

REMINISCÊNCIAS DO PASSADO E PROJEÇÕES DE FUTURO: O INCERTO COMO CHAMARIZ EM NARRATIVAS JUVENIS DISTÓPICAS ✓

172

Valdinei José ARBOLEYA¹

✓ Artigo recebido em 23/12/2017 e aprovado em 21/05/2018.

¹ Bacharel e licenciado em Ciências Sociais pela Unioeste-PR e licenciado em Letras também pela Unioeste-PR; especialista em Arte-educação e em História e Cultura Afro-brasileira e Africana; Mestre em Letras pela Unioeste-PR. Professor de língua portuguesa, literatura e arte da Faculdade Assis Gurgacz, campus de Toledo-PR. E-mail: <vjarboleya@hotmail.com>.

REMINISCÊNCIAS DO PASSADO E PROJEÇÕES DE FUTURO:

O INCERTO COMO CHAMARIZ EM
NARRATIVAS JUVENIS DISTÓPICAS

RESUMO

Pretende-se, neste estudo, abrir um canal de reflexão acerca do conceito de distopia como elemento ficcional que desperta a curiosidade e o interesse do público juvenil. De forma mais pontual, busca-se abordar a trilogia Jogos Vorazes, de Suzanne Collins e *Divergente*, de Verônica Roth, a partir do que articulam de maneira mais emblemática: sua capacidade de instigar a reflexão e a especulação acerca dos destinos políticos e econômicos do mundo num futuro incerto. Pretende-se com a presente reflexão analisar de que modo o literário inclui ou se alimenta do real e do histórico nessas trilogias e de que maneira tais obras articulam a habilidade narrativa de englobar contexto social e projeção de futuro num molde completamente diverso daquele dos romances históricos, mesclando o misterioso e conflitivo e utilizando personagens jovens como trunfo para contestar e transformar a realidade. Propõe-se uma leitura intertextual das obras em estudo, margeando, a partir da análise, aspectos que possam permitir uma aproximação com o jovem leitor, haja vista que ambas são ficções com traços do real que predizem um futuro intangível no qual os heróis e heroínas são jovens contestadores que vislumbram a possibilidade de reverter o sistema.

Palavras-chave: Distopia. Juventude. Formação do leitor. Literatura.

MEMORIES AND FUTURE PROJECTIONS:

THE UNCERTAIN AS A DECOY IN YOUNG
ADULT DYSTOPIAN NOVELS

ABSTRACT

This study aims at analyzing the concept of dystopia as a fictional element that arouses the curiosity and interest of the juvenile public and young adults. Specifically, we seek to study the following trilogies: *Divergent*, written by Veronica Roth and *The Hunger Games* written by Suzanne Collins, considering them as works capable of instigating reflection and speculation about the political and economic destinies of the world in an uncertain future. This study intends to analyze how the literary includes or feeds on the real and the historical in these trilogies and in which way such works encompassed the social context and the future projection in a completely different mold from historical romances, mixing the mysterious and conflicting and using young characters as trump to challenge and transform reality. That is a proposed intertextual reading of the works under study, in which observations and analyses are elaborated observations and analyzes on the aspects that may allow an approach for the young reader, to these narratives are These narratives are fictions with real traces that predict an intangible future in which heroes and heroines are young contestants who want to reverse the system.

Keywords: Dystopia. Youth. Reader training. Literature.

1 INTRODUÇÃO

A relação entre literatura e sociedade é matéria amplamente discutida nos tratados de teoria literária. Tal verdade – se é que o termo serviria ao propósito de uma obra literária – é assegurada não apenas pela busca da verossimilhança de personagens e conflitos que entretecem narrativas, aproximando-se de fatos e sujeitos sociais, mas, sobretudo, porque a própria literatura é um fenômeno social.

Sob essa ótica, literatura e realidade social se ligam como um constructo orgânico no qual, como define Candido (2000), imbricam-se autor, enquanto ser histórico que plasma o real em forma literária, obra, enquanto criação socialmente situada e leitor, sujeito que ressignifica a obra fazendo-a circular em novos tempos e espaços sociais, particularizando-a e universalizando-a ao mesmo tempo. Partindo dessa perspectiva, seria possível perguntar de que modo o literário inclui ou se alimenta do real e do histórico em obras como **Jogos Vorazes**, de Suzanne Collins e **Divergente** de Veronica Roth.

Qualquer tentativa de resposta a tal pergunta, aparentemente ingênua, põe em evidência uma sofisticada relação entre literatura, realidade e distopia e, na medida em que o faz, descortina o papel da literatura juvenil nesse processo como um gênero que utiliza o insólito e o distópico como instrumentos para representar, refletir e até mesmo denunciar formas de vida e de organização social. Nesse sentido, é coerente afirmar que narrativas deste filão são singulares no que se refere à habilidade de englobar contexto social e projeção de futuro num molde completamente diverso daquele dos romances históricos e que, por esta mesma razão, configuram-se como chamarizes para o público jovem, pelo perfil simultaneamente misterioso e conflitivo que possuem. Além disso, são preditivas de um futuro distópico baseado em guerras, armamento nuclear, exploração inadequada de recursos naturais e dominação de um grupo ideológico sobre outro e utilizam personagens jovens como trunfo para contestar e transformar a realidade. Vale lembrar, corroborando a íntima relação entre literatura (juvenil) e sociedade, que os aspectos que desencadeariam um futuro pós-apocalíptico em romances

distópicos são facilmente notados no cenário político-ideológico e socioeconômico contemporâneo, além de ecoarem na história da humanidade.

As obras em estudo são trilogias que ganharam grande destaque após sua reprodução cinematográfica, no entanto, constituem-se como produções literárias bastante conhecidas entre os jovens leitores. A trilogia de **Jogos Vorazes** apresenta uma narrativa distópica que se passa numa América do Norte redimensionada geográfica e politicamente e denominada Panem. Nessa região, há doze distritos controlados pela Capital que, anualmente, determina a cada um a **escolha** de um menino e uma menina para uma competição mortal, televisionada para toda a nação como um evento em comemoração à supremacia da Capital sobre o Distrito 13, **vencido** em combate. Numa das escolhas, uma jovem do Distrito 12, um dos mais pobres, assume o centro de ação da narrativa num jogo de enfrentamento contra a Capital, tornando a nação a própria arena dos jogos.

No caso de **Divergente**, a devastação das fontes naturais também redefine a América do Norte, mas o aparato tecnológico – também disponível em Panem – permite a criação de cidade futurística, Chicago, na qual os cidadãos não são divididos em distritos, mas organizados em facções às quais devem escolher e seguir doutrinariamente. Nesse contexto, uma jovem pertencente à facção denominada Abnegação se descobre especial ao escolher a facção da Audácia e conhece toda uma artimanha de controle e manipulação que marca a história de sua cidade e a realidade de uma nação.

Pretende-se analisar essas duas trilogias buscando entrelaçar as categorias analíticas de distopia e juventude, insólito e realidade numa abordagem sociocrítica da literatura. Sabe-se do peso e da importância dos estudos da estética da recepção e do fantástico no que toca à fundamentação teórica de tal proposta, no entanto, sem desmerecer nenhuma dessas possibilidades de enquadramento teórico e considerando o conceito de insólito como caminho seguro de análise, este estudo pretende aludir às obras citadas a partir de entrelaçamento desse conceito à crítica sociológica e a algumas questões relativas à formação do leitor.

2 INTERFACES DA TRANSGRESSÃO: CONFLITOS E EMBATES SOCIAIS NAS TRAMAS EM ESTUDO

Atualmente, uma série de obras de literatura juvenil bebe no manancial da distopia e vem aquecendo o mercado editorial com narrativas que envolvem política, cultura e sociedade de forma recorrentemente insólita e hábil no que se refere à capacidade de capturar o interesse do leitor e de projetá-lo num universo de reflexões acerca do futuro. Este aspecto parece culminar num ponto referencial da cultura juvenil: uma ficção com traços do real que prediz um futuro intangível no qual os heróis e heroínas não são dotados de superpoderes, nem são entidades de luz oriundas de um outro mundo; antes, são jovens contestadores que vislumbram a possibilidade de reverter o sistema sócio-político, aspecto que por si só, seria o bastante para significar a identificação imediata com o público jovem, ávido por mudanças, quebra de paradigmas e aventuras (CARDOSO; SAMPAIO, 1995). A bem dizer, as tramas que compartilham desse ideal ou mote narrativo, dentre elas, as trilogias **Jogos Vorazes** e **Divergente**, parecem retomar o paradigma da juventude contestadora, tão evidenciado no entreguerras e nas revoluções político-culturais do século XX e que, como ponderam Cardoso e Sampaio (1995), pareciam estar adormecidos desde o início da década de 1990. Tal impressão se deve, em parte, ao fato de que diante da ausência de grandes movimentações juvenis inovadoras, “somos muitas vezes levados a pensar que a juventude como protagonista real ou virtual de amplas transformações políticas, sociais e culturais saiu definitivamente de cena” (CARDOSO; SAMPAIO, 1995, p. 25-26).

Discutir as novas formas de politização e de manifestação juvenil não constitui o escopo deste estudo, contudo, compete esclarecer, com base em Cardoso e Sampaio (1995), que acreditar na ideia de que os jovens contemporâneos sejam apáticos e desinteressados pode ser uma leitura precipitada e, muitas vezes, referenciada na grande efervescência política do que foi a juventude dos anos 1960 a 1980. O jovem não perdeu o interesse por desafiar, tampouco, sua prática contestadora; pode-se dizer que, dadas as garantias constitucionais, a luta por direitos sociais e pela liberdade de expressão ganhou novos contornos e agregou distintas formas de manifestação. No campo das artes, sobressaíram-se linguagens

artísticas como o grafite e o rap, e na literatura, obras de ficção que evidenciam o protagonismo juvenil frente a uma sociedade marcadamente opressora, como é o caso das trilologias **Jogos Vorazes** e **Divergente**. Ambas, narrativas referenciais no que se refere à presença de atitudes juvenis desafiadoras encabeçadas ou fortemente marcadas por protagonistas do sexo feminino. Esse diferencial merece atenção quando considerado à luz da ideia de que as atitudes contestadoras, desafiadoras e, no caso das protagonistas das obras em estudo, batalhadoras, no sentido literal do termo, não seriam moralmente aceitas para mulheres. Sob essa ótica, compreender o papel simbólico dessas protagonistas num momento histórico em que as lutas pelo crescimento e pela valorização do papel da mulher na sociedade ganham novos contornos em detrimento da ação de movimentos sociais e da própria atuação feminina na sociedade, personagens com tal poder no centro de atuação da narrativa acabam por se tornar elementos de identificação de adolescentes, jovens e adultos/as. Não obstante, tornam-se, também, referenciais para insuflar a resistência ao discurso dominante da cultura patriarcal que, como observa Sevcenko (1998, p. 373), constituía-se como um

preciso e vigoroso discurso ideológico que reunia conservadores e diferentes matizes reformistas e que acabou por desumanizá-las como sujeitos históricos, ao mesmo tempo que cristalizavam determinados tipos de comportamento convertendo-os em rígidos papéis sociais. “A mulher que é, em tudo, o contrário do homem”, foi o bordão que sintetizou o pensamento de uma época intranquilha e por isso ágil na construção e difusão das representações do comportamento feminino ideal, que limitaram seu horizonte ao “recôndito do lar” e reduziram ao máximo suas atividades e aspirações, até encaixá-la no papel de “rainha do lar”, sustentada pelo tripé mãe-esposa-dona de casa.

O autor descortina nesta passagem o fundamento da cultura patriarcal, segundo a qual, as mulheres deveriam formar o tripé mãe-esposa-dona de casa. No caso das obras em análise, ambas as protagonistas são icônicas no que se refere a uma postura inconformista diante de tal contexto, ainda que circunscritas, em muitas passagens, à forma clássica do par romântico. A ideia de que, embora vivam uma espécie de romance, as heroínas das obras em estudo e as próprias obras em si não possam ser encaixadas na categoria de romance romântico, pode ser analisada à luz das contribuições teóricas de Lukács (2000), para quem o romance romântico, ou em suas palavras, o romance no rumo da epopeia, volta-se à perda da imanência

do sentido da vida e à busca pela recriação de uma totalidade perdida. Pode-se dizer que o romance que se desencadeia nestas trilologias beira à proposição do que Lukács (2000) considerava como a possibilidade de uma nova configuração de sentido junto ao mundo, aspecto que se aproxima dos ideais que comumente marcam os arroubos da juventude.

As características elementares do romance romântico presentes nas trilologias em análise acabam diluídas em meio a todas as intempéries da vida social dos personagens e não como um ponto de fuga em relação a isso, aspecto que parece bem articulado com toda a dimensão distópica que perpassa o romance. Nesse ponto, é mister considerar que tal feito não é exclusividade destas trilologias, pois semelhantes aspectos podem ser encontrados em romances de realismo social como **Admirável Mundo Novo** (2007), de Aldous Huxley e **1984** (1978), de George Orwell que fundam uma cadeia de relações pautadas basicamente na distopia. No caso de Orwell (1978), a busca incansável do protagonista Winston Smith poderia ser lida, dentro do romance, como uma tentativa utópica de vencer e suplantar o sistema, o que Szachi (1972) classificaria como utopia heroica ou escapista, mas mesmo ela, enquanto plano de ação concreto para transformar o espaço sufocante da sociedade distópica, transmuta-se num pesadelo que evidencia a impotência da ação individual diante de um sistema totalitário que controla cada indivíduo física e ideologicamente.

A tentativa individual frustrada parece ser, em partes, resolvida em **Divergente** e **Jogos Vorazes**, que se valem das figuras juvenis como base para alavancar transformações por meio da revolução. Parece seguro afirmar que, em termos de organização coletiva, **Jogos Vorazes** apresenta um projeto melhor estruturado, utilizando uma figura icônica como heroína, mas sendo premeditado por um complexo grupo ideológico que urde uma reestruturação profunda dos padrões políticos, econômicos, morais e ideológicos que regiam a sociedade de Panem. Em outras palavras, o grupo de ação estruturado por trás da figura do tordo personificado na protagonista Katniss Everdeen, prescreve um projeto de luta contra a realidade que os sufoca, evidenciando o perfil contestador como esteio para modificar o que parece inalterável em **1984** e **Admirável Mundo Novo**, ou seja, a superação do devaneio individual no qual

o presente pode ser condenado, neste caso, com a maior dramaticidade e radicalismo, mas ao invés de enfrentá-lo, foge-se dele no sonho. Diz-se o que é o bem, mas não se diz como alcançá-lo. Diz-se em que consiste o mal, mas não se diz como substituí-lo pelo bem (SZACHI, 1972, p. 23).

O distópico, neste caso, está invariavelmente oposto ao utópico; enquanto este se refere a um mundo acolhedor de plena confiança no futuro, aquele se pauta no assombro e no medo, acentuando um futuro ameaçador no que tange à liberdade (JACOBY, 2007). Sob essa ótica, distopia é a criação ficcional de um mundo fantasioso no qual o futuro é revelador de desesperança, tanto no que se refere à literatura juvenil quanto à adulta (CAMPBELL, 2010, p. 94).

No tocante a esse aspecto, o fluxo diegético de ambas as trilogias apresenta um mundo pós-apocalíptico, permeado por conjunturas sociais e políticas marcadamente antidemocráticas. Em **Jogos Vorazes** esse cenário se cristaliza na subjugação dos distritos à Panem e em **Divergente**, a aparente harmonia entre as facções cai por terra quando se descobre que toda a cidade de Chicago é, na verdade, um constructo manipulado por um grupo externo. Tanto uma quanto outra perfazem o processo criativo de narrativas distópicas de recriar uma nova ordem geopolítica do espaço após o desterro ecológico e político que abala o mundo. Semelhante processo já pode ser encontrado em Orwell (1978) que apresenta uma nova representação espacial do mapa mundial, realocando os territórios em três poderosos superestados: Oceania, Eurásia e Lestásia.

A possibilidade de exercer a manipulação no espaço geográfico num nível como o que se apresenta nas narrativas em estudo se deve ao avanço da tecnologia cibernética – que também foi causa da intensa devastação natural. No entanto, este alto nível tecnológico de que dispõe Panem e Chicago beira a um ideal ainda ilusório, porém possível, e esta possibilidade é justamente um dos aspectos que exerce fascínio sobre o jovem leitor, pois acaba revestindo a ficção científica em nova roupagem. Tem-se então, a marca do insólito perpassando toda a narrativa e ressignificando estas trilogias com uma nova fantasia. A ideia do insólito, dessa forma, permeia ambas as tramas no sentido de retomar aspectos políticos, catástrofes naturais e estruturas sociais numa outra ordem de significação. Nos termos de Colomer (2003, p. 223), a fantasia, neste caso, se torna um “instrumento

para denunciar formas de vida da sociedade pós-industrial”. Os mundos ficcionais de Panem e Chicago permitem a reflexão crítica da situação do mundo real, tanto do ponto de vista das relações sociais e políticas vigentes, quanto dos fatos que marcam a história da humanidade e que se relacionam com a ficção no que se refere a governos cruéis e à usurpação da liberdade de escolha e da autonomia de ser o que quiser ou, pelo menos, sonhar com o que quiser ser.

Sob essa ótica, tanto uma trilogia quanto a outra são reveladoras de tensões sociais que parecem ganhar espaço crescente entre os jovens, quer pela postura contestadora que desvelam ao longo de toda a trama, quer pelo nível de protagonismo juvenil e feminino que apresentam. Tais elementos, quando somados ao infinito espaço criativo que o insólito propicia, terminam por se constituir como iscas para o público juvenil. Além disso, as tramas em estudo trazem um elemento fortemente receptivo para o leitor: a habilidade narrativa de evocar a temática social da liberdade, do respeito e da tolerância como valores fragilizados numa sociedade globalizada e caros ao público jovem.

Parece válido considerar, neste ponto, que tais obras acabam por captar um aspecto muito peculiar à cultura juvenil: o apreço pela transgressão das normas sociais. Não obstante, o ato de transgredir parece ser uma marca da própria literatura juvenil distópica que mescla transgressão social e literária na medida em que subverte as possibilidades tradicionais da enunciação ou, nos termos de Colomer (2003), quando evidencia incidências temático-formais como problemas sociais, por exemplo, revestidos de certo “enfoque nos conflitos psicológicos” (COLOMER, 2003, p. 263). Retomando Lukács (2000), são narrativas que admitem indivíduos tipicamente humanos e, portanto, problemáticos, como heróis que buscam se encontrar em meio ao caos, indivíduos cuja “vida própria da interioridade só é possível e necessária, então, quando a disparidade entre os homens tornou-se um abismo intransponível” (LUKÁCS, 2000, p. 34).

Os heróis romanescos, para Lukács (2000), estão na contramão dos heróis épicos, que são arquetípicos, modelares e buscam o bem comum:

O herói da epopéia nunca é, a rigor, um indivíduo. Desde sempre considerou-se traço essencial da epopéia que seu objeto não é um destino pessoal, mas o de uma comunidade. E com razão, pois a perfeição e completude do sistema de valores que determina o cosmos épico cria um

todo demasiado orgânico para que uma de suas partes possa tornar-se tão isolada em si mesma, tão fortemente voltada a si mesma, a ponto de descobrir-se como interioridade, a ponto de tornar-se individualidade (LUKÁCS, 2000, p. 67).

No tocante a este ponto, as protagonistas Katniss Everdeen de **Jogos Vorazes** e Beatrice Prior, de **Divergente**, poderiam ser concebidas como heroínas épicas na medida em que sua saga visa à busca de um bem comum, o todo orgânico ou, na perspectiva de Szach (1972), na medida em que se constituem como ícones da esperança de transformação calcadas na ideia da utopia heroica. No entanto, tal enquadramento retiraria de ambas o que de mais romanesco possuem, a individualidade fragmentada desenhada com perspicácia no desenvolvimento de seus fluxos narrativos, ou seja, sua intensidade introspectiva e seus conflitos psicológicos. Partindo do princípio de que este tema carrega em si, o nó da argumentação ora pretendida, bem como, o ponto alto da intertextualidade entre as narrativas em estudo, passa-se, deste ponto em diante, a abordá-lo em tópico separado, retomando os elos necessários com as questões de ordem social e política para que se entendam ambas as protagonistas dentro de sua cadeia de relações sociais.

3 ÍCONES DA TRANSGRESSÃO: UM OLHAR SOBRE AS PROTAGONISTAS

Divergente e **Jogos Vorazes** se constituem como narrativas marcadamente distópicas que possuem vários pontos de articulação em comum, tanto no que se refere à intertextualidade quanto à interface da relação ordem e dominação *versus* transgressão da ordem. Há, no entanto, um ponto em comum entre ambas, que reside justamente na representação da transgressão da ordem na figura feminina das protagonistas.

Beatrice é marcada pela difícil decisão de optar pela facção que a representaria verdadeiramente, ou de se anular para ficar com a família, além disso, é refém de uma característica orgânica, psicológica e social que ela mesma desconhecia e que não garantiria sua felicidade na Audácia, facção pela qual opta com o desejo de conhecer-se a si mesma, mas, para além disso, passa a descobrir, entender e contestar o sistema em que está inserida. Katniss é marcada por

escolhas que não pode fazer, já que não desejava ser um tributo dos jogos e, na mesma medida, alimenta desejos de ruptura que não sabia que poderiam ser realizados. De certa forma, conhece a si mesma – ainda que viva conflitos – e ao sistema que contesta, desconhecendo apenas as formas de destruí-lo. Ambas permitem uma associação imediata com Benjamin (1994), no que se refere ao narrador enquanto figura primordial para que se estabeleça a distinção entre o romance moderno e as narrativas épicas tradicionais.

Enquanto personagens narradoras, Katniss e Beatrice são, simultaneamente, heroínas e narradoras. Como heroínas, vivem uma saga, uma peregrinação e um combate e deixam o leitor acompanhar esse processo que está calcado na rememoração” (BENJAMIN, 1994, p. 211); como narradoras, se atém à “memória de muitos fatos difusos” (BENJAMIN, 1994, p. 211). A rememoração se reporta à perpetuação da memória e é consagrada ao herói de maneira verticalizada. Já os muitos fatos difusos se constituem, segundo o autor, como “breve memória” do narrador, e se apresentam de maneira horizontal, sem que sejam aprofundados, entretanto, capazes de dar andamento à narrativa romanesca. Neste particular, é válido ressaltar como Katniss se constitui enquanto narradora: sua narração evoca o tempo presente, expondo o momento em que os acontecimentos se desenrolam. Com isso, acaba inserindo o leitor na ação, envolvendo-o na sensação de revolta e necessidade de transgressão que possa advir dela, como se percebe no trecho a seguir, em que seu fluxo de consciência evidencia a crueldade desnecessária dos jogos:

Para fazer com que a coisa seja humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros. O último tributo vivo recebe uma enxurrada de prêmios, principalmente comida (COLLINS, 2010, p. 137).

Nota-se aí, como o sentimento de indignação é externado pela narradora e captado pelo leitor que vai utilizando essas pequenas memórias da narradora para rememorar aspectos que ela mesma já enunciara acerca da perversidade dos jogos. Retomando Lukács (2000) e pensando com Benjamin (1994), o devir do romance, a narrativa, seria o lugar em que o leitor encontra o personagem e passa a conhecer sua vida corriqueira, suas indagações, sua fragmentação e sua falta de orientação

no mundo, isto é, o herói moderno desorientado. No processo de conhecimento da trajetória desse herói, o próprio leitor cria condições para refletir sobre suas indagações pessoais e sua própria fragmentação enquanto sujeito, ou seja, sua relação com o tempo, com a vida e com a história. Dito de outra forma, o leitor pode entretecer suas lembranças em meio às lembranças da narradora e da heroína.

Partindo desse ponto de referência para refletir sobre o processo de identificação do leitor com as heroínas das trilógicas em análise, e daí para o que existe de confluente entre ambas, tem-se, como eixo comum, o desejo de mudança dos valores sociais, de garantia de direitos iguais e de respeito à condição humana. Este desejo é o mote narrativo que alimenta a narrativa distópica, marcadamente “antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica” (JACOBY, 2001, p. 141).

As narradoras protagonistas em questão lançam um grito de liberdade e autonomia estimulando laços de identificação com o leitor jovem que em sua rede de experiências reais, recorrentemente, se indis põe com as organizações sociais e com a estrutura política. Vale observar que ainda que na contemporaneidade, como observa Szapiro e Resende (2010, p. 48), muitos jovens tenham passado a “compreender a liberdade e a autonomia como propriedades intrínsecas dadas desde o início, um estado quase que natural à vida em sociedade” e, em decorrência disso, tendam a diminuir os ideais de luta, a autonomia não se apresenta como direito acessível a todos. É nesse particular que reside o cerne da contestação juvenil, pois os que conseguem alcançar a autonomia tiveram que lutar para atingir tal *status*, libertarem-se e não permanecer alienados (SZAPIRO; RESENDE, 2010).

No caso de **Jogos Vorazes**, a contestação das estruturas social e política enfrenta, ainda, o agravante de um governo despótico e tirano e em **Divergente**, um sistema classificador e delimitador que retira qualquer chance de experimentação, excluindo aqueles que não se enquadram, os sem facção.

O Estado, em ambas as trilógicas, pode ser lido à luz da teoria foucaultiana do princípio regulador da conduta humana: revelam estruturas sociopolíticas que buscam o adestramento do comportamento e a disciplina absoluta de cada habitante em cada um dos distritos ou facção a que pertencem. Para Foucault (2012), as formas de dominação visam à automatização do homem como indivíduo que não interponha e não transgrida a ordem, um homem que “se manipula, modela-se,

treina-se, que obedece, responde, torna-se hábil ou cujas forças se multiplicam” (FOUCAULT, 2012, p. 132). Tal comportamento evidencia o interesse pela obediência e pela subserviência como características desejadas por Panem e pelos comandantes do projeto Chicago que governam as facções de modo que nem mesmo estas saibam que são governadas e oriundas de experimento social que igualmente manipula e espera sujeitos apáticos e limitados aos moldes pré-definidos por suas facções.

Embora os caminhos que levam o jovem à leitura sejam oblíquos e o público juvenil não forme em si uma categoria homogênea, é essencial, de acordo com Todorov (2009), que a motivação do jovem leitor tenha como base a ideia de que toda leitura é válida e é necessário não polarizar o interesse e as motivações de leitura do jovem e a motivação do que a escola apresenta como textos literários, pois a imposição pode gerar interpretações equivocadas de obras a simples “ilustrações de uma visão formal, niilista ou solipsista da literatura” (TODOROV, 2009, p. 92).

O processo de assimilação do texto literário e de identificação com ele ou com personagens dele requer, no caso do público jovem, que elementos essenciais da narrativa como tempo e espaço sejam bem delimitados, assim como a identificação leitor-personagem, pois, de acordo com Costa (2006, p. 82-83):

O leitor busca com freqüência na literatura as perguntas e possíveis soluções para os acontecimentos, sentimentos e pensamentos que o acometem pelo simples fato de estar vivo. Por isso, a primeira e mais rápida das qualidades que esse leitor atribui a um texto significativo é o poder que a linguagem literária tem de aproximar-se, minimamente, do que acredita ser sua identidade.

Essa identificação a que se refere a autora opera em dois polos distintos: por um lado, baseada na fantasia de viver e ser como o personagem da obra, por outro lado, na verificação imediata do papel contestador e desafiador que aquele personagem representa. Nesse sentido, parece válido afirmar que os jovens de ambas as trilogias desempenham o papel de contestadores e o fazem a partir de uma lógica racional e operacional contra todo um sistema rígido e não somente por mera trivialidade orgânico-psicológica da idade.

Tanto uma trilogia quanto a outra apresenta uma espécie de segmentação social como base para manutenção do controle social, ou seja, uma clara

delimitação do papel social de cada um que deve ser vivenciado sem contestações, aspecto que pode ser lido à luz de Foucault (2012). Essa definição de papéis rígidos e a ausência de liberdade de experimentação e de escolha é, nos termos de Szapiro e Resende (2010), recorrentemente, alvo de profunda crítica dos jovens e transparece nas falas de ambas as narradoras protagonistas. Vale recordar que, do ponto de vista histórico, a segmentação criada no livro não é um elemento novo, mas uma recriação simbólica de fatos já vivenciados historicamente, como por exemplo, a diáspora dos negros africanos trazidos ao Brasil no período da escravidão e a estratificação social. No Império Romano, como observa Rostovtzeff (1977), essa forma de organização visava subjugar uma classe a outra em nome da manutenção da ordem, dividindo-as e classificando-as em classes mais e menos privilegiadas, como os plebeus, os clientes, os escravos e os libertos. Nas tramas em estudo, isto aparece de forma notória na delimitação dos distritos e das facções e na distribuição da riqueza entre eles.

Ainda em relação a essa divisão, ambas as narradoras deixam entrever – Katniss desde o início, pois já conhece o sistema e Beatrice à medida que vai descobrindo o sistema de manipulação e descobre a farsa que sustenta Chicago – a ausência de justiça social e liberdade individual, no entanto, a tirania e a opressão se intensificam, em **Jogos Vorazes**, a partir da vitória sobre o Distrito 13, quando de sua insurreição e em **Divergente**, a partir do momento em que a Erudição assume o poder, passando por uma reviravolta quando todos descobrem que o equilíbrio de poder entre as facções era, na verdade, um simulacro de um grupo externo à cidade de Chicago.

Em **Jogos Vorazes**, os jogos se constituem como uma **lembrança** da desobediência dos distritos à capital. Trata-se de uma espécie de *reality show* anual, televisionado para todo um público alienado que vislumbra muito mais a morte que a vida. É acerca dessa condição inquestionável que se sustenta o sentimento de insurreição do Tordo incorporado por Katniss:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar que somos todos subjugados a ela (COLLINS, 2010, p. 25).

Essa mesma persuasão e controle que Panem exerce sobre os distritos é apresentada de forma singularmente original em **Divergente**: as facções não assistem a nenhum jogo como forma de punição, porque elas mesmas, sem que o saibam, são as peças do jogo comandado por um grupo específico do qual praticamente ninguém conhece a existência. No entanto, estas mesmas peças alimentam o desejo de mudança e desenham uma revolta que foge ao comando de seus idealizadores.

Em ambas, no entanto, os jogos assumem uma forma de ocultação da realidade: no caso de **Jogos Vorazes**, uma estratégia de manutenção da ordem social baseada na mais perfeita recriação simbólica da política do pão e circo; no caso de **Divergente**, o jogo mascara a realidade para manter as facções em ordem, motivo pelo qual foram projetadas. As duas tramas, no entanto, parecem uma leitura sofisticada do mito do Minotauro preso em seu labirinto e pronto para devorar rapazes e moças como tributos e oferendas. No mito, de acordo com Ferreira (2008), a tributação dura até que Teseu, filho do Rei de Atenas, se oferece para integrar o grupo de jovens e, com a ajuda da filha de Minos, consegue matar o Minotauro e sair do labirinto seguindo um fio que ela lhe dera, por indicação de Dédalo. A arena dos jogos Vorazes poderia ser associada ao labirinto e todo o estratagema de Teseu ao plano de resistência que é traçado fora da arena e executado dentro dela. Chicago como reduto das facções, em **Divergente**, é, em si mesmo, o próprio labirinto, com o diferencial de que seu Minotauro não os devora dentro desse labirinto, mas os manipula do lado de fora. Em ambos os casos, evidencia-se o jogo de controle e adestramento que, nos termos de Foucault (2012), inclui também o nível de manipulação da atenção para o que se quer que seja notado.

No que tange à identificação do leitor com o papel desafiador que essas protagonistas representam, é válido ressaltar que tanto Katniss quanto Beatrice são heroínas apresentadas em toda sua limitação de seres humanos, pois a divergência de Beatrice não é uma metáfora do superpoder, mas uma forma de representar a inadaptabilidade a um sistema de facções que determina o que, exatamente, cada um deve ser, assim como, a impossibilidade de permanecer nesse sistema se ultrapassar as fronteiras desse papel social, ficando estigmatizado como sem

facções. Já Katniss assume o papel do Tordo como ícone do heroísmo, mas falível como todo ser humano, depende de armas e estratégias para vencer, além de estar sujeita à sua própria limitação de heroína fragmentada. Na trama, ela assume a imagem do tordo como imagem da revolução, por ser este pássaro uma criação que contrariou a intenção originalmente projetada pela Capital:

O nosso tordo não é apenas um pássaro que canta. Ele é a criatura que a Capital jamais imaginou que pudesse existir. Nunca passou pela cabeça deles que seus gaios tagarelas altamente controlados pudessem ter seus cérebros adaptados à natureza, que pudessem transmitir seu código genético, que pudessem adquirir uma nova forma. Eles não conseguiram prever a vontade que os pássaros tinham de permanecer vivos (COLLINS, 2011a, p. 103).

A vontade de permanecer vivo é a metáfora da insurreição dos distritos em Jogos Vorazes. Em Divergente, poder-se-ia dizer que a insurreição vem da vontade de descobrir a vida para além dos muros de Chicago e, posteriormente, entendê-la melhor dentro destes mesmos muros. Esta insurreição, no entanto, não desponta na trama como algo intuitivo ou mera trivialidade da espontaneidade contestadora, mas como algo que requer planejamento inteligente, audaz e sensato ao mesmo tempo. Ou seja, planos que sejam literalmente divergentes de toda herança da cultura de facções, que usem simultânea e dialogicamente, a erudição e a audácia, que tenha boas doses de abnegação e amizade e que se funde na sinceridade. Ideia que parece ser bem representada pela metáfora do abismo: “o abismo serve para nos lembrar que há um limite tênue entre a coragem e a estupidez” (ROTH, 2012a, p. 72).

Caberia arrematar, visando a uma confluência de ambas as trilogias, que se o Tordo representa a Esperança, título do terceiro volume da trilogia, a divergente mais pura de todos os divergentes, notadamente humana por ser capaz de sentir e se encaixar em todas as facções e ter opiniões divergentes, é o ícone motivador para que insurgentes se manifestem e conduzam as diferenças para um ponto comum, convergente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Beatrice Prior, refletindo sobre sua própria condição dentro do sistema de facções e ainda, tentando se entender como sujeito social em meio a esse sistema, arremata “os testes não precisam mudar nossas escolhas” (ROTH, 2012a, p. 42). Os testes, naquele contexto, parecem funcionar como um sistema de avaliação castrador que define, de forma inquestionável, o que cada um deve ser. Se, por um lado, este sistema abre a mínima possibilidade de escolha, e mínima porque mesmo podendo tentar outra facção, cada jovem se sente pressionado pelo peso social de perpetuar a facção dos pais, por outro, explicita a crueldade de um sistema de facções que retalha a possibilidade de experimentação tão cara aos jovens e aniquila o valor social do sonho: a ninguém é dado o desejo de vir a ser algo que não se encaixe numa das facções.

Em **Jogos Vorazes**, este desejo deve ser considerado sob dois planos distintos: no plano real, nenhum jovem terá liberdade de optar por um distrito que não aquele em que foi predestinado pelo nascimento a estar, o que, em si, é ainda mais castrador que o sistema de facções. Por outro lado, o sonho da ascensão social e econômica é alimentado pelo fetiche dos programas televisionados da Capital. Este seria um plano marcadamente ideal, já que as possibilidades de o levar a cabo somente se efetivam sob a condição de vencer os jogos vorazes.

Nos dois casos, há uma efetiva castração do desejo de mudar que alimenta ainda mais o sonho e, por isso mesmo, parece tão atrativo ao jovem. As condições para civilizar a população em meio à barbárie de um futuro pós-apocalíptico retomam o paradigma do vigiar e punir (FOUCAULT, 2012) e incidem na manutenção de instituições que sirvam ao propósito civilizacional de manter a ordem social, no melhor estilo “aparelhos ideológicos de estado” (ALTHUSSER, 1987). Ou seja, a produção de sujeitos que se interpelem como sujeitos submetidos a outros sujeitos e se reconheçam mutuamente nesta relação subjugada de cumprimento do processo:

envoltos neste quádruplo sistema de interpelação, de submissão ao Sujeito, de reconhecimento universal e de garantia absoluta, os sujeitos “caminham”, eles “caminham por si mesmos” na imensa maioria dos casos, com exceção dos “maus sujeitos” que provocam a intervenção de um ou de

outro setor do aparelho (repressivo) do Estado (ALTHUSSER, 1987, p. 103).

Os maus sujeitos, no caso das tramas em questões, podem ser caracterizados justamente pela ação das protagonistas e, conforme argumentado até aqui, parecem funcionar exatamente como chamariz para o leitor jovem pela capacidade que possuem de interpelar o sistema e de tentar não se sujeitar a ele. Este não enquadramento se torna ainda mais significativo quando pensado dentro de um universo distópico no qual o mundo se torna um sufocante cenário de desesperança em que não coexistem maiores possibilidades de transformação, senão por meio impactante confronto com os aparelhos do Estado com o próprio discurso de submissão e enquadramento social. Neste ponto, ambas as trilogias acabam por levar a um desconforto emocional, requerendo mais do que transformação da ordem social vigente, uma transformação no modo de compreender e se posicionar frente isso. A distopia, neste caso, parece funcionar como canal de reflexão acerca das práticas sociais e dos próprios efeitos de uma sociedade marcada pela barbárie.

Não obstante, **Jogos Vorazes** e **Divergente** convergem num ponto em comum: ainda é possível ter esperança em meio a um cenário caótico e repressivo, mas, para tanto, é necessário usar todas as habilidades para insurgir de modo eficiente e definitivo. Ainda assim, o mundo permanecerá inóspito e não garantirá que todos sejam felizes para sempre, mas que, minimamente, tenham a possibilidade de experimentar a felicidade e de tentar mudar a realidade. A tentativa, neste caso, evidencia-se como grande argumento e não mais a certeza utópica de um final feliz. Em ambas as trilogias, o percurso de sofrimentos e perdas que marca a contestação da ordem, a transgressão efetiva e a plena realização do plano concreto de ação, no caso de **Jogos Vorazes**, e das ações planejadas de acordo com os acontecimentos em **Divergente**, acentuam a marca fundamental da narrativa distópica: a melancólica realidade de um final que não é feliz. Katniss se reconstrói, mas vive atormentada pelo passado, típica heroína fragmentada do romance moderno “meus filhos, que não sabem que brincam num cemitério”. (COLLINS, 2011b: 419). Beatrice não se eterniza como heroína do romance clássico, tampouco do romance moderno, pois a morte sentenciando o fim da heroína torna a evidenciar

a lógica de que a luta por mudanças pode incidir em perdas trágicas. Neste caso, da própria heroína, que morre tentando evitar o uso do soro da memória e o frequente abuso de todos aqueles que, diferentemente dela, foram geneticamente modificados. Torna-se uma mártir da causa perdida e suas palavras finais, longe de indiciar o típico final utópico em que o personagem se descobre e vive feliz para sempre, enfatizam o clássico final distópico da realidade e da lucidez:

Ele é uma parte de mim, sempre será, e eu sou uma parte dele também. Eu não pertenço a Audácia, Abnegação ou até mesmo a Divergente. Eu não pertenço a Bureau ou a experiência ou a fronteira. Eu pertenço as pessoas que eu amo e eles pertencem a mim – eles, e o amor e a lealdade que dou a ele, formam mais a minha identidade que qualquer palavra ou grupo jamais formarão (ROTH, 2012c, p. 455).

Neste ponto, todo o processo de identificação com as personagens, tão bem construído ao longo de ambas as narrativas, aponta para o fim comum da realidade melancólica. A busca pela melhoria das condições de vida, nos termos de Szachi (1972), a utopia heroica que as envolve, não lhes edulcoram como heroínas clássicas, mas como seres frágeis e transitórios que perecem, mas que abrem espaço para mudança, pois pequenos atos podem representar caminhos para a liberdade, que não se institui como um bem alcançável e disponível no desfecho de um final feliz, mas como algo que se constrói na justa medida da lucidez: a realidade. Já diria Álvaro de Campos (1993): “Nada de estéticas com coração: sou lúcido. Merda! Sou lúcido”.

REFERÊNCIAS

ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos de Estado**. 3. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1987.

BENJAMIN, Walter. O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Obras escolhidas** volume I. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CAMPBELL, Joseph. **The order and the other**: power and subjectivity in young adult science fiction and dystopian literature for adolescents. Illinois: Illinois State University, 2010.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. 8.ed. São Paulo: T.A. Queiroz Editor, 2000.

CARDOSO, Ruth; SAMPAIO, Helena. S. (orgs). **Bibliografia sobre juventude**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

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

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

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

COLOMER, Tereza. **A formação do leitor literário**: narrativa infantil e juvenil atual. São Paulo: Global, 2003.

FERREIRA, José Ribeiro. **Labirinto e Minotauro**: mito de ontem de hoje. Coimbra, Portugal: Fluir Perene, 2008.

FOCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2012.

HUXLEY, ALDOUS. **Admirável mundo novo**. Trad. Lino Valandro e Vidal Serrano. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 2007.

JACOBY, Russell. **O fim da Utopia**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

_____. **Imagem imperfeita**: pensamento utópico para uma época antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

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

ORWELL, George. **1984**. Trad. Wilson Veloso. 11. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.

PESSOA, FERNANDO. Cruzou por mim, veio ter comigo, numa rua da Baixa. In.: **Lapsos corrigidos segundo Álvaro de Campos**: Livro de Versos (Edição

crítica. Introdução, transcrição, organização e notas de Teresa Rita Lopes.) Lisboa: Estampa, 1993.

ROSTOVTZEFF, Michael I. **História de Roma**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

ROTH, Verônica. **Divergente**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012a

ROTH, Verônica. **Insurgente**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012b

ROTH, Verônica. **Convergente**. Rio de Janeiro: Rocco, 2012c

SZACHI, Jerzy. **As Utopias ou a Felicidade Imaginada**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1972.

SZAPIRO, A. M.; RESENDE, C. M. A. Juventude: etapa da vida ou estilo de vida? In: **Psicologia & Sociedade**, 22 (1), 2010. p 43-49. Disponível em <<<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v22n1/v22n1a06.pdf>>> Acesso em 20 de mai de 2017

SEVCENKO, Miguel. **História da Vida Privada do Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. Rio de Janeiro: Difel, 2009.