestruturar as comunidades, tendo em vista um modelo projetado no futuro (Pavloski, 2005, p. 25).

Dessa forma, é perceptível as características incoerentes e inerentes às utopias. O primeiro ponto diz respeito ao anseio de torná-las universais. Como aponta Pavloski (2005, p. 31) “[...] o estabelecimento de uma sociedade universalmente perfeita”. Se as utopias são inerentes ao tempo e espaço que são concebidas, apesar de existirem em um mesmo período elas são distintas – inclusive, no século XX são antagônicas. São distintas pois são concebidas em culturas diferentes, formuladas a partir de valores diferentes, portanto, sua universalidade perfeita seria impraticável. Sendo assim, “[...] o paraíso de alguns não é necessariamente o paraíso para os outros.” (Pavloski, 2005, p. 34). Além disso, vê-se tal contradição até dentro de uma mesma sociedade: ela não é formada por um grupo homogêneo de indivíduos; há a pluralidade e diversidade. Seguindo tais pressupostos, o indivíduo deverá ceder sua individualidade em detrimento do estabelecimento da sociedade utópica, o que acarretaria na supressão das liberdades individuais.

[...] a utopia, por meio da utilização maciça de instrumentos de controle, transforma o corpo social num objeto a ser moldado segundo diretrizes particulares que envolvem a padronização dos comportamentos individuais e a universalização dos princípios que orientam o regime. Em outras palavras, os ideais que impulsionam o utopismo são sempre vistos como anseios de toda a humanidade, para a realização dos quais todos os indivíduos devem colaborar, espontaneamente ou não (Pavloski, 2005, p. 69).

Portanto, esse modelo de sociedade, apesar de utópico, têm traços totalitários e a acumulação de poder seria a base de um governo totalitário. A partir de tais características, Pavloski aponta que os distopistas tomaram como ponto de partida para conduzirem suas críticas ao pensamento utópico. Dessa forma, “[...] o conceito de distopia é fortalecido a partir da crítica a utopistas acusados de conceberem um modelo de sociedade universal que generaliza os desejos e desconsidera as vontades humanas.” (Pavloski, 2005, p. 34) A Distopia ou utopia negativa seria justamente uma crítica e um movimento reacionário à utopia – e principalmente, seus aspectos generalistas e universalizantes. Portanto, a distopia é uma controvérsia do pensamento utópico e, dessa forma, a linha entre as duas é bastante tênue, pois:

“[...] uma sociedade idealizada sob a égide de uma doutrina universalizante é em sua própria natureza uma distopia, uma vez que desrespeita a individualidade e desconsidera todo e qualquer ponto de vista não concomitante com seus próprios dogmas [...]” (Pavloski, 2005, p. 35).

Da mesma forma que Pavloski, Carolina Dantas de Figueiredo aponta uma linha tênue entre a utopia e distopia, principalmente quanto à postura do Estado para conceber uma sociedade utópica. Segundo Figueiredo (2007, p. 355): “[...] o Estado avançar nos limites do controle em causa própria, fortalecendo a si mesmo e colocando em segundo plano os interesses coletivos, que são alienados por meio do seu controle ideológico ou coercitivo.” Portanto, para Figueiredo a utopia é “um passo para a distopia”. Entretanto, os mecanismos de controle ideológicos e coercivos criados pelo Estado são tão eficazes que seus aspectos opressivos e totalitários passam despercebidos pelos indivíduos. “As utopias representam assim o contrato social perfeito, todos vivem em paz e têm suas necessidades supridas, em troca oferecem suas liberdades ao Estado.” (Figueiredo, 2007, p. 355). Tal crítica também se faz presente na construção das sociedades nas obras literárias de distopia do século XX.

De acordo com Liebel (2021, p. 21):

Em polos opostos, utopias e distopias congregam os temores sociais, mas, nesse sentido, o sentimento que as alimenta é muito diferente. Mais do que escapes, elas sinalizam um alerta: o que poderia ser, para o bem ou para mal.

Apesar das incoerências apontadas pelos distopistas, a esperança de um futuro sem as mazelas do presente é o objetivo de toda utopia. Contrastando com ela, nas distopias as mazelas sociais do presente são multiplicadas e intensificadas no futuro.

Mas de toda forma, tanto o pensamento utópico quanto a distopia partem do mesmo ponto. A diferença se dá pela controvérsia existente entre seus pensadores e autores, que discordam sobre o mesmo modelo idealizado. O paraíso para o utopista seria o inferno do crítico distópico. Enquanto os utopistas carregam um otimismo na natureza humana e no futuro, a distopia revela um pessimismo quanto a essas questões e dentre as suas características principais está a extrapolação de ideias do pensamento utópico ou aspectos da realidade.

### **O século XX: um paraíso utópico ou pesadelo social?**

No século XX, após todas as mazelas e o terror causados pelas guerras, a literatura distópica começou a ganhar destaque e diversas obras de sucesso foram publicadas. De acordo com Pavloski (2005, p.63):

[...] as distopias começam a ocupar um espaço de destaque somente no século XX, sendo a revolução comunista na Rússia e a ascensão do fascismo na Itália, Alemanha e Espanha apontadas como determinantes do florescimento da literatura distópica em detrimento dos ideais utópicos.

Os movimentos citados acima se enquadram no que o Pavloski chama de utopias políticas: a Revolução Soviética buscou inspirações em teorias marxistas e o fascismo foi um movimento que surgiu no próprio do século XX. Além disso, vale incluir a utopia capitalista ou liberal na discussão, até porque os dois movimentos citados por Pavloski surgem a partir das contradições destes – objetivando superá-las – e da insatisfação ou incredulidade que estes modelos teriam algum êxito ou progresso.

O historiador Ricardo de Moura Faria (2013) insere a Revolução Soviética, além de outras do século XX, em seu conceito de “socialismo real” que, apesar de buscar inspirações no ideal comunista de Karl Marx, a revolução se configurou em algo totalmente diferente. Segundo o historiador, o elemento em comum existente no pensamento utópico ao longo do tempo é o “ideal de igualdade” e é justamente em meados do século XIX que tais ideias ganham força refletindo os conflitos da época.

Mas foi sobretudo após a implantação do capitalismo, com suas desigualdades sociais, que essas ideias reapareceram com mais força e os

teóricos que as formularam tornaram-se conhecidos e exerceram considerável influência na sociedade. Na verdade, ainda exercem (Faria, 2013, p. 07).

É justamente a partir das contradições do capitalismo que movimentos socialistas ou comunistas ganham força – principalmente pela exploração da classe operária. Dentre todos os teóricos, Marx e Friedrich Engels foram os mais marcantes, tanto que suas ideias influenciaram as revoluções do século XX.

Faria (2013) aponta características positivas dos movimentos revolucionários socialista como os avanços tecnológicos, econômicos e a modernização proporcionados pelas políticas adotadas durante o período. Contudo, até tais aspectos foram criticados em diversas obras de gênero distópico, mais diretamente no livro de George Orwell<sup>2</sup>, *A revolução dos bichos*, dedicada inteiramente à Revolução Russa.

Não se pode negar os avanços tecnológicos, econômicos e a modernização ocorridos na URSS através da economia planificada adotada pelo Estado, entretanto, Daniel Aarão Reis Filho (2000) aponta as contradições existentes nesse modelo de sociedade. Após a revolução Estado Soviético se configurou de uma forma bastante autoritária e hierarquizada cujo líder, Stalin, personificava-o e monopolizava todo o seu poder, perseguia e oprimia todos que fossem uma ameaça à URSS e a si próprio. A economia planificada trouxe avanços econômicos e modernização, entretanto, sua base era a exploração de camponeses e operários. Outras características marcantes são os mecanismos de controle das massas e o apoio que o Estado recebia delas.

Em Orwell (2012) a crítica à revolução recai sobre o que ela se tornou: autoritária, opressora e exploradora. Por meio de alegorias e sátira – através de uma granja e os animais que vivem nela – o autor constrói sua obra e crítica. Claramente é perceptível a personificação de Karl Marx e os ideais que deram combustível à revolução; os conflitos entre Stalin e Trótski; a escalada de poder de Stalin; o fortalecimento, autoritarismo e opressão do Estado; e a exploração e miséria da população. Para Orwell, o Estado soviético não só tornou-se o que lutou contra – no fim do livro os porcos além de manterem relações com os humanos adotou características deles –, ou até pior, e as condições de vida da população e sua

---

<sup>2</sup> George Orwell nasceu em Motihari, na Índia, em 1903, contudo cresceu na Inglaterra. Seu pai era funcionário público da Inglaterra e sua mãe uma comerciante francesa. Além de escritor, Orwell era jornalista. Ele é conhecido principalmente pelas suas duas obras extremamente bem sucedidas, *A revolução dos Bichos* e *1984* publicadas no ano de 1945 e 1949, respectivamente.

exploração somente piorou, apesar da modernização – representada pelo moinho de vento construído. Também é perceptível em *A Revolução dos Bichos*, que o papel dos cidadãos era servir ao Estado, na verdade, eram propriedades dele. Exemplo disso foi o cavalo trabalhador, Sansão ser sacrificado e seus restos mortais servirem como uma forma de enriquecer os porcos.

Diferente das ideias comunistas, os movimentos fascistas surgiram no século XX em toda Europa como uma alternativa tanto ao liberalismo quanto ao comunismo, além de hostilizá-los e culpá-los pela crise mundial da época. Apesar de surgir na Itália, onde antes mesmo de carregar o sentido histórico do período entreguerras, foi símbolo até de movimentos de esquerda. Contudo, de acordo com Hobsbawm (1995), foi na Alemanha que o fascismo teve maior êxito ao passo que o país tornou-se uma potência militar e econômica e, dessa forma, inspirando os demais movimentos ao redor da Europa. Além disso, os mecanismos utilizados pelo Estado nazista e sua ação eram mais expressivos e violentos comparado a outros fascismo – exemplo disso é o Holocausto judeu e a exterminação de outras minorias. Somado com o fato da Alemanha de Hitler ser a principal causadora da Segunda Guerra Mundial, todos esses fatores servem como justificativa para a generalização do conceito de fascismo.

O historiador Francisco Carlos Teixeira da Silva (2000) utiliza o termo “fascismos” pois, apesar de terem características em comum, cada movimento fascista teve sua própria singularidade e especificidade. Para ele, a generalização do movimento se deve ao fato de culpabilizar a Alemanha pelas atrocidades da guerra e atribuir o fascismo a ela era uma narrativa que favorecia as democracias ocidentais, pois isentava outras nações e, dessa forma, evitava um maior desgaste nas relações estabelecidas com elas, afastando-as da URSS. Segundo Wolfgang Schieder (1972, p. 97, apud Silva, 2000, p. 118):

[...] que se reconhece como fascistas movimentos nacionalistas extremistas de estrutura hierárquica e autoritária e de ideologia antiliberal, antidemocrática e anti-socialista que fundaram ou intentaram fundar, após a Primeira Guerra Mundial, regimes estatais autoritários.

Além disso, o fascismo utilizava-se da violência como forma de ação política, detinha o controle das massas, como também perseguia e oprimia aqueles que não se enquadravam em seus padrões. Para o historiador, além dos mecanismos de

controle criados pelo Estado fascistas “Havia um projeto fascista, uma utopia capaz de seduzir homens e mulheres, de arrastar multidões para além das interpretações esotéricas e hipnóticas de um líder único.” (Silva, 2000, p. 139). Um dos principais fatores que diferenciavam os movimentos fascistas era seu ideal nacionalista, pois cada um deles buscou e reivindicou na sua própria história criar sua ideologia, caracterizada por Hobsbawm (1995) de “barbarismo irracionalista”.

Além de *A revolução dos Bichos*, o século XX é repleta de outras obras literárias emblemáticas que marcaram o gênero distópico. Segundo Fábio Fernandes, no prefácio de *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess<sup>3</sup>:

Laranja Mecânica faz parte de uma trindade distópica que coroa a ficção científica do século 20. O livro de Burgess divide com 1984, de George Orwell, e Admirável Mundo Novo, de Aldous Huxley <sup>4</sup>(ambos britânicos e pouco mais velhos que ele), a honra de criar um dos cenários mais apocalípticos da literatura de todos os tempos (Fernandes, 2019, p. 20).

Para Fernandes a obra de Burgess é mais “rica e complexa” que as outras obras que fazem parte da trindade distópica pois os elementos extrapolados são mais próximos da realidade. O tradutor aponta:

Ao extrapolar elementos específicos da sociedade, como gangues e o sistema penitenciário, em vez de propor uma alteração completa na sociedade, Burgess torna o universo de Laranja Mecânica mais reconhecível para o leitor e mais próximo da realidade. Afinal, a violência está cada vez mais próxima de nós no cotidiano (Fernandes, 2019, p. 21).

Em *Laranja Mecânica*, a violência é trazida de duas formas: tanto por parte das gangues quanto pela ação do Estado autoritário, principalmente na questão principal que a obra aborda: a punição do Estado. O personagem principal da trama é Alex Delarge, um adolescente líder de uma gangue que durante o dia se droga e à noite

---

<sup>3</sup> Anthony Burgess foi um romancista, jornalista e ensaísta, nascido no ano de 1917 na Inglaterra e cresceu em uma família católica de classe-média. Apesar de não ser sua obra favorita, é justamente *Laranja Mecânica*, publicada em 1962, a que obteve maior sucesso. O livro foi escrito com o intuito de obter lucros e deixar algum dinheiro para sua família após o autor receber uma sentença de morte enganosa pelos seus médicos.

<sup>4</sup> Aldous Huxley, nascido em 1894, na Inglaterra, foi um escritor famoso representante do modernismo britânico. Ele estudou em colégio interno, após sua mãe falecer, enquanto seu pai trabalhava e ainda adolescente adquiriu uma doença que quase o deixou cego. A sua obra de maior sucesso foi *Admirável Mundo Novo* publicada em 1932.

comete os mais variados e violentos crimes: espancamentos, roubos, estupros etc. Até que Alex é traído pelo seu grupo e preso. Logo após sua prisão lhe é proposto uma forma de cumprir sua pena e inserido novamente na sociedade, através de um método punitivista, chamado de Ludovico, que consiste em suprimir comportamentos violentos ou fora dos padrões legais da sociedade por meio de associação. O indivíduo é obrigado a assistir imagens de ultraviolência, inclusive é transmitido imagens de violência nazista, até que toda vez que tentar praticar algum tipo de comportamento violento imediatamente é acometido por um forte mal-estar. Contudo, esse método vai além de comportamentos violentos e impossibilita o indivíduo até mesmo de certos prazeres da vida como ouvir música.

Eis aqui que a discussão da trama é aprofundada. Alex é um personagem complexo, pois apesar dos comportamentos extremamente violentos ele é humanizado através de sua apreciação pela arte, seu estilo de música favorito é a clássica e isso é um dos prazeres que lhe é impossibilitado usufruir em decorrência do método Ludovico. No final do livro, apesar do método punitivista – que inclusive tem seus efeitos revertidos – Alex perde o interesse por atos criminosos por conta própria ao atingir a maioridade e maturação. Dessa forma, o autor lança o questionamento: o condicionamento para uma sociedade ideal vale as liberdades individuais? Somos realmente livres ou Estado e a sociedade interfere nas nossas ações e condiciona nosso comportamento ao longo da vida?

O *modus operandi* Estado do universo fictício de Borguess (2019) é a extrapolação do conceito de “sociedade disciplinar” de Michel Foucault (2014). Uma sociedade que tem justamente como *modus operandi* a criação de “indivíduos disciplinados”. Na realidade, segundo Pavloski (2000, p. 71) essa é uma característica presente nas distopias:

Nas chamadas anti-utopias, os líderes políticos desenvolvem medidas e dispositivos práticos que possibilitam a sustentação e, sempre que possível, a ampliação do poder alcançado, instaurando aquilo que Michel Foucault define como sociedade disciplinar.

Ou seja, o Estado cria mecanismos para moldar os indivíduos de uma maneira que potencialize sua subordinação – e dessa forma, fortalecendo-o –, e ao mesmo tempo suprimir comportamentos revolucionários e amplificar a vigilância dos



indivíduos, que acabam sendo, eles mesmos, vigilantes do Estado capazes de a todo momento denunciar algum outro indivíduo por algum comportamento suspeito.

Já para Pavloski as três grandes obras distópicas do século XX são *Admirável Mundo Novo*, *1984* e *Nós* de Evgêni Zamiátin<sup>5</sup>. Segundo o autor as três obras “(...) compartilham como característica principal o rígido controle exercido institucionalmente sobre os indivíduos” (Pavloski, 2000, p. 70). Além disso, é apontado o envolvimento das massas com o Estado e a perda da liberdade individual. No universo de Zamiátin as pessoas não possuem nomes comuns, são identificadas por número, usam roupas idênticas e quase não há brechas para os indivíduos ficarem a sós, pois isso incita a imaginação: algo não natural. Esta última característica lembra bastante o universo de Huxley. Inclusive, com base na semelhança existente nas duas obras, Orwell (2021) acredita que, apesar de *Admirável Mundo Novo* não ser tão político como *Nós*, Huxley se inspirou no universo criado por Zamiátin.

A atmosfera dos dois livros é semelhante, e, em linhas gerais, é o mesmo tipo de sociedade que está sendo descrito, embora o livro de Huxley demonstre menos consciência política e seja mais influenciado pelas recentes teorias biológicas e psicológicas. (Orwell, 2021, p. 312)

Apesar de não tão famosa quanto as outras distopias, *Nós* foi bastante importante para o gênero, chegando a ser proibida na URSS pelo seu cunho ideológico e inspirando não só Aldous Huxley, como também seu aluno George Orwell e diversas outras obras. Além das já citadas características semelhantes entre as três obras, cabe um adendo ao fato de as relações estabelecidas entre os indivíduos serem totalmente controladas pelo Estado, e, em consequência disso, impossibilitando um sentimento de afeto entre eles e potencializando a sua devoção à figura do líder (um aspecto bastante comum em distopias). Outrossim, segundo Pavloski (2000, p. 70) “Zamiatin, Huxley e Orwell representam em suas obras sociedades nas quais a estabilidade foi indiscutivelmente alcançada, tendo como custo, entretanto, a erradicação de qualquer forma de liberdade individual.” Este último aspecto é apresentado ou em uma falsa “felicidade” ou “satisfação” com o Estado e a

---

<sup>5</sup> Evgêni Zamiátin nascido em 1884 na Rússia, formou-se em engenharia naval, contudo tornou-se escritor e chegou a trabalhar até como autor de peças de teatro e editor. Em 1905 passou um período preso por participar de revoltas. O trabalho que o tornou famoso foi o livro *Nós*, lançado em 1924, cuja repercussão negativa na URSS fez com que o autor fosse impossibilitado de publicar outro livro no país devido ao conteúdo contido nele ser considerado contra o ideal revolucionário soviético.

forma que a sociedade é conduzida – no caso de *1984* a miséria da prole ou é justificada pela hierarquia social e o Estado utiliza-se do apagamento da história e mentiras facilmente aceitas pelos indivíduos para criar a ideia do bem-estar social. Em *Nós* a felicidade é corrompida pela imaginação e em *Admirável Mundo Novo* ela é alcançada por meio do uso constante de drogas. Nas três obras o “outro” ou o “diferente” têm aspectos negativos. São primitivos, selvagens, ameaças à ordem e inimigos do Estado e da sociedade e devem ser combatidos.

Além de ser precursora das obras distópicas do século XX, *Nós* de Zamiátin teve um impacto muito grande na URSS e proibida de ser publicada, devido à mensagem contida nela. Inclusive, o autor escreveu uma carta a Stalin pedindo permissão para sair do país. Mesmo Zamiátin alegando não ter sido sua intenção criticar o Estado e movimento revolucionário soviético, o conteúdo do seu livro traz uma crítica – na visão do próprio autor – ao Estado único de forma geral.

A obra traz a história de uma sociedade que controla todos os aspectos da vida humana: todas as atividades dos indivíduos seguem seu horário, exceto duas horas diárias livres; as casas são de vidros, pois os cidadãos de bens não têm nada a esconder, não existe família e as crianças são criados pelo Estado e até o sexo deve ser autorizado por ele. Praticamente não existe individualismo, apenas nós. Os indivíduos não possuem nomes, são identificados por números e todos usam as mesmas vestimentas. São governados pelo Benfeitor, eleito de forma unânime em um sufrágio que é mais uma comemoração ao Estado. Outrossim, o nível de manipulação feita nos indivíduos é tanta que a infelicidade é algo estranho a eles, pois o Estado atingiu a harmonia perfeita.

O protagonista da história é D-503, um engenheiro da integral – uma nave espacial – e um cidadão que por mais próximo e fiel ao Estado, apresenta certos traços questionáveis a outro indivíduo comum. Contudo, sua história e a da obra tem uma reviravolta quando ele passa a se relacionar com uma mulher identificada por I-330 que inflige diversas regras. Ao mesmo tempo que se sente atraído por ela, D-503 sente repulsa pelas suas ações contra a ordem social, entretanto mantém e intensifica a relação e até a ajuda em seu plano de usar a Integral contra o Estado – o que é descoberto. Ao passo que começa a sentir e pensar coisas que foi condicionado a não sentir, D-503 procura um médico que diagnostica ele como “alguém que adquiriu alma”, o que para eles seria um dos piores males.

Da mesma forma, em *Admirável Mundo Novo*, lançado em 1932, o Estado controla todos os aspectos da vida humana, há a supressão do individualismo em detrimento do coletivismo e o conceito de família é banalizado. Inclusive, a vida é gerada a partir de inseminação artificial e, dessa forma, o Estado controla a distribuição dos indivíduos na divisão de castas hierárquicas cuja as mais privilegiadas detém os indivíduos com a melhor aparência e características físicas e mentais. Os indivíduos são condicionados desde bebês, por um tipo de lavagem cerebral, a seguirem as regras sociais: priorizarem a coletividade, a repulsa aos laços amorosos, busca pelo bem estar e o consumismo a partir dos ideais do fordismo – Ford é uma figura bastante importante para essa sociedade. A felicidade é outro ponto importante sendo que os indivíduos a todo momento estão tomando uma droga chamada soma que os impedem de se sentirem diferentes.

Os personagens de maiores destaques na trama são Bernard Marx, Lenina Crowne e Josh, O selvagem. Os dois primeiros apresentam características que fogem à regra que qualquer outro indivíduo. Enquanto Bernard aprecia momentos a sós, o que é totalmente errado pois instiga-os a pensarem, entre diversas outras atitudes, Lenina não se sente satisfeita com sua vida social – que é controlada pelo Estado – nem prazer em viver de trocar de parceiro social – o que é algo comum e evita a construção de qualquer tipo de laço. Já Josh, não nasceu nessa sociedade, porém filho de indivíduos que cresceram nela.

Enquanto a maioria dos personagens se mostram satisfeitos com essa sociedade, há aqueles que apresenta características desviantes e Josh com valores tão diferentes, considerado selvagem por não ter nascido lá, considerado uma aberração maior ainda por ter sido gerado de forma normal, não se adapta e se sente infeliz pelo tempo que passa lá. E em contrapartida, sua mãe Linda, que cresceu nessa sociedade e, em uma de suas viagens, após engravidar de dele por vergonha não retornar e, portanto, vive uma vida de culpa e infelicidade pelos conflitos entre o que deveria ser e o que se tornou.

Já *1984*, lançado em 1949, apesar da similaridade com as outras duas distopias, principalmente *Nós*, apresenta um Estado mais tirânico, opressor e com mecanismos de controle mais bem definidos e articulados. Na obra de Orwell a geografia do mundo é dividida em três grandes territórios – Oceânia, Eurásia e Lestásia – que supostamente estão em guerra. O Estado autoritário da Oceania, personificado na figura do Grande Irmão, é altamente autoritário, repressivo e violento.

Os mecanismos de controle são demasiadamente eficazes, sufocando qualquer possibilidade de uma resistência.

Além da vigilância dos próprios indivíduos, que desde crianças são ensinados a denunciarem qualquer comportamento suspeito, mesmo dos seus pais, o Estado conta com instituições eficazes e um sistema de vigilância na residência de cada cidadão: as telas de televisão.

As instituições responsáveis pela manutenção do totalitarismo e controle são a polícia do pensamento, ministério da verdade e ministério do amor. O primeiro é encarregado de manter a ordem e procurar qualquer ameaça ao sistema. O segundo é responsável por criar verdades, através de distorção de fatos, mentiras e manipulações, do apagamento da história. A maioria dos cidadãos não percebem notícias, revistas e jornais tendo informações adulteradas a todo instante e mesmo aqueles que percebem devem aceitar. Isso deve-se ao conceito de duplipensar que é a ação de acreditar e aceitar ideias contraditórias, ou seja, a verdade do Estado. Dessa forma, dois mais dois são cinco. Como também os lemas “Guerra é paz”, “liberdade é escravidão” e “ignorância é força” se tornam mais plausíveis. Não é preciso compreender, apenas aceitar. Já o ministério do amor é uma instituição de repressão e tortura. Qualquer ameaça ao Grande Irmão é torturado e tem dois fim: a morte ou uma lavagem cerebral e reinserção na sociedade. No fim, todos devem declarar seu amor ao Grande Irmão.

Outrossim, a língua é um aspecto importante para o controle de indivíduos. A novilíngua, um tipo de Inglês reduzido, tem o vocabulário diminuído e alterado, pois quanto mais palavras existe em uma língua, maior a capacidade do indivíduo de pensar. Além disso, a guerra é uma narrativa bastante usada para o controle dos indivíduos. Na realidade, em todas as distopias do século XX a guerra é um elemento presente ou importante para a formação da sociedade totalitária.

O personagem principal da trama é Winston Smith, que apesar de trabalhar no ministério da verdade, vive insatisfeito com a sociedade em que vive. Ao conhecer uma mulher chamada Júlia, que aproveita as brechas do sistema para ser livre na medida do possível, os dois iniciam uma relação e na medida que é intensificada, o casal procura formas de se rebelar. Entretanto o final é desolador. Orwell constrói um universo onde o Estado é invencível. O casal é traído por um velho integrante do Estado chamado O’Brien. Após muitas sessões de tortura Winston e Júlia traem um

ao outro. O que resta é a submissão ao Estado e a declaração de amor ao Grande Irmão.

Outra distopia famosa no século XX foi *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury<sup>6</sup>, publicado em 1953, e conta a história de uma sociedade autoritária cujo pensamento crítico é combatido e o papel dos bombeiros é basicamente queimar livros. O autor não só critica o combate ao conhecimento crítico institucionalizado pelos Estados totalitários no século XX, mas aos próprios indivíduos e o uso das novas tecnologias estarem promovendo um consumo massivo de conteúdo rasos, resumidos e fúteis, em detrimento dos conteúdos reflexivos e significativos, e como isso afetou a relação entre os indivíduos.

*Fahrenheit 451* recebe esse nome justamente porque é a temperatura que os livros pegam fogo. Na trama o Estado totalitário não aparece, embora o foco seja o controle exercido por ele. A trama se inicia após o protagonista, Guy Montag, encontrar em sua vizinhança a jovem Clarisse McClellan. A personalidade estranha e fora do comum da garota, sua forma de agir e de abordar outras pessoas acabam levando Guy a ter questionamentos sobre o sistema social que vive, sua profissão, bombeiro, – cujo papel é queimar livros – e o porquê dos livros serem tão perigosos.

O controle totalitário se faz por meio do combate ao pensamento crítico e à informação. Dessa forma, a destruição de livros é associada à manipulação dos indivíduos através da televisão que transmite programas interativos que permitem seus telespectadores participarem da programação. O personagem que aparece bestializado pelas telas é a mulher de Guy, Mildred Montag, que passa o dia interagindo com elas e mal se relaciona com o marido. Outro personagem importante em *Fahrenheit 451* é o Sr. Faber, um professor aposentado, que esconde livros na sua casa e é sempre procurado por Guy que planeja uma forma de derrubar o sistema.

Possuir um livro e comportar-se fora do padrão são os maiores atos de rebeldia contra o Estado. Um leva ao outro. Os próprios cidadãos denunciam seus conhecidos por tais atos. Por exemplo, uma mulher é queimada junto com seus livros e Clarisse é morta por seu comportamento fora do comum ser um perigo à ordem social.

---

<sup>6</sup> Ray Bradbury nasceu em 1920 nos Estados Unidos e foi um escritor de ficção científica conhecido por *Fahrenheit 451* e *O homem Ilustrado*. Devido ao trabalho do pai, passou toda sua infância viajando de cidade em cidade até se fixar em Los Angeles. O autor não teve formação acadêmica. Devido à falta de dinheiro, *Fahrenheit 451* foi escrita nos porões de uma biblioteca em uma máquina de escrever alugada.

Em uma conversa com um dos superiores do corpo de bombeiros, Capitão Beatty, é explicado como aconteceu a perseguição ao conhecimento crítico: se deu pelos próprios indivíduos. Chegou um momento em que os livros não tinham a mesma importância, preferiam conteúdos resumidos, de rápido consumo. Dessa forma, a instauração dos mecanismos de controle foi mais fácil.

A guerra é um elemento presente no livro. É citado que a nação em que os personagens vivem enfrentou várias guerras nos últimos séculos e no presente outra está em andamento. No final do livro, a cidade fictícia onde se passa a história é bombardeada por ataques nucleares e destruída. Entretanto, Guy, que havia fugido do Estado por esconder livros, consegue se salvar. E além de esconder livros, outra forma de preservar a memória era decorar seu conteúdo e posteriormente reescrevê-los. No final da trama Guy, fugindo do Estado, encontra um grupo em que cada indivíduo deve decorar o conteúdo de algum livro.

Não menos importante nas distopias do século XX também é problematizado o avanço tecnológico e a dependência humana a ela. De acordo com Figueiredo (2007, p. 356):

[...] a tecnologia se radicaliza de tal forma que parece converter-se em portadora dos medos e temores dos homens. Com base nestes medos e temores as distopias aparecem como crítica à ordem vigente e às promessas utópicas feitas até à virada do século.

Em sua análise de 1984 Pavloski aponta que, diferente de outras distopias, o Estado utiliza a tecnologia apenas como um dispositivo para ampliar seu controle sobre a sociedade, contudo os mecanismos do seu totalitarismo vão além e são eficazes independentes dela. Vale lembrar *Fahrenheit 451*, a tecnologia é um fator determinante para a depreciação dos livros. O indivíduo é alienado pelo Estado principalmente pelas telas de televisão que são supervalorizadas enquanto os livros menosprezados.

Outrossim, segundo Pavloski (2005, p. 53) Orwell e Aldous através de uma sátira sutil trazem uma “visão bem negativa da natureza humana” em *O Senhor das Moscas* de William Golding<sup>7</sup>, lançado em 1954, esse pessimismo é fundamental para

---

<sup>7</sup> William Golding, nascido em 1911 na Inglaterra, foi formado em literatura na universidade de Oxford. Além de escritor, trabalhou como produtor e ator de peças de teatros e atuou na marinha durante a 2ª Guerra Mundial. Sua obra de maior sucesso foi justamente *O Senhor das Moscas*.

a narrativa. A obra conta a história de um grupo de jovens britânicos entre 6 a 12 anos presos em uma ilha deserta, após serem os únicos sobreviventes do acidente de avião usado para a evacuação de uma cidade bombardeada por um ataque nuclear.

Longe de qualquer sinal de civilização, de algum adulto que possa ajudá-los o grupo de jovens se veem obrigados a se organizarem para sobreviverem. A princípio de forma democrática escolhem seu líder, Ralph, que tenta sempre trazer a ordem e estabelece três regras que todos devem seguir independente de qualquer coisas: divertir-se, sobreviver e, principalmente, manter a fogueira acesa pois era a única forma de mandar algum sinal para algum navio de passagem que eles estavam naquela ilha. Além disso, outra regra importante para o grupo é que quem estiver com a concha tem o direito de fala.

Outro personagem importante é Jack, rival de Ralph, escolhido para ser líder dos caçadores, e inconformado por não ter sido escolhido o líder de todo o grupo. Além disso, ele é um dos que mais praticam bullying com Porquinho, outro personagem importante para história – além de seus óculos serem usados para acender a fogueira, o personagem é muito inteligente e está sempre dando ideias a Ralph, porém quase nunca é ouvido pelo grupo.

Toda a ordem do grupo começa a desandar após a falta de disposição dos garotos de seguirem as atividades necessárias e, principalmente, Ralph e Jack começam a brigar sobre a prioridade: manter a fogueira acesa ou a caça de porcos selvagens. Além disso, espalha-se o medo de um monstro, principalmente após o desaparecimento de uma das crianças.

O grupo se divide, quase todos preferem viver com os caçadores e sem regras, a não ser a caça dos porcos. Além disso, a perseguição a Ralph e qualquer um que estivesse do seu lado. Mais impactante ainda em toda a obra é o espancamento até a morte de um dos garotos, Simon, confundido com um monstro, logo após uma cena selvagem com o grupo de caçadores em êxtase encenando a caça e abate de porcos. Além de Simon, Porquinho também morre atingido por uma pedra atirada por um dos personagens, Roger, no meio de um confronto entre os grupos. O grupo de caçadores também torturam os gêmeos Sam e Eric.

O livro termina com a chegada de um oficial da marinha britânica encontrando o grupo de adolescente e se vendo decepcionado por jovens britânicos se encontrarem em estado de selvageria e com comportamentos bélicos. Detalhe que a Inglaterra estava travando uma guerra. A obra aborda justamente questões como

ordem e caos, civilização contra selvageria, democracia contra opressão e sempre o pessimismo que vence pois o ser humano é impossibilitado de algum bom pois sua essência é má. E isso é justamente exposto através das ações extremamente maldosas, violentas e irracionais praticadas pelas crianças que tanto no senso comum como em obras literárias, a infância é símbolo de pureza, bondade e ingenuidade. O pessimismo de Golding consiste em romper com essa imagem da infância.

A distopia além de uma crítica a utopista é uma reflexão e uma alerta sobre as questões do presente. Enquanto a utopia busca chegar a uma sociedade que para determinado grupo é o ideal, na distopia é denunciado aquilo que a sociedade não deve se tornar com base na extrapolação de elementos. De acordo com Neil Gaiman (2020, p. 10)

A ficção especulativa é muito boa em abordar o presente, não o futuro. É boa em tomar um aspecto problemático ou perigoso do presente e o estender, extrapolar esse aspecto até que ele se torne algo em que as pessoas daquela época possam ver sua realidade a partir de um ângulo ou local diferentes. Ela é preventiva.

A extrapolação dos aspectos utópicos ou contemporâneos é justamente o ponto principal e marcante na narrativa distópica. A partir dela a narrativa distópica causa impacto, incita a refletir sobre quais aspectos do presente são perigosos e constrói sua prevenção para o futuro.

Por fim, também entendemos a construção do pensamento utópico e distópico a partir do conceito de prática de Certeau e controvérsia de Latour. O pensamento utópico parte das contradições existentes no tempo presente e do anseio de modificá-lo, ou seja, a prática utópica consiste da relação dos indivíduos com os espaços que estão inseridos e surge em forma de um modelo ideal e controverso ao já existente. Já a distopia se dá da relação que os indivíduos estabelecem com modelos baseados em ideais utópicos e assume sua crítica ao criar um pesadelo social controverso ao paraíso utópico através da extrapolação de elementos apresentados na utopia e existentes no próprio presente.

Além disso, segundo Silva (2000) um dos motivos do fascismo ser antidemocrático era que considerava o sistema de governo enfraquecia o Estado e era conflituoso, pois em seu cerne trazia o pluralismo de ideias e o individualismo. Ou seja, os conflitos deveriam ser evitados a partir da ideologia universalizante do Estado.



Essas ideias são postas em prática nas sociedades distópicas onde a liberdade é suprimida e o pensamento crítico e individual é combatido.

Portanto, não só desenvolvemos essa pesquisa a partir do conceito de controvérsia de Latour, também percebemos que para além da construção do conhecimento as controvérsias são importantes para a manutenção de uma sociedade onde as liberdades são respeitadas. Da mesma forma, o conceito de prática de Certeau se faz presente, pois apesar de uma obra distópica inspirar as outras, a maneira de narrar e a construção fictícia foram influenciadas pelas transformações e tecnologias de cada época e meio em que os autores estão inseridos.

## CAPÍTULO III – JOGOS VORAZES E A DISTOPIA JUVENIL

Ao mesmo tempo que a Guerra Fria chega ao fim, a tensão nuclear vai se desfazendo ao redor do mundo e os governos totalitários vão desmoronando e o gênero distópico vai perdendo fôlego. Da década de 1980 aos anos 2000 muitas obras de distopia foram lançadas, entretanto a circulação entre os leitores do gênero não se equiparou a de meados do século XX. Contudo, na última década o gênero distópico ganha força novamente, principalmente no mundo juvenil, e não somente nas livrarias como no cinema, unindo os elementos das antigas distopias, dos eventos do século passado e suas consequências, como aspectos próprios do mundo pós-internet.

Uma das principais e mais famosas obras dentre as distopias do século XXI é a trilogia *Jogos Vorazes*, tratando temas como guerra, totalitarismo, alienação e revolução para o público adolescente, mas com apelo também para o mundo adulto. Neste capítulo iremos discutir seu sucesso, apresentar sua história e debater os principais elementos utilizados por sua escritora, Suzanne Collins, para construir o seu universo.

### **A distopia no século XXI: furando a bolha do público**

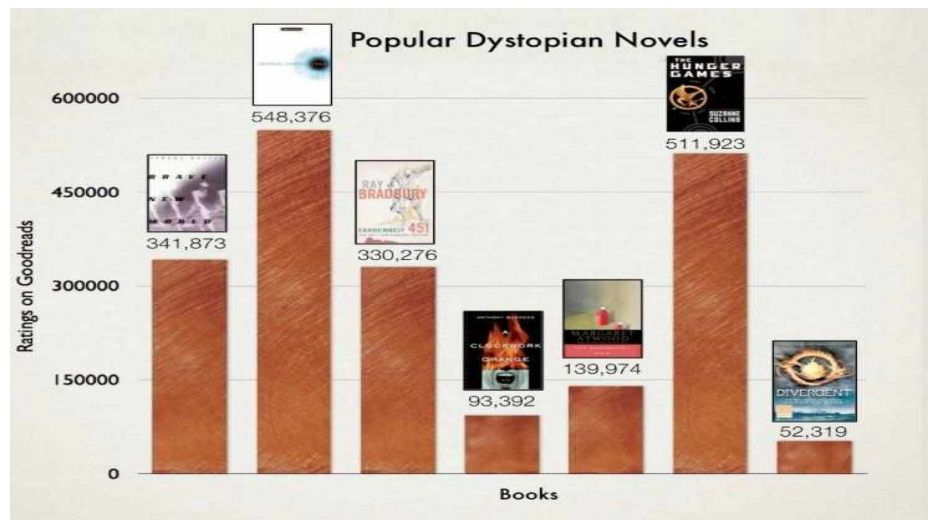
*Jogos Vorazes* é uma série de livros de gênero distopia escritos pela autora estadunidense Suzanne Collins e distribuído no Brasil pela Editora Rocco cujas sequências são *Em Chamas* e *A Esperança* e publicados nos anos de 2008, 2009 e 2010. Devido ao grande sucesso da obra, em 2012 foi lançado nos cinemas o primeiro filme da saga, *Jogos Vorazes*, em 2013 *Jogos Vorazes: Em chamas*, e o terceiro livro foi dividido em dois filmes: *Jogos Vorazes A esperança – parte I* exibido em 2014 e *Jogos Vorazes A esperança – o final* lançado em 2015. Todos foram produzidos pela Lionsgate. Além disso, para a alegria dos milhares de fãs e todos aqueles que lucram com a saga, em 2020 foi publicado o seu prelúdio “*A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*” e no final deste ano o filme será exibido nos cinemas.

Na indústria cinematográfica, onde o universo de Collins furou a bolha do universo distópico literário e foi precursor e líder de uma onda de produções de sagas do gênero e voltadas para o público adolescente que marcou a década de 2010 – apesar de ser destinado ao público jovem, *Jogos Vorazes* também alcançou um grandioso público adulto. Ao todo, somando os quatro filmes, foram arrecadados US\$

2,9 bilhões de dólares. O primeiro filme rendeu quase US\$ 700 milhões de dólares com um investimento tímido de US\$ 78 milhões e, dessa forma, abriu as portas para a distopia no mundo cinematográfico. Entretanto, as outras produções não atingiram o mesmo sucesso e sagas como *Divergente*, *Instrumentos Mortais* não tiveram seus projetos finalizados devido ao baixo orçamento e *Maze Runner* teve seu projeto reduzido.<sup>8</sup>

No universo literário, o sucesso da série de livros escritos por Collins é tão grande que *Jogos Vorazes* é o principal nome da nova geração do universo distópico dos anos 2000. Somando todos os livros da saga foram mais de 100 milhões de cópias vendidas. O prelúdio superou todas as expectativas e em seu lançamento vendeu mais de 500 mil cópias só nos Estados Unidos com parte das livrarias fechadas devido a pandemia do Corona Vírus. Mais surpreendente ainda, antes mesmo do lançamento do primeiro filme e do sucesso nos cinemas, o primeiro livro da série quase alcançava a popularidade de *1984* no Goodreads.

Figura 1 Popularidade de livros do gênero distopia no Goodreads

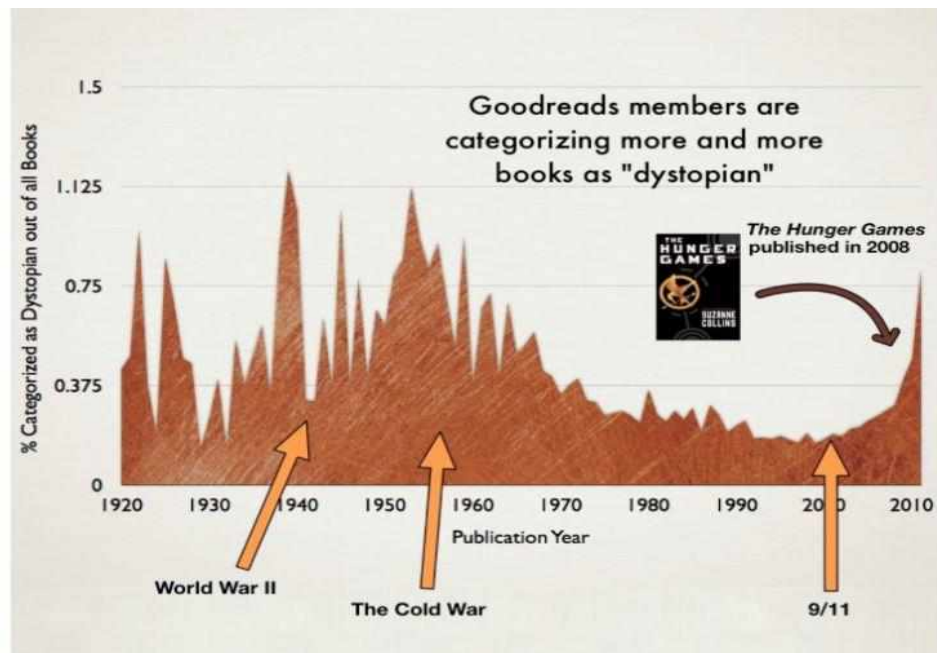


Fonte: Patrick Brown. Goodreads, 2012.

Na mesma matéria publicada no Goodreads, em 2012, é apontado que depois de 50 anos o gênero distópico está em alta novamente.

<sup>8</sup> Os filmes *Divergente* e *Insurgente* arrecadaram 288 milhões e 297 milhões de dólares, respectivamente, enquanto o terceiro com um orçamento de 110 milhões, sem contar outros investimentos como marketing, lucrou apenas 179 milhões e não se pagou. *Instrumentos Mortais* também não se pagou tendo um orçamento de 60 milhões e arrecadando somente 80 milhões de dólares. Já a franquia de *Maze Runner*, apesar de não trazer o lucro estimado e não ter seu quarto filme lançado, os três filmes produzidos arrecadaram quase 950 milhões de dólares.

Figura 2 Crescimento de publicações de livros de distopias



Fonte: Patrick Brown. Goodreads, 2012.

*Jogos Vorazes* faz parte da 3ª geração do gênero distopia marcado pelo romance adulto e juvenil cujas principal inspiração é a insipidez da cultura pop, o atentado terrorista de 11 de setembro em Nova York e a guerra ao terror. Além disso, a grande marca dessa geração da distopia é ser direcionado para jovens adolescentes – a faixa etária da obra de Suzanne Collins é 14 anos – e combinar os aspectos clássicos da distopia – como governos totalitários, violentos e repressivos ou sociedades caóticas dominadas e manipuladas por tecnologias – com aventuras cheias de reviravoltas e protagonistas mulheres e heroínas.

De acordo com o escritor da matéria no Goodreads, Patrick Brown:

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.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> A ficção distópica está mais popular agora do que nos últimos 50 anos. Que seja em decorrência da turbulência política, crises financeiras globais ou outras ansiedades, os leitores anseiam por livros sobre governos implacáveis e mundos aterrorizantes.

Brown questiona se um dos motivos do sucesso de *Jogos Vorazes* seria a crise global enfrentada na época, a conjuntura política ou algum outro gatilho responsável por despertar a ansiedade das pessoas, mas que de toda forma elas procuram mais e mais a literatura distópica.

De acordo com Pavloski (2000, p. 7):

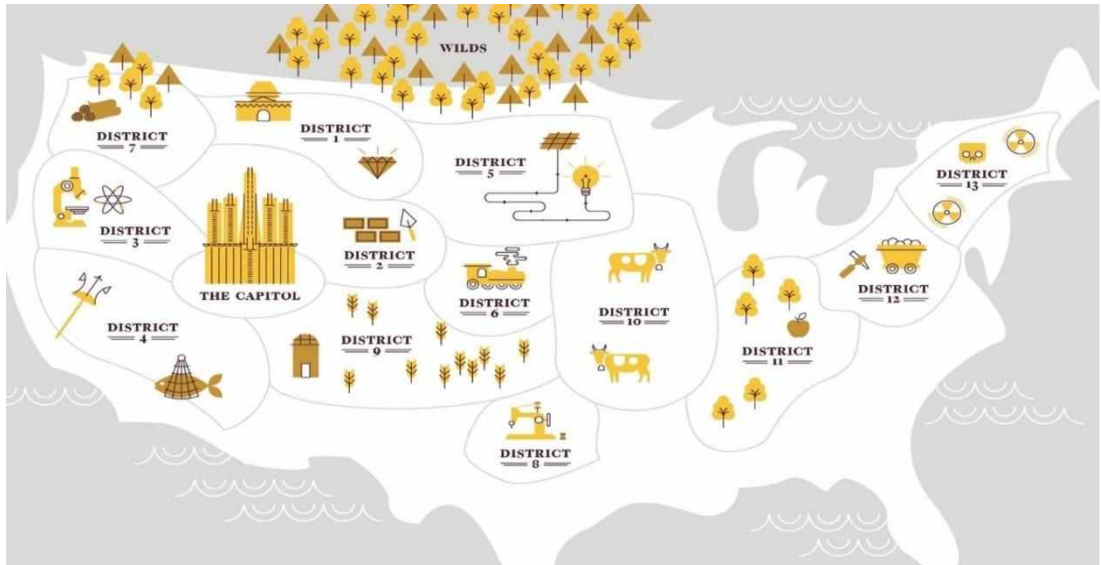
O futuro, ao potencializar-se como uma incógnita diante de um novo período histórico, suscita a reflexão sobre os caminhos pelos quais as sociedades podem se desenvolver. Nesse sentido, os textos utópicos e distópicos são resgatados e valorizados muito menos pelos seus respectivos graus de otimismo e pessimismo do que pela sua capacidade analítica dos elementos que compõem a realidade.

Seguindo esse pressuposto apontado por Pavloski, não somente a narrativa juvenil e o universo construído para esse público específico explica o sucesso da série de livros e filmes, mas também os aspectos trazidos na obra que ativam gatilhos e permitem os leitores/telespectadores interligá-los com aspectos da realidade presente e, dessa forma, este seria um dos motivos que depois de anos, depois do público ter envelhecido e se tornado adulto, a série ainda é viva em sua memória, o prelúdio lançado em 2020 fez tanto sucesso e em 2023 é um dos lançamentos cinematográficos mais esperados. Portanto, para compreender a influência de *Jogos Vorazes* no universo distópico e com seu público é necessário analisar os aspectos que inspiraram Suzanne Collins a desenvolver sua narrativa distópica e os aspectos de como eles são apresentados em sua obra e, desse modo, criando alegorias que sirvam de gatilhos para a análise da realidade.

### **Panem hoje, Panem amanhã, Panem sempre!**

*Jogos Vorazes* é ambientada no que sobrou da América do Norte após guerras e catástrofes naturais e onde se formou uma nação chamada Panem, com um Estado totalitário e formado por 13 distritos e a “Capital”, o centro e coração da nação.

Figura 3 Mapa de Panem.



Fonte: Victor Carvalho. Medium, 2020.

Cada distrito é explorado pela Capital e vivem em situação de extrema pobreza e miséria. Eles são responsáveis por produzirem e suprirem à Capital com recursos materiais e, portanto, enriquecê-la. O Distrito 1 – Artigos de luxo; Distrito 2 – Alvenaria e Pacificadores; Distrito 3 – Tecnologia; Distrito 4 – Pesca; Distrito 5 – Energia; Distrito 6 – Transporte; Distrito 7 – Madeira; Distrito 8 – Tecido; Distrito 9 – Grãos; Distrito 10 – Pecuária; Distrito 11 – Agricultura; Distrito 12 – Mineração de Carvão e Distrito 13 – Energia Nuclear.

Figura 4 Katniss caminhando no Distrito 12



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Figura 5 Centro da Capital



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

74 anos antes do início dos eventos principais da história, insatisfeitos com a exploração e subordinação ao Estado, liderados pelo Distrito 13, todos os distritos se rebelaram e iniciaram uma guerra contra a Capital. Contudo, os conflitos se encerram com a destruição total do Distrito 13 e vitória da Capital. Apesar disso, o Distrito 13 se reconstrói no subsolo e permanece escondido dos outros distritos esperando a oportunidade de se voltar novamente contra a Capital.

Após o fim dos conflitos com os distritos, o Estado de Panem torna-se mais autoritário e opressor com intuito de manter a “suposta paz”, o controle e subordinação. Portanto, é imposto aos distritos o Tratado da Traição que obriga a todos eles enviarem dois adolescentes sorteados na “colheita”, menino e menina de 12 a 18 anos, para participarem dos Jogos Vorazes. Os adolescentes selecionados, chamados de tributos, são postos em uma arena e obrigados a lutarem até a morte e apenas restar um competidor.

Figura 6 Effie, Katniss e Peeta na Colheita do Distrito 12.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

Além disso, os jogos também servem de entretenimento para as pessoas da Capital e são transmitidos em toda a nação de todas as formas e narrativas possíveis. Dessa forma, os jogos também são lucrativos para o governo de Panem. Os residentes da Capital não só apostam nos tributos como podem investir neles, enviando itens que de alguma forma os ajudarão na arena.

Figura 7 Katniss e Peeta no Desfile de Tributos.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

Sendo assim, os Jogos Vorazes é um grande evento anual dividido em várias etapas que vai desde a colheita, passando para chegada dos tributos à Capital, um



luxuoso e extravagante desfile com todos os tributos, uma avaliação que todos eles podem mostrar suas habilidades, a entrevista com o apresentador do jogos Caesar Flickerman – interpretado por Stanley Tuccy – e, por último, o período que eles estarão na arena se matando.

Figura 8 Katniss na entrevista de Tributos com Caesar Flickerman.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A história da saga se inicia na 74ª edição dos jogos, em um dos distritos mais pobres de Panem, o 12. A garota sorteada como tributo é Primrose Everdeen – interpretada por Willow Shields –, de 12 anos, contudo, a sua irmã mais velha, e protagonista da saga, Katniss Everdeen – interpretada por Jennifer Lawrence –, de 16 anos, voluntaria-se como tributo – algo inédito para esse distrito. Já o tributo masculino chama-se Peeta Mellark – interpretado por Josh Hutcherson –, de 16 anos, que junto com o melhor amigo de Katniss, Gale Hawthorne – interpretado por Liam Hemsworth –, e ela formam um triângulo amoroso.

Figura 9 Katniss e Prim antes da seleção de Tributos na Colheita.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Os tributos são escoltados à Capital e auxiliados durante os jogos por Effie Ticket – interpretada por Elizabeth Banks –, uma habitante da sede do governo de Panem cuja aparência é peculiar e diferente da habitual nos distritos – as pessoas na Capital adotam estilos estéticos e modas muito peculiares e extremamente exagerados chegando até serem animais. E o mentor de cada distrito é um dos vencedores de edições anteriores dos jogos e quem está encarregado do Distrito 12 é Haymitch Abernathy – interpretado por Woody Harrelson –, um alcoólatra devido aos traumas adquiridos durante os jogos em que participou.

Figura 10 Haymitch, Katniss e Peeta à caminho da Capital, tomando café da manhã e conversando sobre os Jogos Vorazes.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Diferente do carismático Peeta, Katniss tem uma personalidade forte e não muito amigável e difícil de atrair o público e investidores, contudo, sua participação nos jogos chamam a atenção por diversos outros aspectos. Desde a colheita quando se voluntariou como tributo ou no desfile quando seu traje que solta faíscas – criado pelo estilista Cinna – lhe rende o apelido de “a garota em chamas”, em sua avaliação recebe a maior nota com sua habilidade de arco e flechas e, principalmente, por desafiar os avaliadores ou na entrevista com Ceasar quando atenção recai sobre ela após Peeta dizer que está apaixonado e, dessa forma, comovendo toda Panem e atraindo mais ainda o público para a figura de Katniss. Inclusive, na arena a narrativa de romance entre os “amantes desafortunados do Distrito 12” e intensificada.

Figura 11 Katniss e Peeta se beijando na arena dos Jogos Vorazes.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Contudo, o que mais desagrada o ditador e representante do Estado de Panem Presidente Snow e incita os distritos a se rebelarem contra a Capital são duas ações tomadas por Katniss na arena. A primeira é o laço que Katniss cria com a tributo feminina do Distrito 11, Rue. Após a morte de sua amiga, Katniss cerca seu corpo de flores e faz o gesto de três dedos em sua homenagem. Tal gesto além de comover o público, incita um motim no Distrito 11.

Figura 12 Imagem de Katniss fazendo homenagem a Rue sendo exibida no Distrito 11.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A segunda ação tomada por Katniss foi ainda mais desastrosa para a estabilidade do Estado e a faísca que incitou a revolução contra à Capital. Para acalmar os ânimos alterados devidos aos acontecimentos na arena, o idealizador dos jogos, Seneca Crane, resolve mudar as regras e permitir a possibilidade de dois tributos saírem vitoriosos caso fossem do mesmo distrito. Contudo, após Katniss e Peeta vencerem seu último rival – o tributo do Distrito 2 chamado Cato – Seneca anuncia que a regra de dois vitoriosos foi revogada e somente um deles deveria sair vivo. No mesmo instante, no impulso, Katniss resolve ingerir amoras cadeados – frutas venenosas – junto a Peeta para forçar o idealizador permitir que os dois saiam vivos, pois a Capital precisaria de pelo menos um vitorioso para manter a alienação dos jogos. O idealizador cede à Katniss e tal ato torna ela um símbolo de luta e resistência, enfraquece a imagem do Estado e incita a revolução.

Figura 13 Imagem de Katniss confrontando o idealizador dos Jogos Vorazes, ao sugerir que ela e Peeta comam amora-cadeado, sendo transmitida no Distrito 12.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Os revolucionários também adotam símbolos utilizados por Katniss nos jogos. O primeiro é o broche em forma de tordo – um pássaro muito presente em Panem com um cântico lindo – usado pela protagonista na arena e o outro é o gesto de levantar a mão com três dedos levantados que significa admiração, agradecimento e despedida. Os dois se tornam símbolos da resistência e luta contra a Capital.

Figura 14 Moradores do Distrito 12 homenageando Katniss, na colheita, após a protagonista se voluntariar como tributo no lugar de sua irmã, Prim.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Figura 15 Cinna colocando em Katniss o broche de toro antes dela entrar na arena.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

A história continua em *Em Chamas*. Devido aos motins nos distritos a opressão do Estado aumenta cada vez mais. Os mercados ilegais são fechados para aumentar a pobreza e punição nos distritos e os pacificadores passam a torturar rebeldes em praça pública. Seneca Crane é morto e Katniss e Peeta, apesar de terem se afastado, são ameaçados e obrigados pelo Presidente Snow a continuarem a narrativa de apaixonados como forma de tentar conter os distritos e alienar a população. Contudo, apesar do esforço acalmar os ânimos dos revoltosos nos distritos, inclusive após anunciarem o casamento de Katniss e Peeta, a narrativa não surte efeito e os levantes são intensificados.

Figura 16 Katniss sendo ovacionado no Distrito 11 após prestar homenagem à Rue.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

Para acabar com a ameaça que Katniss representa de uma forma que não vá intensificar ainda mais os levantes e revoltas até as pessoas na Capital e enfraquecer a narrativa dos Jogos Vorazes, a sua 75ª edição temática e comemorativa, marcada pelo 3º massacre quaternário, é composta por tributos selecionados entre os vitoriosos de edições anteriores. Dentre estes vitoriosos estão Katniss e Peeta.

Figura 17 Tributos do Massacre Quaternário protestando contra o evento.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

O idealizador da 75ª edição dos jogos, Plutarch Heavensbee faz parte da união e conspiração formada por vários distritos para iniciarem a revolução durante o Massacre Quaternário. Dessa forma, Katniss e Peeta se unem aos vitoriosos Finnick Odair e Mags do Distrito 4, Johanna Mason do Distrito 7 e Beetee Latier e Wiress do Distrito 3. O plano consiste em manter Katniss viva, fortalecer a sua imagem como símbolo da revolução e destruir a arena dos jogos dando a possibilidade de fuga dos tributos e enfraquecimento da imagem da Capital, para toda Panem, ao mesmo tempo. Contudo, Mags e Wiress morrem, Peeta e Johanna são capturados e o Distrito 12 é destruído. Todos os sobreviventes são encaminhados para o Distrito 13.

Em *A Esperança*, acontece a revolução dos distritos contra a Capital. O Distrito 13, liderado por uma mulher chamada Coin, é a principal força na luta. O papel de Katniss passa a ser o rosto e porta voz da revolução, unindo e incitando todos os distritos a lutarem contra a Capital. Ambos os lados se enfrentam principalmente através da guerra midiática. Enquanto Katniss é usada pelos revolucionários, Peeta é

obrigado pela Capital a pacificar os distritos. Além disso, após ser torturado e sofrido um condicionamento psicológico chamado telessequestro que o faz criar repulsa a Katniss, associá-la a tudo de ruim que aconteceu com ele e os distritos e, dessa forma, tentar matá-la. O telessequestro utiliza veneno de bestantes, animais cientificamente modificados pela Capital. Somado ao efeito desse veneno ocorre uma lavagem cerebral por meio de associações de imagens e, dessa forma, é possível adulterar e criar memórias.

Figura 18 Katniss gravando propagandas para à causa revolucionária.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

Figura 19 Peeta pedindo aos Distritos para findarem a revolução.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.



Os revolucionários conseguem enfraquecer a Capital e invadi-la para derrubar o Estado. Em um dos grupos está Katniss, que se dirige ao edifício de Snow para matá-lo. Nos portões do edifício muito bem protegido por pacificadores, onde encontram-se principalmente crianças da capital em busca de refúgio, um aoredeslizador com símbolos do Estado atira bombas. Após os ataques uma equipe médica de revolucionário socorre os feridos, e dentre os socorristas estava Prim. Outro aerodeslizador surge atirando mais bombas e matando-a.

Figura 20 Crianças da Capital, em frente ao edifício de Snow, sendo atingidas por bombas.



**Fonte:** Arquivo pessoal, 2023.

O bombardeio às crianças causou rendição de todos os pacificadores e a queda de Snow. Contudo, o ditador revela a Katniss que as bombas foram detonadas a comando de Coin para derrotá-lo de forma mais rápida. Katniss tem sua confirmação mais tarde por Gale e pela própria Coin, ao perceber que para a líder do Distrito 13 – e autodeclarada líder interina de Panem – o poder é mais importante que a vida humana. Dessa forma, na execução pública de Snow, Katniss, encarregada de executá-lo, no último instante ao atirar a flecha, muda a direção e acerta Coin, matando-a. Sendo assim, apesar de Katniss pagar o preço e viver isolada no que sobrou do Distrito 12, após a revolução Panem tem de fato seu primeiro presidente democrático escolhido pelos principais líderes dos distritos.

Figura 21 Katniss acertando Coin com uma flecha, no lugar do Snow.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

### **Jogos Vorazes e a fórmula do sucesso**

Suzanne Marie Collins, nasceu em 1962, nos Estados Unidos, e cresceu em uma família de militares que serviram o país na guerra. Seu avô participou da 1ª Guerra Mundial, seu tio da 2ª Guerra Mundial e seu pai, Michael John Collins, era oficial nas Forças Armadas e participou da Guerra do Vietnã – por este motivo, Collins e sua família mudavam-se frequentemente do leste dos EUA para Europa.

Collins se graduou em Teatro e Comunicações na Universidade de Indiana e fez seu mestrado de escrita dramática na Universidade de Nova York. Antes de se tornar uma escritora de sucesso mundial ela trabalhou na televisão, desenvolvendo diversos programas infantis para Nickelodeon e Scholastic Entertainment. Contudo, apesar dos diversos trabalhos de sucesso, foi Jogos Vorazes que tornou seu trabalho reconhecido mundialmente e a tornou uma das pessoas mais influentes de 2010 na lista da Time Magazine.

Em 2008, em uma entrevista para a Scholastic Entertainment, Collins conta que a primeira inspiração para a criação de sua obra distópica veio do mito grego de “Teseu e o Minotauro”. Segundo Pedro Paulo Funari (2002, p. 15):

[...] o rei Minos, de Creta, em vingança pela morte de seu filho Andrógeos na Ática, começou a exigir como tributo sete meninos e sete meninas atenienses, que eram oferecidos, de tempos em tempos, ao Minotauro, uma criatura assustadora, meio homem, meio touro, que os devorava.

Em sua infância Collins era fascinada pela mitologia grega e muitos aspectos serviram de influência para a escritora. Ela conta que o mito de Teseu e o Minotauro além de ser o seu favorito, a chocou pela sua crueldade, pois: “Era a coisa mais cruel que ele poderia pensar em fazer com as pessoas de Atenas. É pior que matá-los. Ele mata as crianças deles” (Collins, 2008). Além da Antiguidade Clássica Grega, Collins foi influenciada pela Roma Clássica e, dessa forma, ela decidiu que “a natureza dos Jogos Vorazes seria bastante baseada nos jogos dos gladiadores romanos” (Collins, 2008).

Collins incorpora a luta de gladiadores a partir de três aspectos que considera essenciais nesses para composição desses jogos:

Você precisa de um governo implacável, todo-poderoso; você precisa de pessoas sendo forçadas a lutarem até a morte; e você precisa que isso seja um entretenimento popular. E todos esses três elementos estão combinados nos Jogos Vorazes. (Collins, 2008)

Além disso, há vários outros elementos que fazem referência à Antiguidade Clássica presentes no universo criado por ela como o nome de alguns personagens. A protagonista da série, Katniss Everdeen, foi inspirada no gladiador e rebelde Spartacus, além de ter herdado características de Ártemis, deusa da caça e protetora dos animais silvestres. Outrossim, o nome do Estado onde se passa a história é chamado de Panem cuja referência é direta à política “Panem et circenses”. De acordo com Funari (2002, p. 98):

Pode-se dizer que Roma contava então com dois grupos sociais bem distintos: uma minoria muito rica, que constituía o grupo político dirigente no exército e nas instituições, e uma grande massa de pobres, que vivia “do pão e do circo”, ou seja, recebia alimentos a preços baixos e espetáculos públicos gratuitos para sua diversão.

Não somente a Antiguidade inspirou Suzanne Collins, mas também elementos contemporâneos que remetem a sua infância, a história de sua família e reflexões que ela tinha acerca do momento em que vivia. Dessa forma, a escritora combina a guerra com a fascinação que os indivíduos no mundo contemporâneo possuem por reality shows. De acordo com Collins (2008):

O momento em que eu concebi a ideia dessa história em particular eu falei sobre a base Clássica. Mas, aconteceu em uma noite, eu estava deitada em uma cama e estava muito cansada, e eu estava apenas trocando de canais na televisão. E eu estava passando, alternando imagens de reality shows onde havia esses jovens competindo por... um milhão de dólares, ou um solteirão, ou qualquer outra coisa. E então eu estava trocando de canais e estava vendo imagens da Guerra do Iraque, e essas duas coisas começaram a meio que se fundir de uma forma muito inquietante, e foi quando eu, realmente, eu acho, foi o momento em que eu tive a ideia da história de Katniss.

Por ser filha de um militar que atuou diretamente na guerra, Collins é muito sensível quanto a essa questão. Apesar da proteção da mãe, a escritora cresceu apreensiva e assustada, vendo notícias e imagens de guerra exibidas na televisão – muitas das vezes nos intervalos de seus programas infantis favoritos. Dessa forma, ela enfatiza a diferença dos efeitos das guerras contemporâneas sobre as pessoas que estão diretamente ou indiretamente envolvidas e aquelas que não estão de forma alguma e as notícias televisionadas passam despercebidas ou não causam nenhum tipo de reação. De acordo com a editora de Collins na trilogia de livros de Jogos Vorazes, a escritora tem como interesse e tema principal “a guerra justa” e especialmente os efeitos da guerra nas pessoas. Para Collins (2008) as pessoas estão se tornando muito insensíveis a tais questões e, apesar da dificuldade de escrever um livro violento, cuja violência envolve crianças e adolescente, a escritora espera que as pessoas reflitam sobre tais questões, como elas próprias são retratadas na televisão e que quando se trata da vida real “não vai desaparecer quando entrar o intervalo”.

Portanto, seguindo os pressuposto de “prática” de Certeau e “controvérsia” de Latour e aplicando à construção do universo distópico de Jogos Vorazes por Collins. Entendemos que mesmo de forma inconsciente tais conceitos se fazem presente na construção de qualquer produto feito pelo homem. A autora constrói todo o universo de Panem a partir das experiências que teve desde criança somada com o conhecimento histórico que adquiriu e um legado deixado pelas distopias do século XX. Contudo, seguindo um caminho diferente destas utopias como também se distanciando das demais do século XXI pela forma como apresenta à violência e tais temas ao seu público – composto principalmente por adolescentes –, Collins dá importância ao protagonismo juvenil em sua história não para agradar a demanda do

mercado, mas sim por entender temas considerados violentos ou pesados para essa faixa etária não devem ser estigmatizados e sim apresentados aos jovens e inseri-los no debate. Dessa forma, ela cria uma aventura juvenil que traz temas como a guerra, totalitarismo, alienação, entre outros que incita os jovens a discutirem tais assuntos.

## **CAPÍTULO IV – LEMBRE-SE QUEM É O VERDADEIRO INIMIGO: A GUERRA E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO ELEMENTOS DE CONTROLE**

É perceptível o legado das distopias do século XX presente no universo de *Jogos Vorazes*. Entretanto, esses aspectos foram postos em torno da problemática principal trazida por Suzanne Collins. Todos os aspectos da obra foram influenciados pela experiência de vida da autora e levaram-na aos questionamentos presentes nela. Dessa forma, os conceitos de *prática* e *controvérsia* são fundamentais para a compreensão desse universo a partir da ótica de Collins. Portanto, neste capítulo iremos analisar a construção do universo de *Jogos Vorazes* através dos aspectos principais que o compõem: a guerra e a utilização dos meios de comunicação como instrumento de controle e banalização da tragédia humana.

### **Os Jogos Vorazes são o estado de guerra e o estado de guerra é o controle de Panem**

Assim como nas outras distopias do século XX a guerra tem um papel importante em *Jogos Vorazes*. Em 1984 a sociedade totalitária é um produto da guerra e mesmo que em nenhum momento da história o leitor tenha um contato direto com ela, é perceptível que o Estado se utiliza de uma narrativa para controlar os indivíduos e fortalecer-se. Da mesma forma acontece na distopia de Suzanne Collins, mas em contra partida, a guerra entre a Capital e os Distritos realmente é apresentada ao público.

A grande temática da trilogia de Collins e interesse da autora seria a “guerra justa” devido às experiências vivenciadas pela sua família nas guerras do século XX. Para Marco A. de Medeiros Jordão (2012, p. 159) “[...] existem três condições regulamentadas pela ONU para que a guerra seja julgada e considerada justa, [...]: da autoridade legítima; da reta intenção (seguir as regras previstas); e dos motivos justos: religiosos, éticos e políticos.”. Um fator importante a se problematizar sobre essas condições é a “autoridade legítima”. Isso recai sobre uma discrepância enorme de poder entre os envolvidos e, devido a isso, sempre acaba legitimando a guerra dos mais fortes contra os mais fracos e a exploração destes. Romualdo Santos Monteiro (2012, p. 156) traz essa perspectiva ao citar o historiador grego Tucídides sobre a guerra entre Atenas e a colônia de Esparta: “[...] “os poderosos exigem o máximo que

podem, e os fracos aceitam as condições que conseguem obter. Em síntese, o que esses líderes querem é deixar claro quem é o mandante nesta situação. “

Além disso, Monteiro (2012) traz o filósofo Michael Walzer ao falar sobre a realidade moral da guerra através dos termos do período medieval *just ad bello* e *just in bello* que são o direito de fazer guerra e como essa guerra será conduzida partindo de normas morais humanitárias. Contudo, Monteiro (2012, p 155) salienta que para Walzer a guerra não se encaixa em termos morais:

Mas a guerra está numa esfera acima destas discussões, segundo o autor, noutra *realidade*. Pois o que prevalece são os interesses particulares e a necessidade, visto a própria vida estar em jogo. Aqui homens e mulheres fazem o possível a fim de se salvarem.

Dessa forma, a guerra é um fenômeno sem limites. As ações tomadas na guerra forçam a reação mais agressiva do adversário. Os indivíduos fazem o possível ou por poder ou para se salvarem e “[...] o primeiro e mais importante direito de guerra é o de *matar*” (Monteiro, 2012, p. 161). Portanto, mesmo que na teoria existam normas e termos morais a serem aplicados ou seguidos na guerra, na prática a violência é a lei soberana que a rege.

Tal problemática é fundamental para entender o conceito da guerra que Suzanne Collins traz em sua obra e como ela o sistematiza em seu universo. Contudo, primeiramente deve-se salientar que durante o século XX a guerra ganha novas facetas e não é restrita somente a conflitos militares armados, pois [...] a despeito das formas que a violência possa assumir, a guerra continua sendo a guerra, e as mudanças, em sua aparência externa não impedem que ela continue a ser regida pelos princípios da Guerra (Liang & Xiangsui, 1999, p. 07). Ainda para os coronéis chineses Qiao Liang e Wang Xiangsui (1999, p. 07-08):

Os novos princípios de guerra não prescrevem mais “o emprego da força armada para compelir um inimigo a submeter-se a nossa vontade”, e sim, “a utilização de todos os meios, militares e não-militares, letais e não-letais, para compelir um inimigo a submeter-se aos nossos interesses”. Isto representa uma mudança, tanto na guerra em si, quanto no modelo de guerra provocado por essa transformação.

No universo de *Jogos Vorazes* a guerra é principalmente apresentada através dos meios “não-militares” como forma de submeter os indivíduos ao poder do Estado.

O Estado de Panem, mesmo quando não está em conflito direto contra os distritos, mantém o estado de guerra para fortalecer-se e fortalecer o controle de toda nação. Apesar do emprego da força ainda ser utilizado para a manutenção do controle dos indivíduos, somente em casos extremos o armamento militar é utilizado. Na verdade, o controle dos indivíduos é, principalmente, sistematizado através de diversos elementos que utilizam uma “guerra silenciosa” como um aspecto fundamental para a manutenção do poder do Estado. Da mesma forma que para Visentini (2000, p. 205) a “Guerra Fria representava *tanto um conflito quanto um sistema*” devido ao fato dos Estados Unidos utilizar a narrativa e o estado de guerra em prol dos seus próprios interesses, Suzanne Collins apresenta esta lógica na manutenção do controle e exploração dos distritos pela Capital ser sistematizada através do estado de guerra.

Portanto, se a guerra é fundamental para a manutenção do poder e da soberania do Estado e da Capital sobre os distritos, ela deve ser culpabilizada e não pode ser esquecida. Dessa forma, o Tratado da Traição assume o papel de documento oficial que além de impor aos distritos que cedam duas crianças, todo ano, para os Jogos Vorazes, também os culpam pela guerra e destruição causada em Panem devido aos conflitos no primeiro levante contra a Capital e, dessa forma, legitima todas as ações do Estado contra eles. Sendo assim, os Jogos Vorazes é a forma que o Estado mantém a “guerra silenciosa”.

A narrativa que justifica os jogos através do Tratado de Traição é exibido todo ano na Colheita, em praça pública, em todos os distritos na forma de filme curta-metragem totalmente tendencioso e sensacionalista e narrado pelo Presidente Snow.



Figura 22 Effie apresentando o curta-metragem sobre o Tratado da Traição. Ao fundo, um amontoado de caveiras no telão.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Figura 23 Imagens de explosão exibidas no curta-metragem sobre o Tratado da Traição.



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

O curta traz a seguinte mensagem narrada por Snow:

Guerra. Terrível Guerra. Viúvas, órfãos, filhos sem mães... Foi isso que o levante trouxe para nossa terra. 13 distritos rebelaram-se contra o país que os alimentava, amava e protegia. Irmão contra irmão até não sobrar nada. Então veio a paz, luta difícil, vitória lenta. As pessoas ressurgiram das cinzas e uma nova era começava. Mas a liberdade tem um preço. Quando os traidores foram derrotados, juramos nunca mais sofrer essa traição. Foi então decretado que todo ano os distritos de Panem ofereceriam como tributo um jovem e uma jovem, para lutar até a morte pela honra, coragem e sacrifício. O único vencedor, banhado em riquezas, serviria como recordação da nossa generosidade e clemência. É assim que lembramos do nosso passado. É assim que protegeremos nosso futuro (Jogos Vorazes, 2012, 12 min).

Apesar de ser um enunciado curto, a mensagem traz a cerne da sistematização do controle em Panem e os elementos necessários para a constituição do totalitarismo desse universo, principalmente porque alguns elementos que compõem uma distopia se fazem presente. O primeiro ponto é a problematização do conceito de liberdade. Nas distopias do século XX o conceito de liberdade ou é deturpador ou demonizado. A liberdade é sempre suprimida pelo estabelecimento da ordem. Em Panem o conceito de liberdade é deturpado, pois ela somente é alcançada desde que a ordem social com a Capital usufruindo da exploração e opressão dos Distrito seja preservada. Portanto, o preço da “liberdade” é uma dívida atribuída totalmente aos Distritos através da sua exploração e opressão. Entretanto, até mesmo os residentes da Capital têm sua liberdade limitada e podem sofrer punições como tornar-se avox – rebeldes ou fugitivos cuja língua foi cortada pelo Estado – ou ser condenado à morte.

O segundo ponto é em relação a visão negativa da natureza humana. A natureza do Estado em si já traz tal característica. Mas a ênfase maior desse elemento apresentado por Suzanne Collins é o fato de os distritos serem obrigados a oferecer dois adolescentes todos os anos para lutarem até a morte e servirem de entretenimento. E dessa forma, é apresentado também a relação do ser humano com as inovações tecnológicas ou a perda de características essencialmente humanas a partir da aproximação dos indivíduos com a tecnologia.

Em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* Suzanne Collins aprofunda a discussão de como a guerra pode ser utilizada como uma arma nas mãos de tiranos. O Presidente Snow ainda quando adolescente traz o seguinte argumento sobre o propósito dos jogos: “Eu elaboraria mais a resposta. Não são só para punir os distritos, são parte da guerra eterna. Cada edição é uma batalha própria. Uma que podemos segurar na palma da mão em vez de travar uma guerra real que poderia sair do nosso controle.” (Collins, 2020, p. 561).

Portanto, entende-se que a guerra é um elemento fundamental para a manutenção do controle dos distritos, pois sem o controle “É o caos que acontece” (Collins, 2020, p 273). Dessa forma, a “guerra eterna” é sistematizada através dos Jogos Vorazes e a Capital a conduz de forma mais sutil e ao mesmo tempo agressiva, ditando todas as regras e, principalmente, coloca os distritos uns contra os outros. Ou seja, a Capital vence a guerra mantida por ela sem nem mesmo estar no campo de

batalha, enquanto seus rivais se enfrentam ao mesmo tempo que não compreendem que estão em guerra e do mesmo lado. Sendo assim, o conceito de “Paz” e de “Guerra” também são deturpados. A paz, proferida por Snow no curta-metragem é a ordem estabelecida pelo Estado com a exploração dos distritos em detrimento do enriquecimento da Capital e a “guerra eterna” não é percebida pois a ideia que se tem dela é construída em cima de eventos militares catastróficos.

Ademais, ainda segundo Snow adolescente os jogos também “[...] são um lembrete do que fizemos uns aos outros, do que temos potencial de fazer de novo, por causa de quem somos. (Collins, 2020, p.161). Sendo assim, os jogos além de revelar o pior da natureza humana no passado – no período da guerra entre Capital e Distritos – e no presente, de colocar os Distritos uns contra os outros, eles são uma demonstração de força da Capital, caso haja a possibilidade de se rebelarem contra ela.

Contudo, para manter o estado de guerra através dos jogos de uma forma que não incitem revoltas, além de legitimados pelo Estado, eles devem ser naturalizados e banalizados a ponto da morte de adolescentes dos distritos tornarem-se entretenimento para a Capital. Dessa forma, a mensagem no curta-metragem traz a narrativa construída pelo Estado que sirva a esses propósitos. Portanto, o passado também é deturpado, a história aos Distritos é negada e uma nova que torna a Capital protagonista e vencedora é construída.

A mensagem proferida por Snow inicia de forma dramática e sensacionalista ao enfatizar perdas da guerra e chamar a atenção das pessoas: “Guerra. Terrível Guerra. Viúvas, órfãos, filhos sem mães”. Continuando, ao mesmo tempo que culpa totalmente os distritos pela catástrofe da guerra, deslegitima a exploração e opressão que levaram eles a se rebelarem e não só isenta a Capital, mas cria-se uma imagem positiva do seu papel para a nação: “Foi isso que o levante trouxe para nossa terra. 13 distritos rebelaram-se contra o país que os alimentava, amava e protegia”. Dessa forma, acontece o apagamento da história ao mesmo tempo que se cria outra narrativa para substituí-la.

O mesmo fenômeno é apresentado e denunciado em 1984 de forma muito mais sistematizada e frequente. A narrativa histórica é frequentemente alterada sempre que seja do interesse do Estado, de forma que o mesmo fato seja modificado diversas vezes. De acordo com George Orwell: “A história é escrita pelos vencedores”. Da mesma forma esse fenômeno é frequente na historiografia e denunciado por muitos

historiadores. Para Carlo Ginzburg (1998, p. 11) “No passado, podiam-se acusar os historiadores de querer conhecer somente as “gestas dos reis”. Hoje, é claro, não é mais assim. Cada vez mais se interessam pelo que seus predecessores haviam ocultado, deixado de lado ou simplesmente ignorado”. Contudo, apesar da mudança ocorrida na historiografia, para Hobsbawm (1995, p. 13) “A destruição do passado — ou melhor, dos mecanismos sociais que vinculam nossa experiência pessoal à das gerações passadas — é um dos fenômenos mais característicos e lúgubres do final do século XX.” Tanto a história contada da perspectiva daqueles que estão no poder quanto a destruição do passado são fenômenos presentes em *1984* e *Jogos Vorazes* como mecanismo de controle e manutenção do poder.

Dessa forma, através da atribuição da culpa da catástrofe da guerra aos Distritos, do apagamento da sua história e deslegitimação de suas reivindicações, da construção de uma história cuja a Capital seja protagonista e o pilar que sustenta toda a nação, é que os Jogos Vorazes – “preço da liberdade” – tornam-se legitimados pois “É assim que lembramos do nosso passado. É assim que protegeremos nosso futuro”.

Outrossim, a forma como os Jogos Vorazes são estruturados na cronologia principal da obra de Collins se deve a Snow. Ainda adolescente ele quem surge com várias ideias postas em práticas nas edições seguintes, como de tornar a exibição obrigatória em todos os distritos: “Vocês precisam tornar obrigatório assistirem. Ninguém no 12 vai ligar a televisão em uma coisa deprimente daquelas por escolha - disse ele. - Eles passam o pouco tempo livre que têm bebendo pra esquecer o resto da vida.” (Collins, 2020, p. 562). Além disso, foi sua ideia que o público pudesse apostar nos tributos. Tais ideias foram importantes para que os jogos fossem naturalizados e banalizados.

Ademais, em uma conversa entre Snow e sua mentora Dra. Volumnia Gaul, sobre a natureza humana, o jovem afirma que as pessoas são “Criaturas que precisam da Capital para sobreviver.” (Collins, 2020, p. 561). Além de referir-se um dos porquês da existência dos jogos, na afirmativa Collins apresenta uma das linhas tênues existentes entre a utopia e distopia e demonstra uma visão negativa quanto à natureza humana.

Primeiramente, há a contradição existente nas distopias entre os Estados serem protetores da ordem e da paz ao mesmo tempo que são violentos contra qualquer indivíduo que apresente algum indício de anormalidade ao seu status quo. Combatem os considerados “selvagens” com selvageria, os “bárbaros” com

barbaridades. E segundo, nas sociedades distópicas todos os Estados totalitários que assumem o poder ou conseguem porque a maioria das pessoas dão apoio ou permitem que as atrocidades cometidas por eles aconteçam.

Em *Jogos Vorazes*, o Estado e a Capital ao mesmo tempo que consideram as pessoas dos distritos de incivilizados, que desdenham e enojam da miséria deles e se colocam como o pilar que sustenta toda a nação e os únicos capazes de impedirem a catástrofe da guerra militar, detêm toda riqueza proveniente da exploração dos Distritos e são extremamente violentos e promovem a violência tanto para a manutenção da suposta “paz” quanto para o próprio entretenimento.

Um dos aspectos mais comuns nas distopias – e presentes nos movimentos fascistas – é a perseguição de indivíduos considerados “selvagens”, “incivilizados” ou “bárbaros”. Tais narrativas descaracterizam esses indivíduos como seres humanos e os tornam inimigos a serem combatidos pois colocam em risco o estado de ordem social. E, dessa forma, ao mesmo tempo são importantes para a manutenção do controle e o estado de guerra que fortalecem o Estado pois a narrativa de guerra e perigo iminente contra um inimigo em comum legitima a forma de governo totalitário.

Na obra de Collins quem assume a posição de inimigo da nação é o “espírito rebelde dos Distritos”. Os indivíduos que vivem nos Distritos não são considerados iguais aos indivíduos que vivem na Capital, pois são considerados selvagens e ao mesmo tempo que são desumanizados e desprezados, eles sustentam toda Panem. Em uma das cenas de *Jogos Vorazes* (2012, 1h 45min) ocorre o seguinte diálogo entre Presidente Snow e Seneca Crane, o idealizador dos jogos, sobre a mudança da regra do número de vencedores naquela edição.

- Então, você gosta de uma coitada? Então –
- Todo mundo gosta.
- Eu não. Já esteve lá? No 10? 11? 12?
- Não pessoalmente.
- Bem, eu já. Existem muitos coitados. Muito carvão também. Plantações, minerais, coisas que precisamos. Existem muitos coitados. Se pudesse vê-los... não gostaria deles também.

De um lado temos o idealizador dos jogos, pensando no entretenimento ao afirmar que todo mundo gosta de uma coitada, pois é algo que comove o público. Do outro, temos um estadista demonstrando seu lado totalmente político e o desprezo e sentimento de superioridade com os indivíduos dos distritos. Seu desprezo ainda é

maior pelo fato de, enquanto ainda jovem, ter vivido no Distrito 12 um curto período de tempo, de ter se envolvido com a tributo e vencedora desse mesmo distrito, Lucy Gray, e ter como melhor amigo Sejanus Plinth, um garoto ex-morador do Distrito 2 que se tornou cidadão da Capital devido a riqueza do pai. Apesar dos laços com os dois, Snow os trai para conseguir ter uma carreira de sucesso na Capital.

O fato dos tributos terem algum conforto e luxo nas etapas anteriores à entrada na arena dos jogos é somente para engrandecer o evento, gerar mais entretenimento e aumentar a audiência, aspectos que Snow almeja enquanto jovem. Nessa época, os tributos eram postos em zoológico e mal se alimentavam – chegando na arena sem energia para o combate. Dessa forma, o Estado trata os distritos da forma que lhe for conveniente. As mudanças ocorridas ao longo das edições, mesmo que deem mais conforto aos tributos, são pensadas e postas em prática somente para engrandecer e popularizar os jogos.

Ademais, Suzanne Collins apresenta a guerra não somente como um mecanismo de controle e tomada do poder apenas como instrumento utilizado pela Capital. A autora outra vez demonstra a linha tênue entre a utopia e distopia quando a líder do distrito 13 e da causa revolucionária, Coin, bombardeia crianças da Capital e seus próprios aliados para causar a rendição das tropas de pacificadores e ao tentar matar Katniss, uma possível ameaça a sua liderança. Dessa forma, Coin equipara-se a Snow ao matar crianças para chegar ao poder, ao usar a violência para alcançar aquilo que, em sua concepção, seria uma utopia. Além disso, Coin se declarou a líder interina de toda Panem, após a queda de Snow, sem respeitar uma decisão democrática.

Não menos importante, Collins utiliza sua obra para problematizar a guerra de uma perspectiva moral. Percebemos sua crítica através do diálogo ocorrido em *Jogos Vorazes A esperança – o final* (2015, 14 min) entre Katniss e um indivíduo do Distrito 2, apoiador da Capital, e que está com uma arma apontada para ela:

- Me dê uma razão para não atirar em você.
- Não consigo. Acho que esse é o problema, não é? Explodimos sua mina. Vocês queimaram meu distrito até não sobrar nada. Temos todas as razões para querer matar um ao outro. Então se quiser me matar, atire. Faça Snow feliz. Estou cansada de matar seus escravos por ele.
- Não sou escravo dele.

– Eu sou. Foi por isso que matei Cato. E ele matou Thresh. E Thresh matou Clover. E assim por diante. E quem ganha com isso? Sempre Snow. Cansei de ser uma peça no jogo dele. Distrito 12, Distrito 2. Não temos razões para lutar. Exceto aquele que a Capital nos deu. Por que estão lutando contra os rebeldes? Vocês são vizinhos, vocês são uma família. Essas pessoas não são suas inimigas. Todos nós temos um único inimigo. E ele é Snow. Ele corrompe tudo e todos. Joga os melhores de nós uns contra os outros. Parem de matar por ele! Esta noite, apontem suas armas para a Capital. Apontem suas armas para Snow.

Suzanne Collins problematiza a guerra de uma perspectiva moral através da luta interna enfrentada por Katniss, sempre se questionando quanto à natureza da guerra. O diálogo citado nos traz os dois princípios da guerra discutidos anteriormente: toda ação gera uma reação do seu inimigo e o direito principal da guerra é matar. Da mesma forma nos jogos: só um tributo sai vivo, sendo assim, a regra principal é matar os outros tributos. Todos são seus inimigos, até mesmo os companheiros do seu próprio distrito. Dessa forma, o Estado coloca os Distritos uns contra os outros.

Além disso, a mensagem trazida por Katniss é que por mais nobres que sejam os motivos que levam guerra, sempre acarretará em uma violência desmedida, incontáveis vítimas, grande destruição e aqueles que se enfrentam no campo de batalha apenas seguem ordem daqueles que realmente se beneficiarão com os resultados da guerra. Contudo, para Collins seguir ordens de tiranos e guerrear em nomes deles ainda é uma escolha individual e a violência é algo inerente à natureza humana.

Em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* aprofunda ainda mais essa discussão. A cientista Dra. Volumnia Gal diversas vezes incita ao jovem Snow refletir e questionar sobre a natureza humana e a funcionalidade dos Jogos Vorazes. Em um dos diálogos entre os dois personagens Collins (2020, p. 271) nos apresenta o seguinte debate:

Sem a ameaça de morte, não teria sido uma lição válida - disse a dra. Gaul. - O que aconteceu na arena? Aquilo é a humanidade despida. Os tributos. E você também. Como a civilização desaparece rapidamente. Todas as suas boas maneiras, a educação, a formação da família, tudo de que você se orgulha, arrancado num piscar de olhos, revelando o que você realmente é. Um menino com um porrete

que bate em outro até matá-lo. Isso é a humanidade em seu estado natural.

Snow participa dos Jogos Vorazes como mentor de Lucy Gray e em um momento da edição, é preciso entrar na arena para salvar seu companheiro Sejanus, contudo, para conseguir ajudá-lo acaba matando outro tributo. Posteriormente, na mesma conversa, Snow questiona a Dra. Gaul e o debate continua:

- Somos mesmo tão ruins assim?  
 - Eu diria que sim, claro. Mas é uma questão de opinião pessoal.  
 - Eu acho que não teria batido em ninguém até a morte se a senhora não tivesse me jogado naquela arena! - retorquiu ele.  
 - Você pode botar a culpa nas circunstâncias, no ambiente, mas foi você quem fez as escolhas que fez, mais ninguém.  
 É muita coisa pra assimilar de uma vez só, mas é essencial que você faça um esforço pra responder essa pergunta. Quem são os seres humanos? Pois quem somos determina o tipo de governo de que precisamos. Mais tarde, espero que você possa refletir e ser honesto consigo mesmo sobre o que aprendeu hoje. - A dra. Gaul começou a enrolar o ferimento dele com gaze. - E alguns pontos no braço são um preço baixo a pagar por isso. (Collins, 2020, p. 272)

A grande questão trazida por Collins em toda sua obra é que a guerra e os governos tirânicos, por mais maléficos ao próprio homem, são fenômenos permitidos e praticados por ele e, dessa forma, a violência é algo inerente à natureza humana mesmo e que precise ser incitada para vir à tona. O jovem Snow escreve a seguinte carta para a Dra. Gaul enquanto estava no Distrito 12.

Lembrou-me da minha participação na arena. Uma coisa é falar sobre a natureza essencial dos humanos em teoria, outra bem diferente é pensar nela quando um punho acerta sua boca. Só que, desta vez, me senti mais preparado. Não estou convencido de que somos todos tão inerentemente violentos como você diz, mas é preciso bem pouco para essas feras se manifestarem, ao menos com a proteção da escuridão. Eu me pergunto quantos daqueles mineiros teriam dado um soco se a Capital pudesse ver a cara deles. No sol de meio-dia do enforcamento, eles resmungaram mas não ousaram lutar. (Collins, 2020, p. 444).

Os debates entre Snow e a Dra. Gaul são peças fundamentais para a formação do jovem e sua concepção de Panem, manutenção de poder e da ordem e controle dos distritos através da guerra camuflada nos jogos vorazes. Todas essas questões



estão ligadas a visão negativa da natureza humana. Portanto, se há na natureza humana indícios de violência, o papel do Estado de Panem é alienar e incitar os indivíduos demonstrarem tais características seja para apoiá-lo ou, no caso de Jogos Vorazes, voltaram-se uns contra os outros e, dessa forma, sistematizar o estado de controle e manutenção do poder.

### **Do pão e circo ao controle e alienação de Panem**

De acordo com Theodor W. Adorno & Max Horkheimer (1985, p. 100) em *A Dialética do Esclarecimento*:

O que não se diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade. A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação. Ela é o caráter compulsivo da sociedade alienada de si mesma. Os automóveis, as bombas e o cinema mantêm coeso o todo e chega o momento em que seu elemento nivelador mostra sua força na própria injustiça à qual servia. Por enquanto, a técnica da indústria cultural levou apenas à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social.

O trecho tirado de Adorno refere-se à Indústria Cultural que para o filósofo nada mais é que um instrumento de controle e alienação utilizado por aqueles que detém o poder. Tal processo é feito a partir do esvaziamento de produtos culturais em apenas bens de consumos e da utilização das mídias para alienar os indivíduos. De toda forma, percebemos que o conceito apresentado por Adorno se assemelha a como Suzanne Collins apresenta os meios de comunicação utilizados pelo Estado de Panem para manutenção do poder e controle através da alienação dos indivíduos. Principalmente no trecho “Os automóveis, as bombas e o cinema”, em Jogos Vorazes a tríade tecnologia, guerra e indústria cultural é fundamental para o controle da nação.

Os meios de comunicação em Panem são um dos elementos que mais trazem coesão àquela sociedade. Por um lado, os Distritos são obrigados a assistirem suas crianças se matarem em uma arena como forma de punição e legitimação da sua própria barbárie. Do outro, a Capital muito bem alienada e em êxtase ao se entreter pela tragédia humana. De todas as formas a morte é banalizada. Além disso, a mídia fortalece o próprio Estado através de uma propaganda massiva e principalmente de uma narrativa que proporcione a coesão de suas técnicas de controle.

Em *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes* os mentores são um novo artifício adicionado nos jogos como uma forma de aumentar o interesse do público em assisti-lo. Nem mesmo na Capital os jogos eram bem vistos. Dessa forma, o Estado vê a necessidade de popularizar os jogos e alienar os indivíduos e, com isso, instrumentalizá-los como uma forma de controle da nação. Em um dos diálogos Snow explica o porquê ter tomado algumas ações em relação a Lucy Grey, a tributo que ele foi mentor:

– Bom... o meu tributo, ela é meio pequena. Do tipo que vai morrer nos primeiros cinco minutos dos Jogos Vorazes. Mas ela é atraente de um jeito meio mal-ajambrado, com a música dela e tudo mais. – Coriolanus fez uma pausa, como se repassando seu plano. – Acho que ela não tem chance de vencer, mas essa não é a questão, é? Me disseram que estavam tentando envolver os espectadores. Essa é minha tarefa. Fazer as pessoas assistirem. Então eu me perguntei: como alcanço os espectadores? Vou para onde as câmeras estão.

A dra. Gaul assentiu.

– Sim. Sim, não existem Jogos Vorazes sem os espectadores. – Ela se virou para o reitor. – Viu, Casca, esse aqui tomou uma iniciativa. Ele entende a importância de manter os Jogos vivos. (Collins, 2020, p. 71)

Nas primeiras cenas de Jogos Vorazes (2012, 6 min) ocorre o seguinte diálogo entre Katniss e Gale antes da colheita:

– Só um ano. E se parassem de ver?

– Não vão.

– E se parassem?

– Não vão parar.

– Votem nos favoritos. Chorem quando morrerem. É doentio.

– Gale...

– Se ninguém assistisse, não haveria jogos. Simples assim.

Entretanto, diferente dos Distritos mais pobres, que estão mais distantes da Capital, a aceitação dos Jogos Vorazes é positiva nos Distritos mais próximos 1 e 2. Enquanto no restante dos distritos é uma questão de sobrevivência nos Distrito 1 e Distrito 2 as crianças são treinadas desde cedo a lutar e matar, tornando-se “carreiristas”, e enviadas aos jogos para trazer a vitória ao seu distrito e, assim, honrá-lo. Em Jogos Vorazes (2012, 2h 4min) o carreirista do Distrito 2, Cato, à beira da morte com Katniss apontando uma flecha em sua direção, mas ainda assim enforcando Peeta, incita a protagonista a acertá-lo:

– Vamos. Atire. Nós dois caímos e você vence. Vá em frente. Já estou morto mesmo. Sempre estive, não é? Não sabia até agora. Como é? É isso que vocês querem? [Gritando para o público] Hein? Ainda posso fazer isso. Ainda posso fazer isso. Mais uma morte. É a única coisa que sei fazer... para honrar meu Distrito. Não que faça diferença.

Contudo, um dos principais fatores que podem fazer um tributo vencer os jogos é conquistar o público e conseguir patrocinadores que envie itens que o ajudará a enfrentar os perigos da arena. Os Jogos Vorazes é um grande evento com altíssimo investimento e uma gigantesca estrutura que não se resume à arena, os tributos desde que chegam a Capital passam por procedimentos para melhorar sua aparência e recebem as melhores roupas para agradar ao público. Seu papel passa a ser, não importa os meios utilizados, conseguir atrair os telespectadores através dos desfiles, exposições de habilidades e entrevistas em horário nobre para toda a Nação. Dessa forma, para sobreviver, os tributos são obrigados a seguirem a narrativa dos jogos e, portanto, acabam banalizando violência entre eles e suas próprias mortes.

A narrativa é importante para sua aceitação e funcionalidade dos Jogos Vorazes pois é a partir dela que os indivíduos são alienados. Portanto, ela deve ser seguida à risca. Em decorrência disso Katniss consegue sobreviver junto com Peeta quando resolve confrontar o idealizador dos jogos ao vivo. Contudo, eles precisam manter a narrativa de “amantes desafortunados” do Distrito 12 que comoveu a Panem, precisam convencer a toda nação que confrontar o idealizador foi somente um ato desesperado de amor.

Apesar do esforço dos dois de seguirem a narrativa de apaixonados, o episódio dentro de arena não é desassociado de um ato revolucionário e instiga os distritos a se rebelarem contra a Capital. No início de Jogos Vorazes: Em Chamas (2013, 7 min) Presidente Snow alerta Katniss:

Após o fiasco, nada mais restou a fazer... Além de deixa você concluir sua encenação. E você foi muito boa. Aquela postura de adolescente embriagada de amor. Impressionante. De verdade. Você convenceu as pessoas da Capital. Infelizmente, nem todos nos distritos se deixam enganar. Não tem como saber mais em muitos deles... as pessoas viram sua manobra com as amoras como um ato de desafio. Não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12 surpreendentemente... pode desafiar a Capital e sair ilesa o que as impede de fazer o mesmo? O que impede, por exemplo... um levante? Que pode levar a uma revolução. E aí, em pouco tempo, todo o sistema desmorona.

Apesar de a midiaticização dos jogos ser um elemento poderoso de alienação, o fato de ser ao vivo e o público ser tão imerso a esse entretenimento e acabar se afeiçoando pelos vencedores torna-se uma ameaça para a Capital. Dessa forma, Katniss cada vez é amada pelo público dos jogos e ao mesmo tempo torna-se um símbolo de revolução e os levantes nos Distritos são intensificados. Em decorrência disso, Snow ameaça iniciar uma guerra contra o Distrito 12 caso Katniss não consiga fazer os distritos acreditarem em sua narrativa de amor juvenil. Na mesma cena de Jogos Vorazes: Em Chamas (2013, 9 min) Katniss o indaga:

- Por que simplesmente não me mata agora?
- Não quero matar você. Quero que sejamos amigos. E se não amigos, então, aliados.
- O que devo fazer?
- Quando estiver em turnê com Peeta... você precisa sorrir. Tem que ser agradável. Mas, acima de tudo, demonstrar que está loucamente apaixonada. Acha que consegue?
- Sim.
- Sim, o que?
- Eu os convencerei.
- Não. Convença a mim.

Apesar da ameaça de Snow e dos esforços de Katniss, a turnê dos vencedores em toda a Panem acaba incitando ainda mais as revoltas nos Distritos. Dessa forma, não só Katniss, mas todos os tributos vitoriosos acabam tornando-se uma ameaça ainda maior para todo o sistema construído pelo Estado, pois eles acabaram ganhando muita influência e afeição do público. Sendo assim, matá-los sem nenhuma justificativa poderia acabar inflamando mais ainda as revoltas e não agradaria ao povo da Capital, além de demonstrar uma fraqueza do Estado, por sentir-se ameaçado por eles. Portanto, para acabar com a ameaça dos vitoriosos de uma forma que mantivesse a narrativa dos jogos, “[...] como uma lembrança de que mesmos os mais fortes não podem sobrepujar a Capital. Assim sendo, nos Jogos do 3º Massacre Quaternário os Tributos do sexo masculino e feminino serão escolhidos dentro de um grupo de Vencedores existentes em cada distrito.” (Jogos Vorazes: Em Chamas, 2013, 46 min).

Sendo assim, a principal força do Estado de Panem é sua maior fragilidade: a narrativa difundida através da mídia. Apesar do seu poder de alienação, a maioria das

imagens são transmitidas simultaneamente sem uma edição prévia e causando um efeito diferente do previsto. Além disso, apesar de toda a propaganda exaltando o Estado de Panem, diferente de outras distopias como *1984* os indivíduos não possuem um apreço e sentimento tão forte por ele. Pelo contrário, tais sentimentos se fazem mais presentes às futilidades criadas pelo Estado por meio da alienação em massa e pela riqueza proporcionada pela exploração dos Distritos. Sendo assim, os indivíduos da Capital se veem mais presos ao estilo de vida proporcionado pelo Estado que ele próprio.

Marc Ferro (2010) discute o cinema e a forma como ele é utilizado para formar a opinião pública em seu livro *História e Cinema*. De acordo com o historiador, as imagens e narrativas utilizadas no cinema são instrumentos poderosos e eficazes na formação de opinião público e, em consequência disso, tornaram-se mecanismos utilizados pelos poderes públicos e privados para o controle das massas, principalmente utilizados pela Alemanha Nazista e URSS. Além disso, o cinema pode ser a ruína desses tipos de governos ao serem utilizados como instrumentos para a “tomada da consciência” das massas.

Suzanne Collins apresenta essa dualidade quanto à utilização dos meios de comunicação em sua obra. Da mesma forma que elas são a desgraça da sociedade, utilizadas pelo Estado totalitário para propagar seu poder e consumidas da forma mais banal possível, os meios de comunicação também são armas contra esses governos nas mãos dos revolucionários. Dessa forma, em *A Esperança* Suzanne Collins apresenta os meios de comunicação de uma forma dualística. A Capital e os revolucionários se enfrentam principalmente por meio de narrativas propagadas em toda Panem. Katniss, muito mais que um soldado contra a Capital, é um símbolo revolucionário utilizado em propagandas objetivando incitar os distritos a lutarem. Por outro lado, Peeta é usado pela Capital para desencorajar os distritos e apontar inimigos da nação.

Suzanne Collins apresenta a utilização dos meios de comunicação sob duas óticas pois ao longo de sua vida ela foi impactada e influenciada de formas diferentes por ela. Da mesma forma que a autora cria sua obra a partir da percepção e da crítica de como a tragédia humana é banalizada, principalmente por causa da mídia, de como ela é utilizada e consumida pelas pessoas, é perceptível a influência que sua formação acadêmica e seu trabalho exercem em sua escrita, pois, em contrapartida, ela

apresenta os meios de comunicação como um meio de conseguir a “tomada da consciência” das massas e um instrumento contra governos tirânicos.

Os conceitos de *Prática* e *Controvérsia* são imprescindíveis para compreender a construção do universo criado por Suzanne Collins a partir de sua própria experiência de vida, sua formação e seu trabalho. As práticas vivenciadas pela autora geraram as controvérsias que formam sua obra e, da mesma forma, é perceptível que dentro desse universo as práticas geram as controvérsias.

Dentro do universo de Jogos Vorazes o Estado de Panem criou um sistema que permitisse explorar os Distritos e controlar através dos Jogos Vorazes e da alienação gerada por elas e transmitidas pelos meios de comunicação, além do luxo e futilidades disponíveis aos moradores da Capital. Entretanto, ao mesmo tempo que as práticas geradas por esse sistema fortaleceram o Estado, acabaram criando controvérsias que o torna frágil. Em todos os Distritos, os bens produzidos por eles influenciam nos seus modos de vida, nas habilidades que os tributos desenvolvem para usar nos jogos e, somado à proximidade com a Capital, a lealdade com o Estado. Em decorrência disso, os Distritos 1 e 2 são os que os indivíduos sofrem menos opressão e miséria e são mais resistentes à revolução. Enquanto, quanto mais distante da Capital, maior a exploração, a pobreza e maior a vontade de se rebelar contra o Estado.

Além disso, por mais infalível que pareça o uso dos meios de comunicação como um instrumento poderoso de controle por meio da alienação dos indivíduos, tal prática torna-se a própria fragilidade do Estado. É uma arma poderosa nas mãos dos revolucionários porque Panem é vulnerável a tal instrumento, entretanto, essa prática nas mãos do Estado acaba gerando sua própria controvérsia. Os indivíduos da Capital estão tão imersos na alienação e futilidades proporcionadas pelo Estado que o vínculo com tais instrumentos é maior que pelo próprio governo, e dessa forma, algumas ações devem ser justificadas através da narrativa dos Jogos Vorazes. Outrossim, as imagens transmitidas simultaneamente podem ser nocivas aos Estado. Portanto, a partir das controvérsias geradas das práticas possíveis dentro do sistema criado pelo Estado de Panem que ocorreu a revolução que o derrubou.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Indiscutivelmente é impossível desassociar as distopias dos eventos do século XX, das guerras e dos governos totalitários. Além do mais, é perceptível o legado deixado pelas distopias do século XX e as influências que estas ainda têm sob obras mais recentes. Contudo, as distopias do século XXI trazem a temática de um mundo catastrófico sob uma nova ótica, além de abranger um público maior e mais jovem. Dessa forma, a linguagem é adaptada para o público juvenil e para o mercado, mas algumas obras ainda ousam manter a violência, enfatizando a crítica e a mensagem distópica.

As narrativas historiográficas sobre as guerras do século XX partem das *práticas e controvérsias* dos historiadores. Mas além disso, as próprias guerras foram resultados de *práticas e controvérsias* dos contemporâneos deste período, visto que o embate entre diferentes ideologias e interesses somados com o contexto e recursos da época ocasionaram os conflitos da forma que aconteceram.

Todas as ideologias deste período carregavam o ideal utopista e visavam a mudança do mundo; fosse o liberalismo capitalista, o fascismo e suas variantes como o nazismo, ou o comunismo. De toda forma, os Estados que adotaram tais ideologias foram os responsáveis pela catástrofe do século XX. E todo o contexto apocalíptico e a utopia desses governos alimentaram a imaginação de autores que por meio de seus textos caracterizando sociedades caóticas e extremamente opressoras reinventaram o gênero distopia no século XX e apresentavam suas críticas e inquietações ao ideal utópico e a este período.

Os conceitos de *prática e controvérsia* também explicam o surgimento de utopias e distopias nos imaginários dos indivíduos. As duas ideias são produtos do período em que são concebidos, portanto suas formulações remetem-se às práticas dos indivíduos no contexto que estão inseridos. Contudo, enquanto a utopia é uma controvérsia do contexto e sociedade atual, a distopia é uma crítica a todos esses fatores e, principalmente, uma controvérsia do pensamento utópico.

O gênero distopia fez bastante sucesso no século XX através de obras como *Nós, 1984, Admirável Mundo Novo, A Revolução dos Bichos, Laranja Mecânica, Fahrenheit 451* e *O Senhor das Moscas*. Já no século XXI, *Jogos Vorazes* é uma das mais famosas obras de distopia dessa geração e busca trazer o gênero distópico para o público adolescente de uma forma que não exclua a violência que é característica

das distopias. Principalmente a partir de experiências de sua vida – que remontam as guerras do século XX – e da percepção como as pessoas consumiam os meios de comunicação e eram apáticas à tragédia humana, Suzanne Collins constrói este universo.

Apesar de utilizar-se de elementos característicos de outras distopias, Collins constrói sua trilogia fiel à sua própria experiência de vida. Difere dos distopistas do século XX principalmente por atingir o público jovem, mas sobretudo difere dos distopistas do século XXI por não excluir temas polêmicos e abordá-los de forma violenta para adolescentes. Tal narrativa remete-se à sua própria prática de vida. Por crescer em uma família de militares, Collins nunca viu problemas em discutir sobre a guerra. Dessa forma, a autora anseia que seu público jovem discuta e problematiza os temas trazidos por ela em *Jogos Vorazes*. Tal anseio faz parte de sua própria crítica visto que para a autora as pessoas são apáticas à tragédia humana e vê sua obra como uma forma de fazê-las perceber isso.

Não só a narrativa de Collins, mas de todo distopista pode ser explicada pelos conceitos de *prática* e *controvérsia* visto que suas obras foram criadas a partir de seu contato com a realidade e o meio que fazem parte e dos produtos que consomem. Dessa forma, a partir de suas práticas de vidas eles geram ideias controvérsias aquelas já estabelecidas e, portanto, constroem seu produto.

Sendo assim, *Jogos Vorazes* apresenta características convergentes com as demais porque fazem parte do imaginário de uma mesma época, mas suas divergências surgem das controvérsias presentes nas práticas de Suzanne Collins, ao longo de sua vida. Dessa forma, a autora utiliza-se de sua perspectiva de guerra para criar um Estado totalitário ao mesmo tempo que critica a natureza humana, como também utiliza-se de elementos da Antiguidade Clássica aliados a elementos contemporâneos para criticar o uso dos meios de comunicação e a banalização da tragédia humana.

Contudo, a crítica de Collins à guerra e ao uso dos meios de comunicação apresenta-se não somente de uma perspectiva. A guerra, ou a violência, é apresentada como algo inerente à natureza humana e um fenômeno sem causas justas, cujas consequências são sua própria existência. E os meios de comunicação apresentam uma dualidade referente a própria carreira da autora. Dessa forma, assim como os meios de comunicação são armas de alienação dos indivíduos eles podem ser utilizados como “tomada da consciência” das pessoas contra os governos tiranos.



Além disso, os conceitos de *prática* e *controvérsia* explicam aspectos próprios do universo de *Jogos Vorazes*. A construção do Estado totalitário e sistematização da guerra e dos jogos como forma de controle dos Distrito impõe e cria práticas que acabam gerando as controvérsias do próprio Estado. Primeiramente, a divisão dos Distritos em castas de produção funciona como forma de proporcionar a Capital seu sustento e riqueza. Contudo, além de fortalecer os Distritos em certas práticas individuais próprias do seu modo de produção, torna a organização da nação suscetível a crises e falta de recursos para a Capital. Exemplo disso é quando o Distrito 2 é atacado pelos exércitos revolucionários e a Capital fica sem energia ou as próprias técnicas aprendidas na produção de bens para o Estado são utilizadas contra ele ou na arena durante os jogos.

Tais práticas impostas pelo também geram subordinação de Distritos mais próximos e cujos bens de produção são considerados mais valiosos, como é o caso dos Distritos 1 e do Distrito 2. Contudo, quanto mais longe é o Distrito, mais trabalhoso é a forma de produção, maior é a miséria e a insubordinação e, portanto, mais suscetível a levantes contra o Estado. Além dos Jogos Vorazes não serem bem vistos, o que não é o caso dos Distritos mais próximos onde vencê-los significa honra e as crianças são treinadas para matar. Mas é na Capital onde a vida humana é mais banalizada e os jogos mais servem como entretenimento e alienação dos indivíduos, entretanto, ainda assim tal prática gera a sua controvérsia.

Os Jogos Vorazes são o sistema criado pelo Estado para controlar os indivíduos, por meio da “guerra silenciosa” para os Distritos e da alienação da Capital. Ou seja, o Estado é os Jogos Vorazes. Mas, apesar do controle sistematizado através deles, difere do controle estabelecido pelos Estados de outras distopias cujos indivíduos adoram e exaltam o próprio governo, enquanto em Panem os indivíduos adoram e exaltam a alienação e futilidades criadas e proporcionados pelos seus líderes.

A Capital é totalmente fútil e só responde a narrativas novelescas que a tire da realidade e a aliene mais e mais. Dessa forma, apesar de ser sua maior ferramenta de controle, quando o Estado não se vê engolido pela sua própria narrativa, ela é utilizada pelos seus adversários contra ela. Em suma, a partir das práticas criadas e impostas através sistema de controle e alienação estabelecido pelo Estado de Panem, ocasionaram o surgimento das controvérsias do seu próprio governo e que foram utilizadas pelos Distritos revolucionários para sua ruína.

## REFERÊNCIAS

6 referências históricas em "Jogos Vorazes". **Superinteressante**, 19 out. 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/coluna/turma-do-fundao/6-referencias-historicas-em-jogos-vorazes>>. Acesso em: 15 Jun. 2023.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento fragmentos filosóficos**. Editora Zahar. São Paulo - SP. 2006.

ARÃO FILHO, Daniel. **O Século XX – O tempo das crises**: Revoluções, fascismos e guerra. Ed. Civilização brasileira. Rio de Janeiro – RJ. 2000.

AURTHUR, Kate. Como "Divergente" se transformou em um desastre. **BuzzFeed Brasil**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <<https://buzzfeed.com.br/post/como-divergente-se-transformou-em-um-desastre>>. Acesso em: Jun de 2023.

BORGO, Érico. Os maiores fracassos de 2013 nos cinemas. **Omelete**, 26 dez. 2013. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/filmes/os-maiores-fracassos-de-2013-nos-cinemas>>. Acesso em: jul. 2023.

BRADBURY, **Fahrenheit 451**. 1ª Edição. Editora biblioteca azul. 2012.

BRANDÃO, Lucas. Para além de "A Laranja Mecânica": o que fez Anthony Burgess. **Comunidade Cultura e Arte**, 08 jul. 2018. Disponível em: <<https://comunidadeculturaearte.com/para-alem-da-sua-laranja-mecanica-o-que-fez-anthony-burgess/>>. Acesso em: 05 Jun. 2022.

BROWN, Patrick. The Dystopian Timeline to 'The Hunger Games' [Infographic]. **Goodreads**, 21 mar. 2012. Disponível em: <<https://www.goodreads.com/blog/show/351-the-dystopian-timeline-to-the-hunger-games-infographic>>. Acesso em: 16 Jun. 2023.

BURGESS, Anthony. **Laranja Mecânica**. 1ª Ed. Editora Aleph. São Paulo - SP. 2019.

CARVALHO, Victor. O que o novo livro dos Jogos Vorazes acrescenta para a história de Panem. **Medium**, Jul 6, 2020. Disponível em: <<https://medium.com/literato/o-que-o-novo-livro-dos-jogos-vorazes-acrescenta-para-a-historia-de-panem-a81a3bcbbcbb6>>. Acesso em: Jun de 2023.

CERTEAU, M. de. **A invenção do cotidiano 1**: Artes de fazer. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

COGGIOLA, Osvaldo. **A segundos guerra mundial - Conflito e violência**. Vol. 2. N° 1. p. 92 - 122. 2017.

COLLINS, Suzanne. **A Cantiga de Pássaros e Serpentes**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2020.

COMO Yevgeny Zamyatin moldou a ficção distópica. **Dystopia**. Disponível em: <<https://dystopiamag.com/como-yevgeny-zamyatin-moldou-a-ficcao-distopica/>>. Acesso em: 01 de março de 2023.

CORREIA, Isabela. Jogos Vorazes e a Tailândia: a arte pode estimular o senso crítico dos jovens?. EPOCA. 09 de set. de 2014. Disponível em <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2014/12/jogos-vorazes-e-tailandia-arte-pode-estimular-o-senso-critico-dos-jovensb.html>>. Acessado em 1 de agosto de 2023.

D13JOGOSVORAZES. Título do vídeo. **YouTube**, 24 nov. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ&t=621s>>. Acesso em: Junho de 2023.

DUNNE, Brendan. Hunger Games Book Review (B2). **LearnEnglish Teens - British Council**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <<https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/reading-zone/b2-graded-reading/hunger-games-book-review-b2>>. Acesso em: Jun. 2023.

FARIA, Ricardo de Moura. **Utopias do século XX**. Edição do autor. Belo Horizonte - MG.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. 2ª Ed. Editora Terra e Paz, São Paulo – SP. 2010.

FIGUEIREDO, Carolina Dantas de. **Da utopia à distopia: Política e liberdade**. **Revista Eutomia** Ano II – No 01. pp. 324-362. 2007.

FRAZÃO, Dilva. George Orwell. **eBiografia**. Disponível em: <[https://www.ebiografia.com/george\\_orwell/](https://www.ebiografia.com/george_orwell/)>. Acesso em: 21 de junho de 2023.

GOLDING, William. **O senhor das moscas**. Edição comemorativa. Editora Alaguara. 2021. São Paulo - SP.

HOBBSAWM, Eric. **A Era dos Extremos: o breve século XX 1914-1991**. São Paulo – SP. Companhia das Letras, 1995.

HOBBSAWM, Eric. **A era dos impérios**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. 1ª Edição. Ed. Biblioteca Azul. 2014. Rio de Janeiro - RJ.

JOGOS Vorazes. (2012). Direção de Gary Ross. Produção de Nina Jacobson e Jon Kilik. Distribuição: Paris Filmes, 2012. 1 DVD (142 min).

JOGOS Vorazes: Em Chamas (2013). Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson, Jon Kilik e Francis Lawrence. Distribuição: Paris Filmes, 2013. 1 DVD (146 min).

JOGOS Vorazes: A Esperança - Parte 1 (2014). Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson, Jon Kilik e Francis Lawrence. Distribuição: Paris Filmes, 2014. 1 DVD (123 min).

JOGOS Vorazes: A Esperança - Parte 2 (2015). Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson, Jon Kilik e Francis Lawrence. Distribuição: Paris Filmes, 2015. 1 DVD (137 min).

JOGOS VORAZES: 10 anos — legado e futuro de uma distopia. O Povo, Fortaleza, 23 mar. 2022. Disponível em: <<https://www.opovo.com.br/vidaearte/2022/03/23/jogos-vorazes-10-anos-legado-e-futuro-de-uma-distopia.html>>. Acesso em: 15 fev. 2023.

LABAKI, Luis Felipe. "O avô do Grande Irmão". **Quatro Cinco Um**, 01 de dez. de 2018. Disponível em: <<https://www.quatrocinco.com.br/br/resenhas//o-avo-do-grande-irmao>>. Acessado em 28 de Maio de 2023.

LATOURE, Bruno. **Reagregando o Social**. Salvador BA: Ed. UFBA, 2012; Bauru SP: EDUSC, 2012.

LATOURE, Bruno; WOOLGAR, Steve. **A Vida de Laboratório: a produção dos fatos científicos**. Rio de Janeiro: Relume dimará, 1997.

LAURENCE, Sarah. Interview with Kate Egan, editor of The Hunger Games trilogy. **Sarah Laurence's Blog**, 3 de nov. 2010. Disponível em: <<http://blog.sarahlaurence.com/2010/11/interview-with-kate-egan-editor-of.html>>. Acesso em: jun. 2023.

LIANG, Qiao; XIANGSUI, Wang. A guerra além dos limites: Conjecturas sobre a guerra e a tática na era da globalização. 1999.

LIEBEL, Silvia (Org.). **Das utopias modernas às distopias contemporâneas: Conceito, prática e representação**. 2. ed. Belo Horizonte – MG: Fino Traço Editora, 2021.

LOUREIRO, Julio. Ray Bradbury. **Livro Bingo**, 11 de maio de 2021. Disponível em: <<https://www.livrobingo.com.br/ray-bradbury>>. Acesso em: 02 de março de 2023.

MAZE RUNNER (franquia). **Wikipedia**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Maze\\_Runner\\_\(franquia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Maze_Runner_(franquia))>. Acesso em: julho de 2023.

MONTEIRO, Romualdo Santos. Guerra justa e injusta - Michael Walzer: Uma Argumentação Moral com exemplos históricos. **Revista Opinião Filosófica**, Porto Alegre, v. 03; nº. 02, pp. 155 -162.2012

NOVO "Jogos Vorazes" dribla a crise e vende 500 mil cópias em uma semana. **Veja**, 28 de maio. 2020. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/novo-jogos->

vorazes-dribla-a-crise-e-vende-500-mil-copias-em-uma-semana/\>. Acesso em: 21 jun. 2023.

ORWELL, George. **1984**. Tradução: Alexandre Hubner; Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ORWELL, George. **Revolução dos Bichos**. Tradução: Heitor Aquino Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PANEM. **Jogos Vorazes Wiki**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <<https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Panem>\>. Acesso em: jun. 2023.

PAVLOSKI, Evanir. **1984 a distopia do indivíduo sob controle**. Curitiba – PR: UFPR, 2005.

REIS FILHO, Daniel Aarão. **As Revoluções russas e o socialismo soviético**. São Paulo: Ed. UNESP. 2003.

REIS FILHO, Daniel; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Org.). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. 3 v.

RÉMOND, René. As consequências da guerra. *In.*: **Introdução à história do nosso tempo**. Editora Gradica. Lisboa - PT. p. 372 - 383. 2003.

RÉMOND, René. **Introdução à história do nosso tempo**. Editora Gradica. Lisboa - PT. 2003.

SALVANI, José Lucas. Sete anos de "Jogos Vorazes". **Portal It Pop**, 14 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.portalitpop.com/2019/03/sete-anos-jogos-vorazes.html>\>. Acesso em: 14 jun. 2023.

SALVANI, José Lucas. Sete anos de "Jogos Vorazes". **Portal It Pop**, 25 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.portalitpop.com/2019/03/sete-anos-jogos-vorazes.html>\>. Acesso em: jun. 2023.

SEQUÊNCIA de livros "Jogos Vorazes". Mural dos Livros, **Mural dos livros**. 14 fev. 2023. Disponível em: <<https://muraldoslivros.com/sequencia-de-livros-jogos-vorazes/>\>. Acesso em: 14 jun. 2023.

SILVA, Francisco Carlos Teixeira da. Os Fascismos. *In.*: REIS FILHO, Daniel; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (orgs.) **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. 3 v. V. 2, p. 109-164

SOUZA, Wesley. Aldous Huxley. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/aldous-huxley.htm>\>. Acesso em: 02 de março de 2023.

SUZANNE Collins, a criadora. **Distrito 13**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <<https://www.distrito13.com.br/conteudo/autora/>\>. Acesso em: jun. 2023.

SUZANNE Collins desvenda Jogos Vorazes, 2012. **YouTube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNq&t=3s>>. Acesso em: 01 Junho, 2023.

SUZANNE Collins. **Famous Authors**. Disponível em: <<https://www.famousauthors.org/suzanne-collins/>>. Acesso em: 20 jun. 2022.

THE Hunger Games: Context. **SparkNotes**, [Data de publicação indisponível]. Disponível em: <<https://www.sparknotes.com/lit/the-hunger-games/context/>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

VIGEVANI, Tulo. **Segunda guerra mundial**: O ambiente internacional que ameaça a paz gera a guerra e desencadeia o genocídio. p. 1 - 16. 1995.

VISENTINI, Paulo Fagundes. **A Primeira Guerra Mundial e o Declínio da Europa**. Alta Books Editora, 2018.

VISENTINI, Paulo. A Guerra Fria. In: REIS FILHO, Daniel; FERREIRA, Jorge; ZENHA, Celeste (Org.). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. v.2, p.195-226. O Século XX. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. V. 2, capítulo 6.

WILLIAM Golding. **UOL Educação**. 22 de fev. 2005. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/biografias/william-golding.htm>>. Acessado em 26 de jun. de 2023.

ZAMIÁTIN, Ievguêni. **Nós**. Editora Aleph. 2021. São Paulo - SP.

ZENHA, Celeste (Org.). **O Século XX**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. 3 v. V. 2, p. 109-164