

A ANESTÉTICA OPRESSORA DA CAPITAL: UMA INVESTIGAÇÃO DA DISTOPIA INTERSEMIÓTICA DE JOGOS VORAZES

Richard Aaron Basso

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

rc4richardaaron@gmail.com

RESUMO: A autora Suzanne Collins lança mão de uma linguagem intersemiótica na construção do *bildungsroman* de sua heroína na franquia distópica *Jogos Vorazes* a partir do conceito de *anestésica*, apresentado por Susan Buck-Morss, com base nas reflexões acerca do *choque* em Walter Benjamin. Este trabalho objetiva demonstrar a natureza dos mecanismos semióticos de manutenção da opressão exercida pelo governo da *Capital*, através da mídia, na população do estado fictício de *Panem*, no livro *Jogos Vorazes* e no filme homônimo. Compreendendo a distopia como o subgênero da ficção científica que reflete sobre a sociedade contemporânea, o presente estudo procura indicar as conexões com os espetáculos televisivos usados pelos controladores de conteúdo chamados de *idealizadores* e o seu papel na construção de narrativas mantenedoras da opressão de sua população.

PALAVRAS-CHAVE: Distopia; Anestésica; Mídia; Intersemiose.

ABSTRACT: The author Suzanne Collins uses an intersemiotic language to construct her heroine's *bildungsroman* in the dystopian *Hunger Games* franchise from Susan Buck-Morss' concept of anesthetics, based on reflections on the shock in Walter Benjamin. This paper aims to demonstrate the nature of the semiotic mechanisms of maintaining the oppression exerted by the *Capital* government, through the media, on the population of the fictional state of *Panem*, in the book *Hunger Games* and the homonymous film. Understanding dystopia as the subgenre of science fiction that reflects on contemporary society, the present study seeks to indicate the connections with television shows used by content controllers called creators, and their role in constructing narratives that maintain the oppression over the population.

KEYWORDS: Dystopia; Anaesthetics; Midia; Intersemiosis.

INTRODUÇÃO

Compreendendo a importância que a literatura infanto-juvenil tem na formação de novos leitores e membros da sociedade, em especial a do gênero distópico, como Carrie e Elaine enfatizam (HINTZ e OSTRY, 2003), buscamos no acervo contemporâneo, as produções de destaque popular que se encaixam nesses parâmetros a fim de nos apropriarmos das preocupações e impulsos distópicos que estão permeando a população nesta fase do capitalismo tardio.

A narrativa de que decidimos abordar conta a *bildungsgroman* de Katniss Everdeen em sua ascensão a líder de uma revolução contra a opressão do estado que os governa. Esse movimento, no entanto, tem como pontapé inicial a sua participação no principal programa de entretenimento deste universo: o reality show *Jogos Vorazes*.

Lançado em 2008, o livro de mesmo nome estabelece imediatamente uma conexão com as mídias audiovisuais, ao relatar textualmente, tanto a participação de seus personagens em diversos de seus gêneros como a recepção destes. Não foi difícil de prever ainda naquela época que o mesmo ganharia sua adaptação à grande tela, e em apenas quatro anos tivemos o lançamento do primeiro longa-metragem da franquia que contaria ainda com outras três adaptações ao cinema, e várias outras aos jogos eletrônicos.

Na aurora da expansão da ficção científica no cinema, Susan Sontag (2001), no ensaio intitulado “A Imaginação do Desastre”, afirma que o que essas obras têm de interessante é fato de serem a associação entre um produto comercial e profundos dilemas sociais contemporâneos (p. 48). Alinhados a esse pensamento, ao comparar o primeiro livro e sua adaptação, objetivamos demonstrar os diferentes mecanismos de opressão, principalmente o da *anestésica*, através da obra de Walter Benjamin e de Susan Buck-Morss, que é aplicado através da mídia neste universo, e seu paralelo com o nosso mundo.

Neste caminho, discutiremos como é formado o universo distópico onde se insere a trama e os papéis gerais que a mídia tem a cumprir, mediados pela opinião da própria autora, a fim de compreendermos melhor as relações próximas de ambos os mundos, entendendo como nesta obra a crítica se manifesta como parte ativa da própria narrativa.

A DISTOPIA E O COLISEU

Seguindo a tradição estabelecida por Aldous Huxley e George Orwell, nos romances *Admirável Mundo Novo* e *1984*, a distopia que nos é apresentada em *Jogos Vorazes*, também apresenta elementos de controle ideológico, porém, em vez de repressão linguística ou condicionamento assistido, a *Capital*, nome do governo totalitário que rege treze distritos periféricos, foca sua mídia em conjunto com seus programas sociais em um único espetáculo, tornando-o parte ativa do funcionamento e da manutenção da vida de seus habitantes.

A história do estado de *Panem*, este “lugar fictício onde há grande injustiça e sofrimento, tipicamente totalitário ou pós-apocalíptico”, como nos traz a definição do vocábulo no dicionário de Oxford (DYSTOPIA, 2012, tradução nossa), nos é apresentado através de comentários da protagonista, e tanto na adaptação como no livro, principalmente durante um discurso na abertura da seleção dos jogos. Ambos relatam as origens incertas do país que se formou na América do Norte, após guerras e diversos desastres naturais destruírem a “grande nação que uma vez existira ali” (COLLINS, 2010, p. 24). Tais acontecimentos forçaram os sobreviventes a se aglomerarem de maneira periférica às cidades que restaram, onde o poder aquisitivo se concentrou e em pouco tempo se tornou explorador de seus vizinhos, dos quais se distinguia autodenominando-se *Capital*. As tensões logo se acumularam e deflagraram uma guerra civil, resultando na vitória da *Capital*, que de maneira a concretizar seu poder sobre os distritos, além de os extirpar de seus nomes e enumerá-los, estabeleceu o evento anual que obriga o envio de um casal de adolescentes, dentre 12 a 18 anos, de cada distrito, para lutarem até a morte em comemoração ao fim da guerra.

A *colheita*, nome que se dá ao evento que seleciona os participantes, aqui chamados de *tributos*, é tratada de maneira diferente pela população do país: enquanto na capital os espectadores morrem de ansiedade para conhecer os participantes do ano, os distritos se dividem em dois grupos: os que preparam suas crianças a fim de se voluntariarem, visando à vitória que dará certa quantidade de ração extra à cidade, e os distritos que tratam a *colheita* como um funeral anunciado.

É interessante notar que autora do romance não se furta a referenciar a antiga Roma, como informou em entrevista ao site da editora Scholastic (COLLINS, Suzanne, 2011a, p.3). Nesse sentido, se aquela sociedade se mantinha na base de pão e circo, a sociedade de *Panem* mistura estes dois elementos a níveis fundamentais: o próprio nome *Panem* se refere a pão em

Latim. As analogias entre alimento e entretenimento não se encerram em pão e colheita, o seu circo em inglês chama-se *Hunger Games*, e poderia ser traduzido como Jogos da Fome.

Como um dos temas principais do primeiro livro, a fome impulsiona grande parte das ações dos personagens: é por fome que a protagonista é salva por seu companheiro na infância, é por fome que esta irá as florestas munida de um arco para cassar, e é por fome que as crianças dos distritos são impulsionadas a pôr seus nomes mais de uma vez na pilha de sorteio para o massacre, em troca de porções de ração e óleo oferecidos pelo governo para alimentar as famílias daqueles que agora terão mais chances de alimentar a areia das arenas com seu sangue.

Apesar dos jogos estarem em sua septuagésima quarta edição, esta distopia não se encontra tão consolidada como a maioria de seus pares. É perceptível em várias situações que ainda há alguma resistência sólida à *Capital*, que os obrigou a incinerarem um distrito inteiro para usar como exemplo. É por este motivo que tanta preocupação é mobilizada para o processo de construção do evento, pois se tem o conhecimento de como a maneira como serão retratadas as mortes dos filhos de um distrito pelas mãos do distrito vizinho pode afetar a sua população.

A MÍDIA

Compreendemos que a crítica social é um elemento-chave da construção de qualquer distopia, segundo Keith Booker (1994, p.4-5). Uma distopia, ao contrário das utopias, se forma ao olhar para a história e nela perceber os impulsos que nos levariam a um futuro pior. Podemos afirmar que ao fazer esse movimento, o que a autora viu foi a “intercalação entre cenas de guerras nos noticiários e reality shows” (COLLINS, 2011a, p.2, tradução nossa).

Retomando os velhos comentários acerca da ficção científica, e da representação do futuro como crítica social do presente, Suzanne Collins em diversas entrevistas relata a perplexidade com que encara os reality shows e a forma que os mesmos são tratados pela mídia na nossa contemporaneidade. Tal posição pode ser observada na mídia de *Panem*, que em conjunto com a população da capital, trata com excitação e euforia exagerada cada detalhe dos Jogos, confirmando a tendência que, na década de 30, foi observada por Benjamin (2008, p. 42) que apontou: “A humanidade que, segundo Homero, foi um dia objeto de espetáculo para os deuses olímpicos, agora o

é para si mesma. Sua autoalienação atingiu tal magnitude que é capaz de experimentar a sua própria autodestruição enquanto prazer estético da mais alta ordem” (tradução nossa). A mídia, aqui com seus diversos gêneros, trata de reproduzir a normatização do massacre, mas não apenas aceitação da sua existência, mas também valorização de sua forma como entretenimento e como meio de alcançar fama e riquezas dos competidores, caso sejam o único sobrevivente.

Ao interpretarmos as mídias como meios de comunicação, à primeira vista parece uma má ideia para um governo opressor ceder aos membros da população oprimida todo o tempo de um programa que deve, obrigatoriamente, ser assistido por todos. Porém, como afirma Walter Benjamin:

O Fascismo tenta organizar as massas proletárias recém-surgidas enquanto mantém intactas as relações de propriedade as quais elas lutam para abolir. Ele [o fascismo] enxerga sua salvação em dar a expressão às massas, mas em momento algum garante a elas direitos. As massas têm o direito a ter as relações de propriedades mudadas; o fascismo busca dá-las expressão enquanto mantém essas relações intocadas (BENJAMIN, 2008, p. 41, tradução nossa).

Escrito no contexto da ascensão do Nazismo, o ensaio “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, publicado originalmente em 1936, aponta que naquela época, as agências de publicidade guiadas por estas forças adotaram novas tecnologias para essa tarefa de *dar expressão*. Enfatizando a importância das fitas de notícias, que eram curtas montagens acerca de alguma nova, o filósofo afirma que:

Especialmente em relação à fita de notícias, qual a relevância para os objetivos da propaganda pode dificilmente ser ignorado. A reprodução em massa é especialmente favorecida pela reprodução das massas. Em grandes procissões cerimoniais, gigantes protestos, em *eventos esportivos e na guerra*, todos os quais agora são alimentados à câmera, as massas se encontram face a face consigo mesmas. O movimento das massas, e acima de tudo *a guerra*, são formas de comportamento humanas especificamente adequadas para a câmera (BENJAMIN, 2008, p.54, tradução e grifo nossos).

O governo de nossa distopia encontrou outro gênero para a manipulação dessa *expressão*. Utilizando a câmera, em vez de fitas de notícias: reality shows, e no lugar dos protestos e procissões: a luta até morte entre os distritos oprimidos. Essa tarefa de manipulação da expressão é realizada dentro da narrativa por dois grupos: os *Idealizadores*, e os *Patrocinadores*.

Neste jogo de vida ou morte, cada nova leva de *tributos* é previamente ensinada sobre a importância dos patrocinadores, que podem interferir diretamente no jogo enviando auxílios, que salvaram as vidas inúmeras vezes de seus protegidos. Logo, a lógica interna do funcionamento faz com que voluntariamente o tributo use de seu tempo de tela para reproduzir o discurso da classe dominante, como puro meio de sobrevivência, em vez de se expressar. Essa tendência é facilmente observada em nossos reality shows como o Big Brother, que usa de massiva premiação extra em forma bonificação por propaganda, além de diversos mimos com seus produtos durante o programa. Quem vence no final não é aquele que melhor representa sua classe ou seu povo e sim quem melhor vende os produtos anunciados. Porém, em *Jogos Vorazes*, não é apenas um mimo que se ganha ao reproduzir o que se espera pelos produtores, mas sim a vida.

Enquanto os patrocinadores têm a tarefa de impor em parte o discurso e o comportamento dos participantes, é o processo de montagem, controlado pelos *idealizadores* que têm a função de controlar a expressão, e formar o programa que deverá ser assistido por *Panem*, servindo de circo para a *Capital*, e de entorpecente para os distritos, o que será tratado na próxima sessão desse artigo de nome: “A anestésica dos jogos”. No entanto, é neste processo montagem que está a própria mensagem a ser transmitida recebida aos olhos atônitos ao morticínio, o que Walter Benjamin chamará de recepção em distração.

O filósofo explica os diferentes tipos de recepção ao comparar a experiência individual de uma obra às das ondas das massas. A pessoa que se concentra a frente de uma obra de arte é absorvida por ela, penetra na obra. Em contraste, as massas distraídas absorvem a obra por si mesmas. As suas ondas recaem sobre ela e a envolvem em sua maré (BENJAMIN, 2008, p. 40). Este diferente tipo de recepção já estaria presente principalmente na arquitetura, que serviu prototipicamente como arte que é experienciada em distração, já que os prédios são experienciados principalmente através do uso e não pela percepção:

A recepção tátil não vem por meio da atenção, e sim pelo hábito. A segunda ainda determinará em grande parte a recepção ótica

da arquitetura, que espontaneamente é relegada a percepimento casual, em vez de atenta observação. Esse tipo de experiência tem se tornado em estatuto canônico. Pois, a tarefa que enfrentará o aparato de percepção humano em momentos de viradas históricas não pode ser alcançada somente pela ótica, isso é por meio da contemplação. Elas estão tomando forma de maneira gradual através da recepção tátil pelo hábito. (BENJAMIN, 2008, p. 40, tradução nossa)

Benjamin continua a reflexão apontando que tal observação pode ser provada que se tornou habitual em outras artes, uma vez possível experienciar essas artes enquanto se domina outras tarefas em estado de distração:

Assim como cada vez mais, indivíduos são tentados a se evadir de tais tarefas, a arte vai receber as mais difíceis e importantes funções sempre possa mobilizar [ou imobilizar em nosso caso] as massas. [...] Recepção em distração é a forma de experiência que mais cresce em todas as áreas de arte, e é um sintoma das profundas mudanças no sistema de percepção, onde na mídia filmada encontra seu verdadeiro campo de treinamento, já que por virtude de seus efeitos de choque, é predisposto a essa forma de recepção (2008, p.40, tradução nossa).

Aqui se encontra a tarefa do Idealizador, a de utilizar o procedimento de montagem inerente a mídia audiovisual, a fim de anestésiar a classe trabalhadora, de inculcar a mensagem de que podem sim tirar os seus filhos e os matar para o divertimento de uma nação (COLLINS, 2010, p.25). Recepção em distração é a forma de como o fascismo se utiliza da estetização da política, e o que transforma a mídia filmada a flor azul na terra da tecnologia, um produto da manipulação que vem consigo o selo de autenticidade. O de ensinar a população por convivência com as ideias de se matarem uns aos outros para fartura do vencedor em vez de atacarem a capital. Tais reflexões se tornam ainda mais graves quando esse produto é chamado de “reality show”.

A ANESTÉTICA DOS JOGOS

Collins afirma que os Reality Shows têm o potencial impactar a sociedade dessensibilizando a audiência de maneira que quando confrontados com a real tragédia, ela não tenha o impacto que deveria (2011a, p.1). Nesse sentido, tanto a autora como o livro têm perfeita sincronia com os estudos que Susan Buck-Morss conduz usando a obra de Walter Benjamin como base, de nome: “Estética e Anestética” (1996). É aqui que podemos encontrar a explicação de como conscientes da atrocidade do que representam os jogos, a população dos distritos ainda assim se encontravam anestesiados em relação a eles, indicando o sucesso dos *Idealizadores* em sua tarefa.

Retomando a afirmação de Benjamin em que este aponta que é na mídia audiovisual o local onde a recepção em distração encontra seu campo de treinamento por virtude de seus efeitos de *choque* (2008, p. 40), exploraremos esse conceito em busca de compreender a seu lugar no processo de manutenção da opressão nessa distopia. Em uma nota, o filósofo explica o que seria esse efeito de *choque* dos vídeos, comparando a tela de um pintor ao do retroprojeter:

Onde na primeira [a tela do pintor], a imobilidade das imagens convida o raciocínio humano a debruçar-se sobre ela, enquanto a do filme, tão logo o espectador começa o seu trem de associações os tem cortados por um novo quadro. Em comum com os outros efeitos de choque, o do filme, aguça a atenção, e é uma absorção da arte a este estado em que a modernidade pôs a os seus habitantes, como a que todo pedestre está constantemente ao se confrontar com o trânsito, ou o do cidadão ao tentar se confrontar com a presente ordem social. (BENJAMIN, 2008, p. 53, tradução nossa)

Em busca de descrever o como se daria o efeito dos *choques* os quais Benjamin utiliza para explicar a recepção do cinema, Buck-Morss nos apresenta, a partir de uma síntese com os escritos de Freud, que estes seriam respostas psíquico-motoras a eventos que seriam potencialmente traumáticos ao sistema sinestésico, que os desviaria de seu caminho a ele, entrando diretamente na consciência, evitando assim de se associarem às memórias e sensações internas, e então empobrecendo a experiência (1996, p. 22). Neste outro trecho, a ensaísta busca descrever em outras palavras, explicando que:

As respostas motoras de mudanças bruscas e encaixes, os sações de uma máquina têm a sua contrapartida psíquica na secção do tempo em uma sequência de movimentos repetitivos sem desenvolvimento. O efeito no sistema sinestético é brutalizante. As capacidades miméticas, ao invés de incorporarem o mundo exterior como uma forma de capacitação (*empowerment*) ou *inervação* são usadas como uma deflexão contra ele. O sorriso que se desenha automaticamente nos passantes alija o contato; é um reflexo que funciona como um absorvente mimético do choque. (BUCK-MORSS, 1996, p. 23)

Susan afirma que em nenhum outro lugar, os *choques*, ou em outras palavras, a mimese como reflexo defensivo é mais presente do que nas fábricas, onde os trabalhadores são obrigados a coordenar movimentos e tarefas como máquinas, e esta continua explicando que: “Nas fábricas A exploração deve ser entendida como uma categoria cognitiva, e não econômica: o sistema fabril, danificando cada um dos sentidos humanos, paralisa a imaginação do trabalhador. O seu trabalho é isolado da experiência; a memória é substituída pela resposta condicionada” (1996, p.23-24). Segundo Buck-Morss a percepção só se torna experiência quando se conecta com as memórias, porém,

ser defraudado da experiência tornou-se o estado geral, sendo o sistema sinestético dirigido a esquivar-se aos estímulos tecnológicos, de maneira a proteger tanto o corpo do trauma de acidentes como a psique do trauma do choque perceptual. Como resultado, o sistema inverte seu papel. O seu objetivo é o de *entorpecer* o organismo, insensibilizar os sentidos, reprimir a memória: o sistema cognitivo da sinestética tornou-se, antes, um sistema de *anestésica* (1996, p. 24).

Sendo verdade que estes efeitos estão presentes nas fábricas, na sua maquinização do homem e constantes ameaças de amputação, estes efeitos de *choque* também estarão presentes nas mídias como entende Benjamin, principalmente uma onde seus parentes e conhecidos passam fome e sede, são submetidos à mutilação mútua entre crianças e finalmente mortos em uma rápida sequência de cortes. A conclusão é que o estado deixado após *setenta e três* edições dos *Jogos Vorazes*, não é um estado estético, ou inervador em outros termos, e sim um anestético. Os jogos são a fantasmagoria, tornada ferramenta da opressão de seu povo por anestesia frente ao terror do que

têm de enfrentar.

ADAPTANDO UMA CRÍTICA

Acompanhamos até aqui como crítica à história e à contemporaneidade, em especial, a crítica à mídia, são importantes na construção dessa narrativa. A autora do livro reforça essa perspectiva ao construir a visão crítica de sua protagonista que em diversos trechos demonstra consciência acerca dos processos manipulativos utilizados pelos *idealizadores* e seus objetivos. O que torna crucial que estes aspectos também fossem reproduzidos no processo de intersemiose para a grande tela.

Dando alguns passos para trás, é importante notar que uma obra como a dessa trilogia literária, é apenas possível em contexto intersemiótico. Seria absurdo imaginar a concepção desta história antes do advento da televisão, mas apenas uma sociedade bem familiarizada com os gêneros da mídia criada por ela conseguirá alcançar alguma compreensão acerca da narrativa nela tratada. Indo além, é por já termos internalizadas as “estéticas e poéticas” audiovisuais deste tipo de mídia, que criamos junto com o texto a nossa versão dos eventos televisionados, como se ao ler, pudéssemos também de certa forma, assistir.

A escolha pela primeira pessoa por parte de Collins nos dá acesso direto aos pensamentos e reflexões da heroína, desse modo, cada nova experiência tem a oportunidade de um novo comentário. A personagem demonstra certa clareza acerca do princípio de montagem, e por consequência, conscientiza o leitor, como pode ser visto no excerto:

É tradicional as redes de televisão fazerem um corte para mostrar os rostos dos tributos durante o discurso. Mas vejo na tela que estamos recebendo muito mais do que nossa cota usual de exposição. À medida que anoitece, tirar os olhos de nossas telas vai ficando mais difícil. Quando começa a tocar o hino nacional, eles se esforçam para fazer um corte rápido para os rostos de cada par de tributos, mas a câmera se mantém na carruagem do Distrito 12 enquanto ela desfila em torno do Círculo pela última vez e desaparece no Centro de Treinamento (COLLINS, 2010, p. 80).

Esses comentários são abundantes ao longo do livro, tanto revelando as intenções dela em frente à câmera, assim como as possíveis intenções dos

idealizadores por trás do equipamento:

Condensar várias semanas em três horas é um feito impressionante, principalmente se considerarmos a quantidade de câmeras que estavam sendo usadas de uma vez. Quem quer que seja o responsável pela edição dos melhores momentos, têm de escolher que tipo de história deseja privilegiar. Esse ano, pela primeira vez, eles estão contando uma história de amor. Sei que Peeta e eu vencemos, mas uma quantidade de tempo desproporcional de tempo foi gasta conosco, desde o início. Mas estou contente, porque isso acaba apoiando toda aquela coisa dos loucamente apaixonados que é a minha defesa por haver desafiado a Capital, e ainda por cima significa que nós não teremos muito tempo para sentir remorso pelas mortes (COLLINS, Suzanne. p. 385, 2010).

Porém, em outra semiose, a do filme, este processo não tende a ser tão orgânico. Os adaptadores para não terem de usar uma narração dos pensamentos de Katniss, tiveram de procurar outras formas de conscientizar o espectador do papel e dos objetivos daqueles por trás das câmeras. Assim fomos introduzidos no filme ao personagem de Sêneca, do qual só temos menção nos livros subsequentes ao primeiro. Sêneca, em alusão ao filósofo romano, encontra seu par como *idealizador* no romance com Plutarco, nome de outro filósofo de mesma origem. Não parece ser ao acaso essa relação, já que na história, ambos tiveram o papel de prescrever a moral dos romanos, e na história estes têm de manipular as ideias da sua sociedade. No segundo livro: “Em Chamas” (COLLINS, 2011b), somos informados que Sêneca teria sido o *idealizador* responsável pela septuagésima quarta edição, a que se passa durante nossos objetos de estudo. No trecho que é citado, apenas o é para declarar que o mesmo foi executado pelos acontecimentos que aquela edição suscitou. Porém, no filme, este é mostrado em cenas junto de sua equipe onde troca algumas poucas frases acerca do que deve ser feito com a câmera ou com as armadilhas e clima da arena, e em outras com o ditador *Snow*, onde nesses diálogos são inseridos de maneira direta, informando com a própria voz o que se busca com o reality: “Conter a esperança”, diz o ditador ao seu subalterno ao explicar o porquê de se existir um vencedor (*Jogos Vorazes*, 2012).

No entanto, ao se fazer essa inversão, a qual são os manipuladores que descrevem seus motivos, e não a protagonista que demonstra a sua consciência, grande parte dos atos subversivos praticados pela heroína perdem

sua intencionalidade, além de que os exemplos de agir conscientemente contra a os possíveis desejos da classe dominante são desperdiçados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Suzanne Collins declara que deseja que seus romances provoquem perguntas que os leitores identifiquem como relevantes para suas próprias vidas, e que sejam encorajados a se questionar mais, de modo a terem uma melhor ideia de como se portar frente às perturbantes semelhanças entre a trilogia e o cotidiano (2011a, p. 3). Nesse aspecto, o seu livro entra em total consonância com o que apontam Carrie Hintz e Elaine Ostry no livro “Utopian and dystopian writing for children and young adults”, onde demonstram a importância dos escritos que mostram ao público jovem, os seus pares lidando diretamente com a ordem social, sendo o centro da ação, ou de uma série de preocupações, algumas vezes carregando a maior responsabilidade pela formação, sobrevivência ou reforma da sociedade (2003, p.25). É apenas quando Katniss quebra as expectativas dos *idealizadores* ao agir com compaixão aos membros dos outros distritos, que a automatismo anestésico é também quebrada, e a população de *Panem* pode agir seguindo um exemplo, assim como o público destas ficções na vida real.

Quando perguntada se os jovens teriam a capacidade de aguentar distopias puras e o que seria necessário a eles para lidarem com esse gênero, a autora desse tipo de ficção, Lois Lowry, responde que os jovens já encaram a distopia todo dia: “em suas vidas, em suas famílias disfuncionais, em suas escolas recheadas de violência. Eles assistem a essa televisão distópica e a filmes sobre o mundo real onde armas de fogo trazem explosivas conclusões aos conflitos.” (apud ZYPES, 2003, p.18, tradução nossa). Assim como nos traz Lowry, a nossa população também está exposta aos efeitos de *choque*, e a anestesia *anestésica*, de tal forma que a partir da teoria de Booker (1994) tais elementos se tornaram constitutivos dos impulsos distópicos que formarão o nosso futuro pior, e tal como compara Leomir Hilário a narrativa distópica ao alarme de incêndio, as obras como as de Suzanne Collins fazem “soar o alarme que consiste em avisar que se as forças opressoras que compõem o presente continuarem vencendo, nosso futuro se direcionará à catástrofe e barbárie” (2013, p. 207), e encontram em *Jogos Vorazes* e em suas adaptações o seu veículo de aviso.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility: In: BENJAMIN, Walter. *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. London: Harvard University Press, 2008. Cap. 1. p. 19-55.

BOOKER, Keith. *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Westport: Greenwood Press, 1994.

BUCK-MORSS, Susan. Estética e Anestésica: O “Ensaio Sobre A Obra de Arte” de Walter Benjamin Reconsiderado. *Travessia: Revista de Literatura*, Ilha de Santa Catarina, v. 33, p.11-41, ago.-dez. 1996. Tradução de: Rafael Lopes Azize.

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. 399 p. Tradução de: Alexandre D’Elia.

_____. *A Conversation*: Suzanne Collins. Disponível em: <<http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf>>. Acesso em: 14 jul. 2018.

_____. *Em Chamas*. Tradução de: Alexandre D’Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

DYSTOPIA. In: *English Oxford Living Dictionaries*. Oxford: Oxford University Press, 2018. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/dystopia>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

HINTZ, Carrie; OSTRY, Elaine (Org.). *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*. New York: Routledge, 2003.

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson e Jon Kilik. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. DVD.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Anuário de Literatura*, [s.l.], v. 18, n. 2, p.201-215, 7 out. 2013. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/2175-7917.2013v18n2p201>> . Acesso em: 12 ago. 2018.

SONTAG, Susan. The Imagination of Disaster. In:

SONTAG, Susan. *Against Interpretation: And Other Essays*. London: Picador, 2001. Cap. 4. p. 160-172.

ZYPES, Jack. Foreword. In: HINTZ, Carrie; OSTRY, Elaine (Org.). *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*. New York: Routledge, 2003. p. 13-22.

