

**COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO NA LITERATURA DISTÓPICA:
de *Nós* (1924) a *Jogos vorazes* (2008)**

Anna Laura Neumann¹
Taíssi Alessandra Cardoso da Silva²
Rudinei Kopp³

RESUMO

O texto analisa, inicialmente, as representações em comunicação e educação nos textos distópicos *Nós* (1924), de Evgueny Zamiatin, *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, *1984* (1949), de George Orwell, *Revolução no Futuro* (1952), de Kurt Vonnegut Jr. e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray de Bradbury. Juntamente com as análises são apresentadas as características básicas da distopia. Como forma de atualizar a discussão sobre a temática, é acrescentada a análise de *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins. Com esse conjunto de textos é possível apresentar um painel que revela a força da literatura distópica como forma de reflexão crítica sobre a sociedade em diferentes momentos da história.

Palavras-Chave: Literatura. Distopia. Comunicação. Educação. Mídia. História do século XX.

ABSTRACT

This article analyzes, firstly, the representations in both communication and education in dystopic texts such as *We* (1924), by Eugene Zamiatin, *Brave New World* (1932), by Aldous Huxley, *1984* (1949), by George Orwell, *Player Piano* (1952), by Kurt Vonnegut, Jr. and *Fahrenheit 451* (1953), by Ray Bradbury. Along with the analyses, some basic characteristics of dystopia are presented and discussed. As a way to bring the discussion of this theme to the present, an analysis of *The Hunger Games* (2008), by Suzanne Collins, is included. Such collection of texts renders it possible to show how powerful the literature of dystopia was as a genre of critical reflection on society at different points in history.

Keywords: Literature. Dystopia. Communication. Education. Media. Twentieth Century History.

¹ Anna Laura Neumann é estudante da graduação em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda na Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. <annalauraneumann@gmail.com>

² Taíssi Alessandra Cardoso da Silva é estudante da graduação em Comunicação Social, Publicidade e Propaganda na Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. <taissi.alessandra@yahoo.com.br>

³ Rudinei Kopp é Professor da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC – no curso de Comunicação Social, Publicidade e Propaganda. <rudinei_kopp@yahoo.com.br>

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa original que conduz a este texto pretendia ampliar os estudos expostos em *Quando o futuro morreu?*, de Rudinei Kopp (2011). Essa expansão estava relacionada, sobretudo, à contemplação das formas como a educação, em suas inúmeras faces, foi imaginada num conjunto de textos exemplares da literatura distópica do século XX. O texto referido já havia dado conta de fazer essa análise nas representações sobre as tecnologias da comunicação.

Tanto as formas de comunicação quanto a educação são, genericamente, identificadas com a possibilidade de transformar o homem. Por essa razão se considerou importante dar a sequência nas análises.

A investigação, no entanto, não se resumiu a isso e acabou incluindo a leitura e análise de *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins (2008), como contraponto às narrativas originais. Essa inclusão não fazia parte das pretensões iniciais e este artigo objetiva estabelecer uma ponte entre os textos canônicos e uma expressão contemporânea e popular da literatura distópica através do *best-seller* de Collins.

Para dar conta disso, o artigo está dividido em três segmentos. Inicialmente são apresentadas as características elementares da literatura distópica. A seguir são expostas as representações relacionadas a *Nós*, *Admirável Mundo Novo*, *Revolução no Futuro*, *1984* e *Fahrenheit 451*. E, por fim, é analisado o texto de Suzanne Collins à luz do seu viés distópico e das representações que interessam a esta pesquisa.

Diversos autores se ocuparam da análise da ficção distópica no último meio século e apresentaram estudos organizados e profundos sobre as possibilidades que esses textos comportam enquanto objetos de estudo plenos de críticas sociais, políticas, culturais e econômicas. Esses estudos serviram de referência não apenas como fornecedores de conteúdo e interpretações, mas também como modelos possíveis de caminho para a pesquisa.

M. Keith Booker (1994b), em *Dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*, analisa uma série de textos de ficção distópica com o intuito de compreender a evolução literária do gênero durante o século XX. Inicialmente, Booker procura organizar a realidade política e social como os principais motivadores das

transformações na ficção distópica e, para tanto, identifica e caracteriza o contexto que marca o comunismo e o capitalismo na Europa e nos Estados Unidos.

Metodologicamente, ele analisa, discute, comenta e compara essas obras a partir de seis rubricas: “ciência e tecnologia, religião, sexualidade, literatura e cultura, linguagem e história.” (BOOKER, 1994b, p.21) Assim, obtém “uma introdução para os enredos, cenários e preocupações de muitas das principais ficções distópicas do século XX.” Para Booker, essas obras “revelam o parentesco muito próximo que há entre a crítica social contida nas ficções distópicas e a crítica cultural e social modernas.” Desse modo, o pesquisador considera a análise dos textos a partir de pensadores identificados com essa crítica, fornecendo uma elucidação sobre as “relações entre a ficção distópica e a evolução gradual da história moderna” (BOOKER, 1994b, p. 21). Seu foco se mantém sempre no sentido de entender como o processo histórico e o pensamento crítico se revelam nos textos distópicos.

Esta pesquisa segue o modelo apresentado por Booker e se concentra na capacidade que a literatura distópica tem de se manifestar como ensaio na ficção e expressão de crítica social e cultural. A ênfase será focada nesses aspectos, mantendo os eixos educação e comunicação como pontos preferenciais de análise, e as questões relacionadas à estética ou linguagem literárias não são avaliadas profundamente.

2 DISTOPIA: O FUTURO COMO UMA ÉPOCA PIOR

Um romancista, quando pretende usar o futuro como o tempo no qual transcorre a sua história, tem alguns caminhos a seguir. Ele pode imaginar esse futuro de diferentes formas, conforme o tipo de emoção ou de reflexão que pretendam despertar no leitor. Um romance distópico, por exemplo, costuma enxergar os tempos vindouros como piores, muito piores, do que o presente. Já as utopias literárias fazem exatamente o contrário, propondo em época ou lugar do futuro um mundo ideal, perfeito, conforme a concepção do autor. Esse tempo adiante também pode servir para dar vazão a ensaios fantasiosos, como acontece normalmente na ficção científica. Neste caso, nem sempre haverá uma proposta reflexiva e o futuro simplesmente acomodará melhor a criatividade do autor. Brevemente, também é possível lembrar de uma opção como a de Adolfo Bioy-Casares (19xx), em *A invenção de Morel*. O autor implode a noção de tempo e o

personagem não tem mais segurança para saber se está vivendo no passado, no presente ou no futuro.

Neste artigo nos interessa apenas uma dessas opções: a distopia. Temos nesses casos, portanto, um autor que decidiu fazer seus personagens e sua trama transcorrerem num cenário que representa o futuro como um tempo pior do que aquele no qual vivem o próprio escritor e os seus leitores contemporâneos.

O termo distopia merece uma breve recuperação para alcançar o sentido que desejamos expor aqui e, para isso, é importante falar brevemente sobre utopia, o termo antagônico e motivador dos primeiros textos distópicos. O termo foi cunhado por Thomas More, no início do século XVI, em sua *Utopia* (1516). A palavra, advinda do grego, significa “lugar que não existe” e serve para textos ficcionais ou não, que caracterizam e imaginam lugares e tempos melhores ou perfeitos, permeados por algum modo de vida idealizado pelo autor.

No entanto, durante o século XX a literatura distópica tomou corpo, ganhou notoriedade e se firmou como uma das marcas desse tempo. Houve condições para isso, para a emergência de uma forma de pensar, imaginar e escrever sobre o futuro como um tempo no qual as coisas se tornariam piores. Até o século XIX, o sentimento em relação aos dias que viriam não costumava ser tão povoado por imagens de um pesadelo. Um pensador ou um escritor⁴, quando pensava sobre o futuro, facilmente imaginava que o ser humano seria capaz de conduzir seus passos para mundos melhores. Projetava a vida a partir de desígnios normalmente otimistas e depositava fé na ciência, na tecnologia, na racionalidade e, sobretudo, na benevolência do ser humano como as condições capazes de arquitetarem a vida ideal no futuro.

Quando o engenheiro naval russo Evgueny Zamiatin escreveu o romance *Nós*, entre 1920 e 1921⁵, não deve ter lhe ocorrido que estivesse redigindo o texto que é considerado, por estudiosos como Alexandra Aldridge (1984, p. 16), como a “distopia paradigmática” em termos literários. O futuro imaginado por Zamiatin estava baseado na potencialização daquilo que ele via se desenhando especialmente (mas não só) na União Soviética, ainda sob o regime de Lenin. Textos desse tipo se tornarão constantes durante o século XX – e se estendem ao capitalismo – e o futuro, neles, não será mais um tempo que tenha saído dos sonhos. Mark Hillegas (1967, p. 3) afirma que esses

⁴ Especialmente europeu ou norte-americano.

⁵ Publicado somente em 1924.

livros revelam um “índice das ansiedades do nosso tempo”. O período do entreguerras até os primeiros anos pós-Segunda Guerra é marcado por uma série de eventos que foram definitivos para criar um ambiente propício ao surgimento de uma consciência menos otimista acerca do futuro.

Krishan Kumar afirma que

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

Essa primeira metade de século é repleta de adjetivos e rótulos esclarecedores e em nada se parece com uma nova Era de Ouro. Eric Hobsbawm (1995) chama o período de 1914 a 1945 como a “Era da Catástrofe”. Essa mesma faixa de tempo Franklin Baumer (1977) lembrará que costuma ser chamada também de “era do Fascismo”. Para Oswald Spengler (1941), as décadas que inauguram o século XX anunciam a decadência do Ocidente. José Ortega y Gasset (2002) fala desses anos como o tempo do “império das massas” e do “homem-massa”. Jacques Ellul (1968) as caracteriza como o advento da “Idade da técnica” ou “sociedade tecnológica”.

As distopias do século XX, de acordo com Walter Fogg (1975, p.67), “são predominantemente extrapolações daquilo que os escritores sentem que são efeitos destrutivos e desumanizantes da tecnologia e das mudanças tecnológicas”. A partir disso, o autor relaciona três temas recorrentes nesses textos. A “destruição e transformação da natureza” é um desses pontos. Ele destaca que, por conta do desenvolvimento e do aperfeiçoamento das formas de geração de energia, o homem conta, cada vez mais, com recursos poderosos que possuem, na mesma intensidade, a capacidade de manter a vida e de destruí-la.

“A sociedade manipulada” é outro item identificado por Fogg. Para embasar esse grupo ele lembra que boa parte das coisas que Bacon projetou como inovações imaginadas em *Nova Atlântida* passaram a fazer parte da vida no século XX. A *Casa de Salomão* estava estreitamente ligada ao poder político em *Bensalém* e, a partir disso, dessa ligação, Fogg afirma que nas distopias um tema constante é “precisamente o medo de isso vir a acontecer na sociedade moderna e o controle direto dessa sociedade do futuro acabar nas mãos de uma elite de cientistas-técnicos que definirão as regras a partir de suas próprias normas de eficiência e produção” (FOGG, 1975, p. 69). Isso partiria, especialmente nos Estados Unidos, da percepção de quanto os especialistas em

tecnologia e ciência vinham obtendo espaço na condução do poder político. O temor se projeta nas ficções distópicas, de acordo com Fogg, em tecnocracias que se sobrepõem à participação democrática.

Outro tema é “o homem manipulado”. Neste caso, as “ameaças” da tecnologia podem se manifestar em “campos como a psicologia comportamental, biogenética, psicofarmacologia e neurocirurgia como possibilidades de um condicionamento completo do ser humano, retirando sua liberdade e individualidade” (FOGG, 1975, p. 68). Para isso, são empregadas técnicas diversas de intervenção: drogas, implantes, manipulação genética ou condicionamento psicológico. Nessas condições, o homem acaba perdendo a capacidade de ter a soberania sobre o seu destino. Pode se tornar, como criatura manipulada, um robô humano, um autômato, um ser completamente vigiado, um alienado desconectado com a realidade e assim por diante.

De forma geral, Fogg considera que “para esses escritores, a tecnologia representa a condição total do homem ocidental moderno”. (FOGG, 1975, p. 70) Esta observação é objetivamente o desenho de uma sociedade tecnológica e tanto o homem quanto a própria sociedade se converteram, nessas visões, em objetos calculáveis e adaptáveis a um mundo “tecnologicamente administrável”.

Para Walsh (1962), o escritor vive um pouco à frente de seu tempo e possui um estado de ânimo antecipador, uma capacidade de sentir o que parece estar no ar. Walsh acredita que os escritores “pensam, sentem e temem hoje, neste tempo, aquilo que os filhos deste tempo sentirão, pensarão e temerão amanhã” (WALSH, 1962, p. 19-21). Parte desse sentimento foi traduzido e revelado através da literatura distópica.

A ficção distópica é sempre uma história intencional de advertência - que se refere a uma sociedade imaginada e projetada no futuro - que deve causar incômodo aos leitores. A vida se torna pior no futuro imaginado pelo autor, mesmo que, em muitos casos, seus habitantes imaginários sequer percebam isso. Essas advertências e a ideia de “pior” destacam sempre condições relacionadas ao contexto do autor, que lhe parecem indesejáveis caso elas se realizem ou se radicalizem como modo de vida. São, portanto, críticas à sociedade que contemplam aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais. A materialização das utopias e a tecnologia têm sido as principais motivações desses medos e dessas ansiedades, e o resultado dessas sociedades imaginadas tende a uma forma de vida e de organização social na qual o homem perde a capacidade de definir o seu destino ou de ter consciência acerca dele. A crítica e o medo se situam notadamente na conversão do homem e da sociedade a modos únicos e inevitáveis de existência.

3 ZAMIATIN, HUXLEY, ORWELL, VONNEGUT E BRADBURY: OS TRADUTORES DO MEDO

Textos como *Nós* (1924), de Evgueny Zamiatin, *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, *1984* (1949), de George Orwell, *Revolução no Futuro* (1952), de Kurt Vonnegut Jr., e *Fahrenheit 451* (1953)⁶, de Ray de Bradbury, são considerados obras clássicas e exemplares da literatura distópica e têm seus enredos relativamente bem conhecidos. Por essa razão trataremos de partir para as questões mais conceituais dessas histórias.

Em todos os textos os narradores representam a anormalidade do modo de vida e do pensamento corrente. D-503 (*Nós*), Winston (*1984*), Paul (*Revolução*) e Montag (*Fahrenheit*) são transformados pela sequência de acontecimentos. Os dois primeiros são, por fim, completamente convertidos em cidadãos ideais ou “robôs” de suas sociedades e os dois últimos se tornam marginais em seus mundos. Marx (*Admirável*) é o anormal que será extirpado da vida social do Estado Mundial e o Selvagem (*Admirável*) acabará preferindo o suicídio diante da incompatibilidade com a vida antiga em Malpaís e com o mundo civilizado. Todos eles representam o ruído e o atípico em seus universos sociais e são percebidos como estranhos, não servindo para as suas sociedades manterem a ordem e a estabilidade. Todos passaram também por transformações. As suas, no entanto, não cabem no tipo de indivíduo que interessa a essas sociedades, preocupadas com transformações que levem o indivíduo à uniformidade (*Nós*), à infantilidade (*Admirável*), ao esvaziamento (*1984*), à obsolescência (*Revolução*) e à alienação (*Fahrenheit*).

Em *Nós*, o sistema de organização social é baseado no Estado Unificado e o mundo construído por Zamiatin revela o temor da uniformidade como medida na constituição do homem e da sociedade. Os usos imaginados para os recursos tecnológicos prevêm desde um monitor-robô (Pliapa) que serve para dar aulas em grandes salas, passa pela concepção de uma máquina que cria músicas de forma matemática (o musicômetro) e chega, finalmente, à cirurgia que extrai a criatividade e fantasia do sujeito (a Grande Operação). Essa sociedade teria como sujeito ideal uma

⁶ Os anos expostos aqui se referem à primeira edição dos títulos

criatura matematicamente previsível, imutável, sem fantasia, com comportamentos “exatos como pêndulos”.

No texto de Huxley, as relações entre os usos da educação e a comunicação são ainda mais visíveis. Os Escritórios de Propaganda e o Colégio de Engenharia Emocional funcionam de forma completamente conectada e é a partir dos mesmos desígnios que se projetam desde o condicionamento psicológico (a hipnopedia) das crianças até os roteiros para os filmes de Cinema Sensível. A sociedade do Estado Mundial é administrada de tal maneira que existam castas com atribuições bem claras, que são definidas desde o nível embrionário, e a manutenção disso é executada de forma que exista uma calculada satisfação pelo papel que cada um ocupa nesse mundo. O homem é mantido artificialmente num estágio de felicidade contínua através de uma vida “emocionalmente fácil”.

O futuro que Orwell imaginou em *1984* não era asséptico como em *Nós* ou *Admirável*. O medo ininterrupto é o maior temor que Orwell projetou como forma de vida na sua Oceania. Nada do que se aprende nas escolas, se lê nos jornais ou se vê nas teléelas pode ser considerado como conteúdo definitivo: a história e as informações oficiais são mutáveis. O pensamento é adestrado para temer o Grande Irmão, para delatar possíveis traidores, para se descreer completamente na liberdade de pensamento. Todos os mecanismos que governam a vida na distopia de Orwell têm o propósito de modificar o homem ao ponto de ele deixar de ser um homem. O objetivo é transformá-lo num ser vazio de sentimentos e incapaz de imaginar outro destino para a vida. A única coisa que deve restar é a noção de um “presente sem fim”.

Essas três distopias nasceram na Europa e representam bem o inventário de medos relacionados a um mundo confuso e, ao mesmo tempo, fascinado com a tecnologia, com a ciência e com os emergentes sistemas de governo. Quando observamos as manifestações distópicas que surgiram no outro lado do Atlântico é possível notar a alteração de alguns desses temores. Ainda há o medo de um certo futuro, mas em textos como *Revolução no futuro* e *Fahrenheit 451* a sociedade é, de alguma forma, vítima e responsável por suas opções.

Os Estados Unidos de *Revolução no futuro* vive uma época na qual os engenheiros e os administradores foram encaminhados patrioticamente ao poder e a forma de viver passou a ser gerida a partir de uma lógica administrativa radical. Isso significa, objetivamente, que todos os campos da vida são regidos pela noção de eficiência produtiva. Assim como existe um cálculo para definir se vale a pena publicar

um livro ou uma revista, existe uma fórmula (ok) – baseada em projeções matemáticas calculadas por computador – para avaliar o QI dos estudantes e projetar a sua vida a partir de um determinado momento. Nesse mundo a maioria das pessoas se tornaram obsoletas como trabalhadores porque não são tão produtivas como as máquinas que as substituíram. Nesse aspecto também é interessante como Vonnegut, a certa altura, fala do êxtase diante de peças pedagógicas criadas por engenheiros - e não por escritores - e sobre como elas são capazes de fazer algo ser compreendido de forma tão eficiente.

A vida não é ameaçada por um líder supremo ou por hostilidades severas. A principal ameaça para o futuro dos jovens estudantes se refere ao tipo de habilidade que eles dominam. Qualquer coisa fora da engenharia ou da administração representa um futuro opaco. Isso, no entanto, também é calculado e há todo um empenho de propaganda para que os meios de comunicação sirvam para naturalizar esse estado das coisas como uma condição positiva em relação ao passado e até mesmo de conformação tranquila sobre as próprias “deficiências”.

No futuro de Bradbury, a América é habitada por uma maioria que se habituou ao hedonismo e à alienação e uns poucos que não concordam com essa opção. O livro é usado como o símbolo dessa confrontação e é proibida a sua posse. Os bombeiros servem para queimá-los. Para o autor, escrever, ler ou comentar um livro representam expressões superiores da cultura humana. O contraste a isso seria um mundo sem livros e tomado por televisões, informações superficiais, esportes e conhecimentos abreviados. E esse cenário teria sido alcançado pelo próprio abandono dos livros. Coube ao governo apenas oficializar e criar sistemas para a sua manutenção. Mas a opção foi, sobretudo, da sociedade. A superficialidade da existência e a opção pela diversão constante estão presentes em todas as horas do dia e fases da vida. As escolas incentivam as respostas prontas e decoradas e ensinam a “apertar botões”; quando as crianças estão em casa, são mantidas nos “salões” com as telas ligadas o tempo todo; é possível se entreter constantemente e até interagir com os programas da televisão; a melancolia é resolvida com pílulas e lavagens estomacais feitas por máquinas. Mesmo diante de uma eminente guerra nuclear, pouco ou nada se fala e, tampouco, há interesse em saber o que pode estar acontecendo. O sentimento geral é de alienação voluntária e segue-se adiante simplesmente porque não se sente a falta de bens materiais. Todos estão bem abastecidos com alimentos e eletrodomésticos. Este aspecto também é perceptível em *Revolução*.

Quando recuperamos alguns aspectos genéricos dessas narrativas, percebemos que o musicômetro gera êxtase porque oferece uma música produzida artificialmente que toca justamente uma imaginação já cientificizada. O cinema sensível atrai porque oferece prazer imediato e não exige comprometimento reflexivo. As teletelas realizam o projeto do monitoramento do indivíduo. O computador é preciso, neutro e impessoal. Ele não erra, num mundo de decisões tecnológicas. As telas substituem uma vida que não existe mais. A normalidade acaba sendo mediada por isso, por essas coisas. Mas os textos não são contados por personagens normais.

Dentro da perspectiva de que o homem pode ser transformado, os meios de comunicação e os sistemas de educação estão bem adequados às premissas oficiais como meios para promover a transformação e a manutenção do homem comum em criatura coisificada e, principalmente, sob controle. São mecanismos projetados como partes de um grande plano que visa tão somente à criação de um estado de controle sobre cada indivíduo, já que a concepção da massa é a de que ela aceita passivamente o que lhe é dito ou, a um certo ponto, para ela, nem faz mais diferença qualquer coisa que não diga respeito ao seu hedonismo ou à sua sobrevivência imediata.

Esse conjunto de representações oferece aspectos que, em conjunto com as condições políticas e sociais da primeira metade do século XX, alimentavam uma crítica feroz ao papel que essa atmosfera tecnológica desempenhava e ainda poderia desempenhar nas mãos de poderes totalitários, fossem eles capitalistas, comunistas ou fascistas. Nos textos analisados, há um conjunto de técnicas para transformar o homem e para mantê-lo, posteriormente, num estágio de conformidade ideal à manutenção do poder estabelecido. Desde o nascimento há sistemas de controle que são aplicados para que a educação, a relação com os grupos primários, o trabalho, o divertimento, as punições, a doença e a morte sejam administrados com o propósito de fazer o indivíduo ser o resultado de um plano. Trata-se de um temor que nasce de uma sociedade que vislumbra a tecnologia como modo de ser. A tecnologia cria um ambiente ideal à manutenção do poder estabelecido, criando indivíduos participantes de um planejamento em que todos os sistemas, entre eles a educação, são administrados como forma de controle por parte do poder vigente. Na raiz dos medos rastreados por esses escritores está essencialmente a idéia de que a perda do controle sobre o próprio destino é a maior das ameaças.

A partir da análise das obras que constituem o conjunto fundamental da literatura distópica, identificamos a recorrência bastante recente de um novo interesse

pela temática, revelado, principalmente, em livros e filmes dirigidos a grande públicos. Ainda sob o viés das ferramentas educacionais e comunicacionais, partimos para a investigação e análise de um dos exemplos contemporâneos de maior notoriedade: *Jogos Vorazes* (2008)⁷, de Suzanne Collins. O objetivo é apresentar um contraponto às narrativas clássicas e acrescentar à pesquisa novas abordagens sobre a literatura distópica num contexto mais próximo.

4 JOGOS VORAZES: UMA DISTOPIA CONTEMPORÂNEA

Tem se notabilizado nos últimos, pelo menos, cinco anos uma grande produção e consumo de romances e adaptações para o cinema de histórias com cenários ou horizontes distópicos. Vemos, assim, enredos que oferecem tramas que se passam em futuros imaginados como tempos piores do que os atuais se transformarem em fenômenos de mercado.

Se durante mais de uma década as séries *Harry Potter*, de J. K. Rowling, e *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, constituíram os principais nomes nas listas de mais vendidos, vemos agora a trilogia *Jogos vorazes*, de Suzzane Collins, se transformar na série de livros mais comercializados, até 2012, no site *Amazon*. Além disso, desde o lançamento do primeiro título, em 2008, a série já foi traduzida para mais de 30 idiomas e a versão cinematográfica vem alcançando, igualmente, grande êxito comercial. Há outros livros e séries que tem seguido essa tendência e *Feios* (2010), de Scott Westerfeld, *Delírio* (2011), de Lauren Oliver, e *Destino* (2010), de Ally Condie, são apenas alguns dos inúmeros exemplos que circulam pelas livrarias. No cinema também é possível mencionar filmes como *Não me abandone jamais* (*Never let me go* - 2010) e *O preço do amanhã* (*In time* - 2011) que são distópicos, especialmente na forma como desenham os contextos sociais de suas tramas. *Jogos vorazes*, porém, se mostra como o principal título nessa atitude distópica que marca a entrada da década de 2010.

A narrativa também apresenta heróis e heroínas, vilões, dramas familiares, fantasia e romances juvenis como em *Harry Potter* ou *Crepúsculo*. A principal questão que chama a atenção é a possibilidade de análise de uma sociedade imaginada que existe em algum futuro não especificado e que transformou a vida das pessoas em algo pior do que hoje.

⁷ Ano da primeira edição nos Estados Unidos. A edição usada neste artigo foi publicada em português, em 2010.

Mesmo que o livro seja um sucesso comercial e tenha cativado milhões de leitores, trata-se de um caso diferente dos clássicos analisados anteriormente e requer que façamos uma síntese inicial para situar o leitor não familiarizado com a narrativa. A história de *Jogos vorazes* é ambientada em Panem, um território onde um dia teria sido a América do Norte. O país era, inicialmente, dividido em 13 distritos e uma Capital. Cada distrito é responsável por um único tipo de produção e os moradores trabalham em sistema de exploração para sustentar os luxos da capital. Os distritos compõem um universo caracterizado pela ausência de liberdade, miséria, dominação e humilhação, onde os indivíduos não têm o direito de decidir sobre o seu destino. A situação precária e infeliz em que vivem essas pessoas se contrapõe ao estilo de vida da Capital, onde os excessos explicam a escassez nos distritos e os cidadãos vivem de maneira alienada e individualista, seduzidos e envolvidos pelo espetáculo da mídia (representado, sobretudo, pela televisão). A heroína (Katniss) quando descreve o seu distrito, o 12, em relação à Capital sintetiza as diferenças:

A Capital pisca como um vasto campo repleto de vaga-lumes. A eletricidade no Distrito 12 não é algo constante. Normalmente, contamos apenas com algumas horas diárias de luz. Frequentemente, as noites são passadas à luz de vela. A única ocasião em que podemos contar com a luz é durante as transmissões dos Jogos ou quando alguma mensagem importante do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir. (Collins, 2010, p. 90)

A potencialização de toda essa desigualdade é resultado de um evento denominado “Dias Escuros”, ocasião na qual os 13 distritos reagiram contra a Capital e foram derrotados, sendo que, ao final, o décimo terceiro teria sido, supostamente, exterminado. Como resultado do levante e com o argumento fundamentalmente pacífico de evitar a instalação de um episódio semelhante, foi imposto um “Tratado de Traição”. Os Jogos Vorazes representam uma espécie de punição simbólica consentida para os distritos e a cada ano um garoto e uma garota – chamados de “tributos” – devem ser “oferecidos” por cada distrito para lutarem em uma arena repleta de armadilhas e da qual apenas um deles sairá com vida, o vencedor. Os nomes dos tributos são sorteados em um evento chamado “colheita” e desde este instante a cobertura televisiva sobre os Jogos Vorazes invade os lares de Panem. O envolvimento midiático é amplo e o programa televisionado constitui uma das principais fontes de entretenimento e unificação do país. Os competidores devem desempenhar papéis que cativem o público, pois isso também pode definir a sua sobrevivência. “Nas casas e nos espaços públicos

por todo o país, todos os aparelhos de televisão estão ligados. Todos os cidadãos de Panem estão assistindo ao evento. Hoje não haverá blecaute em lugar nenhum.” (COLLINS, 2010, p. 136).

Os medos da sociedade imaginada por Collins são lugares-comuns que, na sua maioria, têm relação direta com os Jogos. A falta de mobilidade social e o uso da mídia como forma de opressão, ameaça e entretenimento vulgar, esvaziaram a vida das pessoas, tanto nos distritos – pela perda total da esperança – quanto na Capital – pela futilidade e hedonismo em que vivem. Desde a sua concepção, o indivíduo (elegível dos 12 aos 18 anos) incorpora o medo e a angústia de ter seu nome sorteado durante a colheita e, desta forma, ser obrigado a enfrentar a arena.

A didática escolar serve como instrumento de amedrontamento, atendendo aos interesses políticos e econômicos da Capital, o que fica explícito no modo como a protagonista relata suas atividades: “Aprendi a fazer meu trabalho calada na escola. Somente falar o mínimo necessário, e de maneira educada, no espaço público. (...) evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes.” (COLLINS, 2010, p. 12). Na escola, os alunos são constantemente lembrados das consequências dos “Dias Escuros”, injetados de patriotismo forçado e suas principais lições estão relacionadas ao tipo de produção dominante em seu distrito. Não há sugestões alternativas nem aspirações profissionais que fujam dessa realidade ou projetem alguma esperança em um futuro de menos precariedade.

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

O sistema educacional aparece diversas vezes na narrativa como parte orquestrada de um poder unificado manipulando uma sociedade estática. A certa altura da história, Katniss, em meio aos conflitos e armações que acontecem na arena, lembra-se de sua irmã mais nova, no lugar da qual se ofereceu como tributo no dia da colheita. A garota menciona a suspensão das aulas nas escolas, pois na fase adiantada que se aproxima do final a competição assume a posição de prioridade no país e todas as atenções devem se voltar para os jogos.

As representações midiáticas também estão diretamente ligadas aos interesses e à manutenção do sistema, promovendo uma comunicação unilateral, baseada em uma programação de fácil digestão que prioriza o entretenimento simplório. Tudo gira em torno dos habitantes da Capital, cujos hábitos, cultura e modelos sociais condicionam toda a estrutura dos Jogos, anulando a diversidade existente em todos os outros distritos do país. Isso é evidenciado quando Katniss afirma que “os Jogos verdadeiros só começam às dez horas porque muitos residentes da Capital acordam tarde.” (COLLINS, 2010, p. 152).

Jogos Vorazes, em termos contextuais mais amplos, expõe os medos da sociedade norte-americana em relação à uma série de eventos e condições que tem marcado o país na última década. O atentado às Torres Gêmeas, em 2001, e a crise do mercado imobiliário que se refletiu em toda a economia, em 2008, são eventos marcantes de uma nação que tem visto seu poderio global ser enfrentado e as diferenças sociais internas, através da concentração de renda, se radicalizado. Collins, a partir disso, expressa os seguintes medos: divisão radical entre grupos sociais; precariedade e escassez para a maioria da população a fim de manter um grupo bem abastecido; fim do controle sobre o próprio destino e perda de esperança; ausência de mobilidade social; uso da mídia como forma de opressão, ameaça e entretenimento vulgar; sistema produtivo baseado na exploração humana; vida fútil e autocentrada (Capital) *versus* vida ameaçada (Distritos).

Os princípios tão caros à imagem que os Estados Unidos procurou representar ao longo do século XX não são reconhecíveis nem mesmo em versões hiperlativas ou distorcidas. Não é possível ver nada que se pareça com democracia, livre iniciativa, liberalismo, mobilidade social, liberdade de expressão, ubiquidade tecnológica e até mesmo o capitalismo parece ter se convertido num sistema produtivo medieval. Não há mais o 'sonho americano' ou a 'terra das oportunidades'. A Capital oferece diversão, fartura e ócio aos seus cidadãos infantilizados, mas não é algo que possa ser alcançado por aqueles que vivem nos distritos. Não haverá empresa pessoal capaz de tornar um morador de um distrito em um habitante da Capital. As vidas estão estagnadas e definidas. A única possibilidade de chegar à Capital e poder se manter nela é vencendo os Jogos e, assim, se tornar um cidadão que até pode transitar por ela. A outra forma é ser capturado como traidor e ser convertido num servo - um Avox - com a língua cortada e a vida vigiada.

5 CONCLUSÃO

Não há ainda como saber se *Jogos Vorazes* alcançará a mesma força que outros textos distópicos alcançaram, notadamente os relacionados aqui, como retrato das ansiedades e temores de uma época. Certamente ele tem um compromisso comercial com o seu público no sentido de oferecer dramas juvenis relacionados à falta de liberdade, romances improváveis e doses generosas de aventura. A certa altura do texto é isso que efetivamente toma conta da narrativa. Mesmo assim, ainda é possível considerar que *Jogos Vorazes* contém alguma capacidade de reflexão e de advertência típicas das distopias clássicas. Esses textos fazem o papel de uma inconsciência ou segunda consciência do imaginário de uma época e acabam por deixar vaziar os seus medos.

Assim como no Estado Unificado de Zamiatin já era possível perceber o espectro que rondava a recente União Soviética, é possível notar que em Panem não há nada que lembre mais a “excepcionalidade” dos Estados Unidos como nação promotora e protetora da liberdade. Panem parece o pesadelo do que pode se tornar um país comandado com a força política e econômica de um por cento da população sobre os 99 restantes.

Distopias como *Admirável mundo novo*, *Fahrenheit 451* ou *Revolução no futuro* são imaginadas em sociedades que alcançaram as utopias de uma determinada época. O pavor de seus autores está em ver que esses sonhos podem representar a derrota da autonomia do ser humano a ponto de torná-lo incapaz de decidir o seu destino. Em *Jogos Vorazes*, porém, a sociedade não tem nada a ver com a exacerbação de uma utopia, de uma idealização. Pelo contrário, percebe-se a completa ausência de algum traço que nos ofereça liberdade, mobilidade ou autonomia.

A leitura do texto de Collins chegou a ser proibida em certas escolas norte-americanas. A alegação seria de que há muita violência nos embates entre os tributos durante os jogos. Não parece muito coerente em comparação com aquilo que qualquer jovem consome na internet e na televisão diariamente, mas essa seria a justificativa. Talvez a maior transgressão e incômodo de *Jogos Vorazes* seja mostrar como a ficção, até para jovens adultos e com apelo comercial, é capaz de oferecer um espaço de manifestações sobre as incertezas do futuro num país que tem visto sua segurança, sua política, suas crenças, seus sonhos, suas instituições, sua integração e sua economia se mostrarem muito mais frágeis do que pareciam.

REFERÊNCIAS

ALRIDGE, Alexandra. *The scientific world view in dystopia*. Ann Arbor: UMI Research Press, 1984.

BACON, Francis. *Nova Atlântida*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

BAUMER, Franklin Le Van. *O pensamento europeu moderno*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1977, vol. 2.

BOOKER, M. Keith. *Dystopian literature: a theory and research guide*. Westport: Greenwood, 1994a.

_____. *Dystopian impulse in modern literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood, 1994b.

BRADBURY, Ray. *Fahrenheit 451*. Rio de Janeiro: Globo, 2003.

CONDIE, Ally. *Destino*. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2010.

COLLINS, Suzzane. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

ELLUL, Jacques. *A técnica e o desafio do século*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

FOGG, Walter L. *Technology and dystopia*. In: RICHTER, Peyton E. (Ed.), *Utopia/dystopia?* Cambridge: Schenkman, 1975, p. 57-73.

HOBBSBAWN, Eric J. *Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)*. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. São Paulo: Globo, 2003.

KOPP, Rudinei. *Quando o futuro morreu? Mídia e sociedade na literatura distópica de Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. Santa Cruz do Sul: Edunisc/Gazeta, 2011.

KUMAR, Krishan. *Utopia and anti-utopia in modern times*. Oxford: Basil Blackwell, 1987.

MORE, Thomas. *A Utopia*. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

OLIVER, Lauren. *Delírio*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Nacional, 2003.

ORTEGA Y GASSET, José. *A rebelião das massas*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. *Meditação sobre a técnica*. Rio de Janeiro: Instituto Liberal, 1991.

RICHTER, Peyton. *Utopia/dystopia?* Cambridge: Schenkman, 1975.

SPENGLER, Oswald. *O homem e a técnica*. Porto Alegre: Meridiano, 1941.

VONNEGUT Jr., Kurt. *Revolução no futuro*. São Paulo: Círculo do Livro, 1980.

ZAMIATIN, Evgueny. *Nós*. São Paulo: Alfa-Omega, 2004.

WALSH, Chad. *From utopia to nightmare*. New York and Evanston: Harper & Row, 1976.

WESTERFELD, Scott. *Feios*. Rio de Janeiro: Record, 2010.