



UM DIÁLOGO ENTRE A NECROPOLÍTICA E A DISTOPIA DE *THE HUNGER GAMES*

Alexandre Albernaz Simões
(UFMS)

Resumo: Com o olhar centrado no cenário político do país ficcional de Panem, na distopia *The Hunger Games* (2008), da autora Suzanne Collins, será estabelecida e trabalhada a relação governo-população-violência. No que concerne a questão do governo, compreende-se a relação com o governo autoritário fictício, cuja característica é evidente em obras de literatura distópica. Quanto a questão populacional, depreende-se a divisão entre: a) os governantes e as pessoas influentes residentes do lugar chamado Capital; b) o resto da população situada nos Distritos, estes ao quais divididos em 12. No quesito violência, tem-se a exposição através do *Reality Show* denominados Jogos da Fome (*the hunger games*), no que consiste em 24 crianças, ou tributos, postas em uma arena para se matarem, ao mesmo tempo em que toda a violência é explicitamente televisionada para todo o país. Tais propostas terão como base as conceitualizações sobre Ficção Científica (FC) e Distopia, a partir de *Metamorphoses of Science Fiction* (2016), de Darko Suvin, e *O Princípio Esperança* vol. 1 (2005), por Ernst Bloch, para um melhor entendimento acerca das questões importantes dentro da FC, da mesma maneira que se dispõe noções a respeito de distopia como crítica da sociedade e seus regimes autoritários. Para a questão da violência serão utilizados os apontamentos de Achille Mbembe, em *Necropolítica* (2018), ao debater a respeito do controle populacional a partir de ações extremas e/ou brutais por parte do governo, como também tendo a falta de liberdade como atributo de controle.

Palavras-chave: The Hunger Games. Necropolítica. Distopia, Violência.

A DIALOGUE BETWEEN THE NECROPOLITICS AND THE DYSTOPIA IN THE HUNGER GAMES

Abstract: Focused on the political scenario of the fictional country of Panem, in the dystopian *The Hunger Games* (2008), by the North American writer Suzanne Collins, will be stated and swot the relation govern-population-violence. As far as the government issue, it is perceived the relation with the fictional authoritarian government, whose characteristics is evident in the dystopian literature compositions. When it comes to the populational query, it is understood the division: i) the rulers and influent people dwelling in a placed called Capital; ii) the rest of the population located in the Districts, divided into twelve. When it's about the violence, there is the exposition through the Reality Show denominated "the hunger games", consisting of 24 infant, denominated tributes, placed in an arena to fight against themselves, while the whole violence is broadcasted to all over the country. Such discussion propositions will be based on the theoretical framework about Science Fiction (SF) and Dystopia, from Darko Suvin's *Metamorphoses of Science Fiction* (2006) and Ernst Bloch's *The principle of Hope* vol. 1 (2005), for a better understanding of matters considered important in SF, and to collocat notion about the dystopia as a society criticism and its governmental regimes (authoritarism). To the violence, Achille Mbembe's *Necropolitics* will be used in

order to debate about the populational control from extreme and brutal actions by the government, as also the lack of freedom as a way of control.

Keywords: *The Hunger Games. Necropolitics. Dystopia, Violence.*

Considerações preliminares

A visão da política como construtora de um panorama cujo objetivo é a ruptura do projeto beneficiário do topo, com intuito de enfatizar uma porção da classe constituinte deste nível (a classe mais alta e a dos governantes), não é um cenário muito distinto do observado com as diversas distopias lançadas. A perspectiva global, com a tomada do poder por ambas as extremidades políticas, tem mostrado o nível radical alcançado, uma vez depois de serem postos tais tipos governamentais no comando.

Dessa maneira, com intuito de desestimular os frequentes protestos, dada a insatisfação por parte dos habitantes do governo em questão, os governantes promovem várias formas de disseminar o medo, tal qual a eliminação dos direitos dos grupos minoritários, cujas posições são contrárias, como também a outra parte, os defensores dos métodos adotados (aqueles cujos votos foram direcionados para tais candidatos) havendo aceitação dos termos, repetindo o discurso dado como “todos são iguais”, na qual ninguém precisa de direitos diferenciados.

Entretanto, a manipulação excessiva exercida, sem ser considerada em um patamar perfeito, é efetivo por um tempo, sendo moldada em uma espécie de faixa, cegando a população quanto a ineficácia do governo. Consequentemente, não há visão de longo prazo do quanto a nação pode ser prejudicada. A percepção do erro cometido só acontece quando já é tarde e o poder já foi tomado, tornando-se árduo o processo de retirada ou até mesmo a impossibilidade.

Em face disto, já dentro de um cenário de regime totalitário, sanções podem ser impostas para qualquer lado, desde os mais ricos até aos mais pobres. A oposição não deve existir, nem uma resistência. Tudo deve ser obedecido. Porém, com tamanha indignação da população, pequenos grupos surgem escondidos. Em forma de retaliação, soluções precisam ser decididas, propiciando técnicas para alcançar uma “politização da

morte”. Em tais casos, a relutância diminui exacerbadamente, chegando até à aniquilação total destes grupos de ideias contrárias.

The Hunger Games (2008), da autora norte americana Suzanne Collins, aborda aspectos de uma nação futurística, relatando os problemas causados por um governo cujo pensamentos e atitudes são autoritárias/extremistas. Os resultados são sentidos em várias esferas desta sociedade, desde a forma como a população é inserida (com falta de elementos básicos para uma boa vida, sem direitos essenciais e a exposição à violência), a forma como os governantes são relatados (da moradia distante, o luxo ou a falta de tato ao se tratar do esbanjar) e *Os Jogos da Fome*¹ (eventos aos quais momentos de violência extrema são televisionados para todo o país, na qual a morte é mostrada como algo banal).

A partir da linha de pensamento proposta, alguns teóricos e teorias são essenciais para o desenvolvimento desta análise. Darko Suvin, com ***Metamorphoses of Science Fiction*** (2016), possibilita a discussão a respeito da Ficção Científica (FC) e aprofunda o debate a respeito das reflexões possíveis do tema e seus derivados, como no caso a Utopia e Distopia. Ernst Bloch, em ***O princípio esperança vol. 1*** (2005), trabalha questões como o que pode ser esperado do futuro, quais as cargas atreladas ao se deparar com tais concepções e a qualidade inata do ser humano de sempre se esperar por algo bom; e Achille Mbembe, em ***Necropolítica*** (2018), ao executar argumentações a respeito do uso da morte dentro do regime político, para fins de controle, considerando a perspectiva governamental do continente africano.

Portanto, o intuito é abordar a questão do poder político, do uso diversificado de artifícios para se obter/causar a morte e quanto tal execução, articulada da manipulação dos governantes, pode ser determinante para o vislumbre, quando realmente em prática, de uma sociedade oprimida e sem perspectiva futuras. Alicerçado na obra de Collins, tem-se o exemplo claro de um governo autoritário; a possibilidade de expansão do olhar não somente para o campo ficcional, mas para outras esferas, permitindo o melhor entendimento e o despertar da curiosidade de uma parcela da população que não possui conhecimento sobre o tema.

¹ Tradução livre de *The Hunger Games*, referente ao título da versão original.

1. A ficção científica e a constituição do quadro imaginário da utopia e distopia

Diante do cenário exposto em *The Hunger Games* [THG] (2008) – ambientado em um futuro pós-apocalíptico, na qual um país, Panem, emerge das cinzas da região conhecida como América do Norte – deve ser levado em consideração meios viáveis para a realização de uma análise a despeito de uma distopia. Para isso, deve ser pensado a distopia como correlacionada com a utopia, no qual ambas se tratam de um universo diferente ao empírico, da mesma forma que as duas estão relacionadas com a FC. Assim, deve-se estipular pensamentos que fujam do senso comum, para não cair em achismos e proposições imprecisas.

A partir disto, o foco é conceituar a FC como um gênero literário, passível de especificidades, cujo intuito é explorar as possibilidades de outros mundos ou outras realidades. Para alcançar tal efeito, utiliza-se de artifícios para uma conceituação característica. Para Darko Suvin, em *Metamorphoses of Science Fiction* (2016), antes de tudo, a

[...] FC não deve ser vista (...) em termos de ciência, como futuro, ou qualquer outro elemento de seu campo temático potencialmente ilimitado. Preferencialmente, deve ser definida como uma história ficcional determinada pelo padrão hegemônico literário de um *locus e/ou dramatis personae* que (1) são *radicalmente ou pelo menos significativamente diferente do tempo empírico, lugares, e caracteres* de uma ficção “mimética” ou “naturalista”, mas (2) são, não obstante, - na medida que a FC diferente de outros gêneros “fantásticos”, isso é, o conjunto de histórias ficcionais sem validação empírica – simultaneamente percebida como *não possível* dentro das normas cognitivas (cosmológica e antropológica) da época do autor. Basicamente, FC é um oxímoro desenvolvido, uma irrealidade realista, com humanos não humanos, um este outro mundo, e assim por diante (SUVIN, 2016, p. 2, tradução livre)².

Com a FC, ocorre a possibilidade de exploração de outros mundos ou outras realidades, utilizando-se de processos para obter uma identificação por parte do leitor.

² [...] SF should be seen (as I will argue at length in the theoretical part of this book) in terms of science, the future, or any other element of its potentially unlimited thematic field. Rather, it should be defined as a fictional tale determined by the hegemonic literary device of a *locus and/or dramatis personae* that (1) are *radically or at least significantly different from the empirical times, places, and characters* of “mimetic” or “naturalist” fiction, but (2) are nonetheless – to the extent that SF differs from other “fantastic” genres, that is, ensembles of fictional tales without empirical validation – simultaneously perceived as *not impossible* within the cognitive (cosmological and anthropological) norms of the author’s epoch. Basically, SF is a developed oxymoron, a realistic irreality, with humanized nonhumans, this-wordly Other Worlds, and so forth (SUVIN, 2016, p. 2).

Tais aspectos envolvem a introdução de um momento diferente ao empírico (no caso de **THG**, um futuro pós-apocalíptico), em seguida a utilização de um lugar diferente ao conhecido (Panem – surgido das cinzas da América do Norte) e, por fim, a apresentação de “humanos não humanos” (consistindo na composição de personagens centrais durante o desenvolvimento da trama).

A aplicação do *novum* na FC consiste em uma espécie de “inovação cognitiva”, ao mesmo tempo de tratar-se de “um fenômeno totalizante ou uma relação de desvio da norma de realidade do autor e do leitor implicado” (SUVIN, 2016, p. 80, tradução livre)³. Embora simples, este procedimento pode ser exercido de diversas formas, “indo desde o mínimo discreto de uma nova ‘invenção’ (dispositivo, técnica, fenômeno, relação) ao máximo de um cenário (lôcus spatiotemporal), agente (personagem principal ou personagens) e/ou relações basicamente novas ou desconhecidas no meio do autor” (SUVIN, 2016, p. 80, tradução livre)⁴.

Em decorrência, trabalha-se com outras duas questões interligadas: o “quadro imaginário” (GIROLDO, 2013, p. 27) e o “distanciamento cognitivo”. O primeiro refere-se ao *locus* dentro do universo da FC, diferenciando-se do universo empírico, e o segundo serve como continuação do anterior, ao ser “capaz de evocar o efeito que, para Darko Suvin, é exclusivo de textos de ficção científica” (GIROLDO, 2013, p. 27), por “constitui(r-se) precisamente de um duplo: nos transportamos para outro mundo (distanciamento) de modo a podermos pensar melhor a respeito deste (cognitivo)” (SUVIN, 2016, p. xxii)⁵.

A FC concentra-se em uma forma de pregar o futuro, mas sem a intenção de impor um. Trata-se, assim, de uma forma de constituir “tanto por um cruzamento múltiplo de desenvolvimento e – assuntos humanos – por intenções, desejos e crenças ao invés de apenas fatos quantificados” (SUVIN, 2016, p. 94, tradução livre)⁶. Dessa forma,

³ A *novum* of cognitive innovation is a totalizing phenomenon or relationship deviating from the author’s and implied reader’s norm of reality (SUVIN, 2016, p. 80).

⁴ “But it is possible to distinguish various dimensions of the *novum*. Quantitatively, the postulated innovation can be of quite different degrees of magnitude, running from the minimum of one discrete new ‘invention’ (gadget, technique, phenomenon, relationship) to the maximum of a setting (spatiotemporal locus), agent (main character or characters) and/or relations basically new and unknown in the author’s environment”.

⁵ “Cognitive estrangement constitutes precisely this twofold: we transport ourselves to the other world (estrangement) so that we can better think about this one (cognitive)”.

⁶ “Clearly, neither is the future a quantitatively measurable space nor will the ensemble of human relationship stand still for one or more generations in order for a single element (or a very few elements) to be extrapolated against an unchanging background – which is the common invalidating premise of futurological as well as of openly fictional extrapolation. The future is always constituted both by a multiple crisscrossing of developments and – in human affairs – by intentions, desires, and beliefs rather than only by quantifiable facts”.

“parece claro que a FC é material para uma futurologia (se é que existe) apenas no sentido muito restrito de refletir sobre o período histórico do autor e as possibilidades inerentes a ela” (SUVIN, 2016, p. 93, tradução livre)⁷. Em outras palavras, “esse gênero sempre foi ligado à esperança de encontrar no desconhecido um meio ideal, tribo, estado, inteligência, ou outro aspecto do Bom Supremo” (SUVIN, 2016, p. 18, tradução livre)⁸.

Baseado nisso, entra-se na questão sobre outros dois gêneros: a Utopia e a Distopia. Considerados opostos, eles dialogam com a premissa do “aspecto do Bom Supremo”. O primeiro – advindo do neologismo de Thomas More cuja reflexão procurava implicações sobre a questão de Platão “Qual é a melhor forma de organização para uma comunidade e como uma pessoa melhor organiza sua vida” (SUVIN, 2016, p. 51, tradução livre)⁹ – reflete uma sociedade cujos problemas sociais são notados e gerenciados até a extinção, enquanto o outro visa a constância de problemas e conflitos sociais, sem uma solução. O objetivo é incentivar uma reflexão acerca das atitudes humanas e os caminhos aos quais se tomam, contendo uma carga crítica sobre a sociedade.

[A Utopia é] “uma construção desejada foi explicada, de forma racional, que não possui mais certezas chiásticas de esperança, mas postula a possibilidade de ser construída por suas próprias forças, sem suporte transcendental ou intervenção”, observa Bloch até sobre a Utopia de More. O que é ainda mais importante literalmente, tal construção é *localizada neste mundo*. Utopia é um *Outro Mundo* imanente no mundo do esforço humano, do domínio, e da possibilidade hipotética – e não transcendental no sentido religioso. É um país não-existente no mapa

⁷ “It seems clear that SF is material for futurology (if at all) only in the very restricted sense of reflecting on the author’s own historical period and the possibilities inherent in it”.

⁸ “Thus it is not only the basic human and humanizing curiosity that gives birth to SF. Beyond an undirected inquisitiveness, which makes for a semantic game without clear referent, this genre has always been wedded to a hope of finding in the unknown the ideal environment, tribe, state, intelligence, or other aspect of the Supreme Good (or to a fear of and revulsion from its contrary). At all events, the *possibility* of other strange, co-variant coordinate systems and semantic fields is assumed”.

⁹ “‘Utopia’, the neologism of Thomas More’s, has had a singularly rich semantic career in our time. Having its root the simultaneous indication of a space and a state [...] it has become a territory athwart the roads of all travelers pursuing the implications of the question formulated by Plato as “What is the best form of organization for a community and how can a person best arrange his life?” And have not the urgencies of the situation in which the human community finds itself made of us all such travelers? Utopia operates by example and demonstration, deictically. At the basis of all utopian debates, in its open or hidden dialogues, is a gesture of pointing, a wide-eyed glance from here to there, a “traveling shot” moving from the author’s everyday lookout to the wondrous panorama of a far-off land”.

desse globo, um “outro este-mundo” (SUVIN, 2016, p. 56, tradução livre)¹⁰.

As discussões sobre utopia perpassaram por diversas perspectivas, incluindo a do reino perfeito, elucidada pelo discurso religioso absolutista. Com isso, percebe-se a intenção de Suvin em alternar o olhar direcionado para o gênero, deixando de lado a utopia como entidade de estudo separada e apontando a relação obtida sobre o mundo empírico, seja por percorrer o “esforço humano, do domínio, e da possibilidade hipotética” seja por “seu aspecto humanista básico”. Em tese, o almejar por um lugar perfeito, ainda assim retrata seres humanos e suas relações. Por isso, apresenta relativa proximidade a este mundo, porém localizando-se em outro.

Outro teórico, Ernst Bloch, trabalha, similarmente, a Utopia, em **O princípio esperança vol. 1** (2005), utilizando-se de outros mecanismos, como os “sonhos diurnos” e a “esperança”. Para ele, “enquanto o ser humano se encontrar em maus lençóis, a sua existência tanto privada quanto pública será perpassada por sonhos diurnos, por sonhos de uma vida melhor que a que lhe coube até aquele momento” (BLOCH, 2005, p. 15). Estes sonhos fazem alusão a um lugar perfeito, também procurado pelo discurso religioso. Entretanto, tais sonhos se referem a algo inato ao ser humano, a força de vontade.

De outra forma, as peças do futuro se encaixam somente com outras peças já idealizadas pelo ser humano. Este processo se constitui em um “sonhar para frente” (BLOCH, 2005, p. 16), despertando, em decorrência, uma “consciência utópica” (BLOCH, 2005, p. 23), ao atribuir o sentido de “enxergar bem longe, mas, no fundo, apenas para atravessar a escuridão bem próxima do instante que acabou de ser vivido” (BLOCH, 2005, p. 23). Como uma defesa contra os momentos de escuridão, adquire-se a “esperança” (BLOCH, 2005, p. 17), ao acionar o sentido da lembrança em um ângulo positivo ao invocar boas sensações ao indivíduo.

A lembrança, neste estágio, possui duas vertentes e a negativa. “É dessa maneira que o antecipatório age no campo da esperança. Portanto, esta *não é concebida apenas como afeto*, em oposição ao medo (pois também o medo consegue antecipar), mas *mais essencialmente* como ato de direção cognitiva” (BLOCH, 2005, p. 22). Ambas

¹⁰ [...] - “A wishful construct has been explicated, a rational one, that does not possess chiliastic certainties of hope any more, but postulates the possibility of being constructed by its own forces, without transcendental support or invention”, observes Bloch even about More’s Utopia. What is literally even more important, such a construct is *located in this world*. Utopia is an Other World immanent in the world of human endeavor, dominion, and hypothetic possibility – and not transcendental in a religious sense. It is a nonexistent country on the map of *this* glob, a “this-worldly other world”.

utilizam o quesito da sensação, pelo fato de pretenderem desenhar um ângulo sobre uma realidade. Entretanto, a positiva se caracteriza pelos, almejando algo melhor, enquanto a negativa visa o caminho do medo, levando em consideração a morte (algo não esperado, porém não esquecido).

Neste ponto, alcança-se a opção da “vontade utópica autêntica”, cuja intenção “não é de forma alguma um almejar infinito, ao contrário: ela quer o meramente imediato e, dessa forma, o conteúdo não possuído do encontrar-se e do estar-aí” (BLOCH, 2005, p. 26). Por outro lado, depara-se com o “ainda-não-consciente” cuja intenção “comunica-se e interage com o que-ainda-não-veio-a-ser, mais especificamente o que está surgindo na história e no mundo” (BLOCH, 2005, p. 23).

A discussão a seguir segue em sentido oposto e complementar: a Distopia. O processo de criação assemelha-se ao da utopia, desvinculando-se no momento ao qual o governo depara-se com problemas, mas não os resolve, mas intervindo a partir do “assassinato do indivíduo” e com o “excesso de ordem” (GIROLDO, 2013, p. 60). À vista disso, essa “anti-utopia”, pelo olhar de Daniel Derrel Santee, “critica e mostra os prováveis resultados que os aspectos negativos [da sociedade empírica] devem fazer surgir” (SANTEE apud GIROLDO, 2013, p. 56). Em consequência, o item “direção cognitiva” retorna à discussão, pelo viés distópico, ao oferecer a forma antecipatória como a negativa. Sua ativação decorre do medo.

Neste aspecto, os conflitos políticos e sociais são retratados com mais propriedade, bem como a evidência da insatisfação da população. Porém, não há intenção do governo em aplicar nenhuma solução. Assim, não há espaço para o “sonhar para frente” e, ao se tratar de um governo cuja posição é autoritária, a morte se revela presente, sendo através do controle populacional. Nessa situação, por haver transgressão da “ordem” imposta, a violência é manifestada, gerando a morte dos rebeldes, ou matando a esperança, ao proporcionar a ânsia em encontrar a morte, como fuga, seja de forma explícita ou implícita.

Pegar as crianças dos nossos distritos, forçá-las a se matarem umas às outras enquanto assistimos – essa é a forma da Capital de nos lembrar como estamos totalmente à mercê deles. Quão pouca chance teríamos de sobreviver à outra rebelião. Não importa as palavras que usem, a verdadeira mensagem é clara. “Prestem atenção em como pegamos as suas crianças e as sacrificamos e vocês não podem fazer nada. Se vocês

levantarem um dedo, iremos destruir cada um de vocês. Igual fizemos com o Distrito Treze (COLLINS, 2008, p. 19, tradução livre)¹¹.

Baseado nesta ótica, **THG** propicia uma atmosfera na qual a esperança está fora da perspectiva dos cidadãos dos Distritos. O medo é a única sensação predominante, sendo lembrada anualmente através dos *Jogos da Fome* (consistindo-se pela obrigação do recolhimento de duas crianças, de cada um dos Doze Distritos, para serem colocadas em uma arena para se matarem, enquanto tudo é transmitido). A partir da brutalidade em ter crianças massacrando-se, encontrou-se a forma ideal de transmitir o terror e evitar que outra rebelião acontecesse. Deste modo, a utopia e a distopia funcionam como um pré-anúncio do possível. Entretanto, a distopia, com seu tom agressivo, oferece esta suposta realidade de maneira mais objetiva, especificando alguns prováveis pontos, problemas e consequências.

2. A politização da morte: A relação entre a Necropolítica e a tríade governo-população-violência em *The Hunger Games*

Em histórias distópicas, a máxima recai no controle. Este ponto segue como equivalente ao de continuação daquele corpo de governantes específicos no poder, com todas as suas regalias, enquanto o resto da população sofre com questões básicas. Descrito pelo teórico africano Achille Mbembe como “soberania”, sua significação incide na questão não só de poder governamental em si, mas “no poder e na capacidade de ditar quem pode viver e quem deve morrer” (MBEMBE, 2018, p. 65), deixando de lado o poder do sujeito de controlar suas próprias ações.

A partir da noção de “biopoder” de Michel Foucault, Mbembe fomenta a situação ao qual “o político, por meio da guerra, da resistência ou da luta contra o terror, faz do assassinato do inimigo seu objetivo primeiro e absoluto”, porque “a guerra, afinal, é tanto um meio de alcançar a soberania como uma forma de exercer o direito de matar” (MBEMBE, 2018, p. 6). Para alcançar tal direito, é necessária a criação da figura de um inimigo, na qual “a percepção da existência do Outro como um atentado contra a minha vida, como uma ameaça mortal ou perigo absoluto” (MBEMBE, 2018, p. 19-20). Para isso, é preciso ser aplicado o conceito de “racismo” de Foucault “distribuição da espécie humana em grupos, a subdivisão da população em subgrupos e o estabelecimento de

¹¹ “Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch – this is the Capitol’s way of reminding us how totally we are at their mercy. How little chance we would stand of surviving another rebellion. Whatever words they use, the real message is clear. “Look how we take your children and sacrifice them and there’s nothing you can do. If you lift a finger, we will destroy every last one of you. Just as we did in District Thirteen”.

uma cesura biológica entre uns e outros” (MBEMBE, 2018, p. 17). O critério adotado atribuir uma imagem invertida àqueles prejudicados, tornando-os um problema. À vista disso, “regula[-se] a distribuição da morte e tornar possíveis as funções assassinas do estado” ao viabilizar todos os motivos cabíveis para a “condição para aceitabilidade do fazer morrer” (MBEMBE, 2018, p. 18), abrindo precedente para “uma tremenda consolidação do direito de matar” (MBEMBE, 2018, p. 19), denominada de “solução final”. Este processo constitui-se de uma “eliminação biofísica”, de modo que “reforçaria meu potencial de vida e segurança” (MBEMBE, 2018, p. 20). Assim, a arena ao qual as crianças são postas pode ser diretamente relacionada com os “campos da morte” na qual “a violência soberana e destrutiva” serve como “o último sinal do poder absoluto negativo. Como diz Hannah Arendt: ‘Não há paralelos à vida nos campos de concentração’ (MBEMBE, 2018, p. 7-8).

As regras dos Jogos da Fome são simples. Como punição pela rebelião, cada um dos doze distritos deve prover uma garota e um garoto, chamados de tributos, para participar. Os vinte e quatro tributos são aprisionados em uma arena ao livre que poderia conter qualquer coisa, desde um deserto em chamas até um descampado congelado. Por um período de várias semanas, os competidores devem lutar até a morte. O último tributo de pé ganha (COLLINS, 2008, p. 18, tradução livre)¹².

Tais características supracitadas estão presentes na sociedade criada por Suzanne Collins. Panem, o país em questão, foi criado após várias catástrofes (naturais e não-naturais), com o intuito de servir de abrigo a todos. A divisão foi feita 13 Distritos, residência da população, e a Capital, a sede do governo e residência de pessoas ricas. Entretanto, cansados da exploração ao qual foram submetidos, a população organizou um levante, denominado de “Dias Escuros”. Entendendo isso como afronta, os governantes inverteram a situação, transformando os cidadãos em figuras de rebeldes agressivos. Após derrotá-los na guerra, foram impostos os Jogos da Fome.

A arena, local onde as crianças são jogadas, pode ser apresentada dentro do conceito de “campos da morte”, referindo-se aos campos de concentração nazista. Dirigindo-se neste caminho, a Capital coloca em prática a “solução final”, de modo a eliminar os ditos “rebeldes” – segundo um sistema de “industrialização da morte” ao conseguir, através da serialização de mecanismos técnicos” (MBEMBE, 2018, p. 21)

¹² “The rules of the Hunger Games are simple. In punishment for the uprising, each of the twelve districts must provide one girl and one boy, called tributes, to participate. The twenty-four tributes will be imprisoned in a vast outdoor arena that could hold anything from a burning desert to a frozen wasteland. Over a period of several weeks, the competitors fight to the death. The last tribute standing wins”.

conseguir matar mais gente em um curto espaço de tempo – do mesmo modo que ativa uma lembrança ruim relacionando-a a rebelião.

Em decorrência à matança, há também o espetáculo. Todo o acontecimento dentro da arena é transmitido ao vivo para todos o país. O foco ao qual cada um destes trata a situação retoma, de certa maneira, o quesito da soberania, consistindo nos mais fortes (a Capital e as pessoas influentes) assistirem as mortes como um mero tipo de entretenimento, enquanto os mais fracos (os Distritos) assistem, em perspectiva diferenciada, na qual são torturados, tanto física quanto psicologicamente.

O interesse por parte da população pelo sangue vem sendo relatado por várias épocas, tal como as práticas de punição pública adotadas pelo Antigo Regime. Nesta época, ficaram conhecidas as procissões “dos condenados pelas ruas antes da execução, o desfile de partes do corpo – ritual que se tornou característica-padrão de violência popular – e a exibição de uma cabeça cortada numa estaca” (MBEMBE, 2018, p. 22). Doravante, um novo consentimento cultural surge, baseado na premissa “na qual matar o inimigo do Estado é um prolongamento do jogo” sendo aperfeiçoado, posteriormente, com “novas formas de crueldade mais íntimas, sinistras e lentas (MBEMBE, 2018, p. 22-23).

Os governantes, em uma estrutura bem planejada, rodeiam a população com variadas referências quanto a punição. Seja pelo exército do país, os chamados “Pacificadores” (*Peacekeepers*, tradução livre) pelas ruas, seja anualmente pelos Jogos – tanto pela obrigação em se inscrever, quanto à obrigatoriedade da presença na praça da cidade no momento do Ceifamento, conforme atestado por Katniss Everdeen a seguir: “A uma hora da tarde, seguimos até a praça. A presença é obrigatória, ao menos se você estiver em seu leito de morte. Ao começo da noite, oficiais irão até a residência se certificar se é esse realmente o caso. Se não, você será preso” (COLLINS, 2008, p. 16, tradução livre)¹³. Em todo os casos, a menção da punição ou da morte é atribuída ao cenário.

Neste ponto, a relação entre Distritos e Capital se assemelha ao sistema “*plantation*” (MBEMBE, 2018, p. 27), na qual há uma “má fama” por ser “povoado por homens de má reputação” (FANON apud MBEMBE, 2018, p. 41) e, em consequência, não se importa o que acontece lá ou com quem vive lá. Os moradores se encontram em um caminho sem muitas escolhas: ou produzem recursos para conseguirem uma

¹³ “At one o’clock, we head for the square. Attendance is mandatory unless you are on death’s door. This evening, officials will come around and check to see if this is the case. If not, you’ll be imprisoned”.

quantidade escassa de dinheiro para sobreviverem ou simplesmente morrem. Entretanto, a problemática está um pouco além. Os habitantes não se encontram em um sistema similar ao capitalismo; neste lugar eles se tornam escravos, na qual sua humanidade “aparece como uma sombra personificada”, cujo resultado transparece em uma “tripla perda: perda de um ‘lar’, perda de direitos sobre seu corpo e perda de estatuto político” (MBEMBE, 2018, p. 27), correspondendo, desta forma: i) A perda de um lar à falta de liberdade, seja dentro da própria casa ou distrito, necessitando de uma espécie de permissão para qualquer coisa a ser feita; e ii) A perda dos “direitos sobre seu corpo” tencionando-se na questão ao qual o governo pode simplesmente pegar as crianças de seus lares e as matarem, ou matarem quem se opor à isto. Neste tipo de administração, não se importa como a população está vivendo ou morrendo, “é sem dúvida um espaço em que o escravo pertence ao senhor. Não é uma comunidade, porque, por definição, comunidade implica o exercício e de pensamento” (MBEMBE, 2018, p. 27).

Morrer de fome não é um destino muito incomum do Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. Crianças de uma família com muitos para alimentar. Os feridos das minas. Espalhados pelas ruas. E um dia, você os encontra sentados e imóveis contra uma parede ou deitados na Campina, você escuta os lamentos de uma casa e os Pacificadores são chamados para irem buscar o corpo. Morrer de fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, a exposição à chuva ou ao frio, ou pneumonia. Mas isso não engana ninguém (COLLINS, 2008, p. 28, tradução livre)¹⁴.

A importância do escravo se revela na dualidade: ele é necessário enquanto sua utilidade em providenciar os artigos e sem ocasionar riscos ao governo, “o escravo, por conseguinte, é mantido vivo, mas em ‘estado de injúria’, em um mundo espectral de horrores, crueldade e profanidade intensos” (MBEMBE, 2018, p. 28). Institui-se um sistema de trocas, na qual um só lado é favorecido: dos maiores. A vida, neste caso, pode ser facilmente descartada.

A violência “aqui, torna-se um componente de etiqueta, como dar chicotadas ou tirar a vida do escravo: um capricho ou um ato de pura destruição visando incutir o terror. A vida do escravo, em muitos aspectos, é uma forma de morte-em-vida” (MBEMBE,

¹⁴ “Starvation’s not an uncommon fate in District 12. Who hasn’t seen the victims? Older people who can’t work. Children from a family with too many to feed. Those injured in the mines. Straggling through the streets. And one day, you come upon them sitting motionless against a wall or lying in the Meadow, you hear the wails from a house, and the Peacekeepers are called to retrieve the body. Starvation is never the cause of death officially. It’s always the flu, or exposure, or pneumonia. But that fools no one”.

2018, p. 29). A morte se torna algo ordinário, diante da impossibilidade de luta contra algo invisível. O único caminho a ser seguida é o da aceitação.

No outono, algumas almas corajosas se arriscam até a floresta para colher maçãs. Mas sempre com visão para a Campina. Sempre perto o suficiente para correr de volta à proteção do Distrito 12, se acaso algum problema surgir. “Distrito 12. Onde você pode morrer de fome em segurança”, eu murmuro. E então eu olho por cima do ombro. Até mesmo aqui, no meio do nada, você teme que alguém possa te escutar (COLLINS, 2008, p. 6, tradução livre)¹⁵.

Pela observação dada, resta a este povo a simples condição de inércia, uma vez que lidar com a morte se torna algo habitual. A impossibilidade de confronto contra tal posição é grande e os obriga a tomar uma postura de consentimento-forçado, dada a natureza da violência oferecida caso algum tipo de resistência aos métodos adotados seja posto.

Considerações finais

A FC, juntamente com a Distopia, possibilita uma reflexão crítica elevada a respeito da sociedade humana, ao utilizar-se de sociedades alternativas, a partir de um quadro imaginário diverso (podendo empregar sociedades em diferentes correntes temporais), e dispor de circunstâncias extremas existentes, até então impensadas. Desta forma, a propagação do conhecimento é possível, por conseguir alcançar uma parcela da população que não é exposta nem obrigada a viver com tamanhas desumanidades. *The Hunger Games* se encaixa nesse modelo, por abordar vários temas atuais e propiciar, de forma limitada (uma vez não possível trabalhar com tudo de uma só vez), possíveis consequências ao escolher determinadas atitudes.

Situada em uma realidade futurística, Panem enfrenta diversos problemas políticos e sociais. O povo não possui voz nem vez e são passíveis de punição pelo simples fato de se posicionarem contra o governo. Métodos de controle populacional, como o uso exacerbado da violência, a ridicularização da morte e a exposição de cenas de horror são formas encontradas pelos governantes para se manterem ativos e

¹⁵ “In the fall, a few brave souls sneak into the woods to harvest apples. But always in sight of the Meadow. Always close enough to run back to the safety of District 12 if trouble arises. “District Twelve. Where you can starve to death in safety”, I mutter. Then I glance quickly over my shoulder. Eve here, in the middle of nowhere, you worry someone might overhear you”.

deixarem a população com medo. *Reality show* de morte é uma opção obrigatória a todo, apenas para mostrar-lhes a subjugação.

Ao serem examinados fragmentos de **THG**, verifica-se a imensa ligação das atrocidades cometidas com formas de governos facilmente reconhecidas no cenário global, tais como o nazismo, a ditadura e outras categoriais de governo extremistas. Tais crueldades são mencionadas e reiteradas como feridas abertas, com o objetivo de evitar a repetição delas, por seres considerados conscientes, inteligentes, “civilizados”.

Com a ajuda das reflexões de Achille Mbembe, pode-se atestar o quanto a civilização ainda tem a evoluir, ao elucidar que, ao invés de reduzir tragédias, o homem tem trabalhado no sentido oposto, ao desenvolver ou atualizar ferramentas no sentido de aumentar a quantidade de morte em um curto intervalo de tempo. Por todos esses aspectos, o intuito deste estudo é possibilitar uma interação maior com o conhecimento. De nada resolve apelar para a violência para combater a própria violência.

Em síntese, a melhor forma de combater as desumanidades existentes é a partir do conhecimento, do melhor pensar e agir, levando em consideração a máxima de não desejarmos para o outro aquilo que não desejamos para si mesmo. Só a partir desse momento de consciência pode-se obter uma sociedade ao qual todos viverão em perfeita harmonia (idealizar tal realidade é como idealizar uma utopia, ao qual estamos bem distantes de alcançá-la).

Referências

BLOCH, Ernst. **Princípio Esperança vol. 1**. Rio de Janeiro: Ed. UERJ – Contraponto, 2005.

COLLINS, Suzanne. **The Hunger Games**. New York: Scholastic Press, 2008.

GIROLDO, Ramiro. **Ditadura do prazer: sobre ficção científica e utopia**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2013.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. Trad. de Renata Santini. São Paulo: n-1 edições, 2018.

SUVIN, Darko. **Metamorphoses of Science fiction**. Bern: Peter Lang Press, 2016.