

**Notas sobre o espaço na narrativa Distópica de *Jogos Vorazes***  
***Notes about space in hunger games Dystopian Narrative***

Anna Carolyna Barbosa<sup>1</sup>

Recebido em: 06/10/2019

Aprovado em: 09/12/2019

Publicado em: 19/12/2019

**RESUMO:** O presente artigo parte do ponto de que como as distopias, das quais possuímos conhecimento, desde o início do século XX são reações aos textos utópicos que circundavam a literatura, a datar de Platão, em (380 AEC), a fim de discutir, dentro do conceito de heterotopias cunhado por Foucault a funcionalidade dos espaços comuns e privados na obra distópica da autora estadunidense Suzanne Collins, *Jogos Vorazes* (2008), bem como refletir sobre as funções específicas desses espaços no jogo de poder que circunda a trama.

**Palavras - Chave:** *Jogos Vorazes*; Distopia; Espaço Narrativo.

**ABSTRACT:** This article part of the point that like dystopias, of which we have knowledge, since the early twentieth century re reactions to the utopian texts that surrounded the literature, dating to Plato, on (380 BCE), in order to discuss, within the concept of heterotopias coined by Foucault the functionality of common and private spaces in the dystopian work of american author Suzanne Collins, *Hunger Games* (2008), as well as reflect on the specific functions of these spaces in the power play that surrounds the plot.

**Keywords:** *Hunger Games*; Dystopia; Narrative Space

1. Graduada em Letras - Português/ Inglês. Mestra em Teoria da Literatura. Doutoranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia. ORCID: 0000-0002-5068-1380 E-mail: annacarolynab@gmail.com

## INTRODUÇÃO

Em *Outros Espaços* (2001) Foucault esclarece que, em sua concepção, utopias seriam lugares sem uma localização real e que possuem uma relação geral de analogia direta ou inversa ao espaço real da sociedade. De acordo com o filósofo, existem em todas as culturas ou civilizações “lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na constituição da sociedade” (p.4). Tais lugares possuem a função de “utopias efetivamente realizadas nas quais todos os outros lugares reais que se pode encontrar no interior da cultura são simultaneamente representados, contestados e invertidos” (p.4).

Já de acordo com Antônio Dimas, em *Espaço e Romance* (1985), o espaço, em certas narrativas, pode ser prioritário e fundamental no desenvolvimento da trama, e por diversas vezes chega a ser determinante.

David Harvey, em *Condição Pós-Moderna* (2014), afirma que “O domínio do espaço sempre foi um aspecto vital na luta de classes” (p.212), e que por essas razões a capacidade de influência em relação ao controle do espaço é uma estratégia de aumento do poder social. O que, em termos gerais, significa que quem pode afetar a distribuição territorial de forças administrativas, políticas e econômicas é capaz de obter os lucros sobre as terras, produtos e, conseqüentemente, sobre as pessoas. Além disso, a influência sobre a representação do espaço e sobre os trabalhadores também é de extrema importância, posto que se eles puderem ser convencidos de que o campo é um espaço que está aberto para o capital, mas fechado para si, isso seria uma vantagem obtida pelos poderosos.

Em *Jogos Vorazes* (2008) a divisão do espaço é fundamental para o desenvolvimento da trama, a princípio, o país era composto por treze distritos e uma Capital. Cada distrito sendo responsável pela produção de um material específico<sup>1</sup>.

Em contraponto à realidade dos distritos, tem-se a Capital que não produz nada e onde os exageros explicam a escassez dos recursos nos distritos e onde os cidadãos vivem de maneira individualista e alienada, sendo facilmente seduzidos pelos espetáculos da mídia.

---

<sup>1</sup> Distrito 1: artigos de luxo; Distrito 2: alvenaria e armamentos; Distrito 3: tecnologia; Distrito 4: pesca; Distrito 5: energia; Distrito 6: transporte; Distrito 7: madeira; Distrito 8: indústria têxtil; Distrito 9: distribuição e processamento agrícola; Distrito 10: pecuária; Distrito 11: agricultura; Distrito 12: mineração; Distrito 13: energia nuclear.

**BARBOSA, A.C.**

Em dado momento, antes de a narrativa começar efetivamente, os habitantes do Distrito 13 percebem que a relação entre Capital e distritos é exploratória, posto que tudo que produzem é encaminhado à Capital; eles não podem consumir nada do que produzem, o salário que recebem mal dá para alimentarem suas famílias “- Imaginava que no distrito 11 vocês tivessem mais fartura de comida que nós. Afinal vocês cultivam a comida. [...] – Oh, não, não temos permissão de comer o que cultivamos.” (COLLINS, 2010, p.219), e contam apenas com uma remessa de grãos que a Capital envia todo mês. Frente a isso, o Distrito 13 se rebela, o que desencadeia uma guerra entre distritos e Capital que, na narrativa, fica conhecida como “Dias Escuros”.

Para vencer a guerra, a Capital foi impiedosa e a crueldade e perversidade dos governantes da Capital é demonstrada por exemplos de uso de manipulação genética em diversos tipos de animais, que são utilizados como armas na guerra e que, ao fim dela, são abandonados nas trincheiras próximas aos distritos, sem se importar com que tipo de danos tais animais podem causar ao ecossistema ou mesmo aos habitantes dos distritos.

Além de o aparato bélico da Capital ser maior que o dos distritos, a infraestrutura da cidade também contribui para que possam vencer a guerra. A cidade foi planejada para ter uma vantagem geográfica sobre os distritos; ela se localiza em um vale cercado por montanhas e o acesso só pode ser feito através de escaladas ou túneis. Dessa forma, os rebeldes seriam alvos fáceis para a o exército da Capital.

Após assumir vantagem sobre a guerra, a Capital destrói por inteiro o Distrito 13, como castigo por serem eles os precursores do levante. Diante desse poder devastador, os demais distritos se rendem e a guerra acaba. Com o fim da guerra e a rendição dos doze distritos que restam, a Capital toma a iniciativa de “perdoar” os rebeldes, mas como forma de punição e lembrança do que foram os “Dias Escuros” estabelece os Jogos Vorazes.

A narrativa se inicia, setenta e quatro anos após a vitória da Capital e, durante a história, podemos perceber, que assim como ajudou a vencer a guerra, a manipulação espacial também ajuda a manter a “paz” no país de Panem. Neste trabalho, tecemos notas sobre alguns dos espaços da narrativa e a forma como eles funcionam na formatação do país de Panem, falaremos das cercas (físicas e mentais); o tabuleiro que é a arena onde os Jogos são realizados, a Capital (espaço do poder); e os espaços individuais.

### **As Cercas**

Em *O Capital* (1867), Karl Marx explica que isolar os trabalhadores nas áreas de produção fazia com que o esquema proposto pelo capitalismo funcionasse melhor, e que

**BARBOSA, A.C.**

quando os trabalhadores conseguiam migrar para regiões de fronteira ou para o exterior, o controle capitalista era ameaçado.

Na época das grandes navegações, os mapas das terras que iam sendo descobertas e os mapas que levavam à Índia eram vendidos a preço de ouro, porque desde sempre e para sempre o conhecimento do espaço – saber para onde ir e como ir – significou poder.

Em *Jogos Vorazes*, a partir do momento em que o território é totalmente dividido, cercado e oprimido, o ideal de mobilidade é eliminado, causando aos habitantes consternação e apatia. Movidos pelo medo, eles não são capazes de desafiar as leis de restrição, mesmo que disso dependa a própria sobrevivência.

David Harvey, em *Condição Pós-Moderna* (2014), afirma que “O domínio do espaço sempre foi um aspecto vital na luta de classes” (p.212), e que por essas razões a capacidade de influência em relação ao controle do espaço é uma estratégia de aumento do poder social. O que, em termos gerais, significa que quem pode afetar distribuição territorial de forças administrativas, políticas e econômicas é capaz de obter os lucros sobre as terras, produtos e, conseqüentemente, sobre as pessoas. Além disso, a influência sobre a representação do espaço e sobre os trabalhadores também é de extrema importância, posto que se eles puderem ser convencidos de que o campo é um espaço que está aberto para o capital, mas fechado para si, isso seria uma vantagem obtida pelos poderosos.

Nos distritos de Panem, essa ideia de que o campo pertence ao capital e não aos trabalhadores dos distritos foi forjada a ferro, uma vez que é crime passível de morte pegar qualquer coisa da produção, mesmo que seja para comer. Ainda usufruindo da obra de Harvey (2014), quando ele afirma “Creio que podemos invocar aqui uma regra simples: quem domina o espaço sempre pode controlar a política de lugar, mesmo que, e isso é um corolário crucial, primeiro assuma o controle de algum lugar para controlar o espaço” (p.213)

Podemos entender que a Capital controla o espaço, conseqüentemente controla a política e as pessoas; ocupar e isolar o espaço é recurso de fundamental importância para se impor sobre um povo.

David Harvey (2014) explicita ainda que práticas sociais tendem a invocar certos mitos, a fim de impelir determinadas representações sociais. Dessa forma, pode-se controlar a sociedade. A primeira vantagem do isolamento dos distritos é que mesmo fazendo parte do mesmo país, tudo o que eles sabem um dos outros é o que a Capital

**BARBOSA, A.C.**

permite que eles saibam, por meio das notícias e comunicados na TV, no melhor estilo “o que os olhos não veem o coração não sente”. A restrição é tão severa, que mesmo os pacificadores que moram nos distritos onde trabalham são aconselhados a falar com os moradores locais somente o necessário.

Essa manobra também é importante para a manutenção dos Jogos Vorazes, pois faz com que os distritos se posicionem como inimigos, eliminando o risco de que os tributos criem amizades dentro da arena. É comum que, no andamento dos Jogos, distritos diferentes se aliem para caçar um inimigo em comum, mas a aliança geralmente é realizada pelos distritos 1 e 2 – os distritos carreiristas –, e é vista com bons olhos pelos organizadores, porque promove animadas caçadas por tributos de outros distritos pela aliança carreirista no início dos Jogos e, no fim, quando restam apenas os tributos dos distritos 1 e 2, as lutas entre os próprios, pelo prêmio eleva a ação do *reality show*.

As cercas que circundam o distrito 12 fazem mais do que manter o isolamento em relação aos outros distritos; elas isolam o distrito da floresta. Ao se pensar em uma floresta, duas são as impressões suscitadas: pensa-se em um lugar perigoso, cheio de animais selvagens; mas também um lugar calmo e plácido, onde se encontra fartura de alimentos e equilíbrio, de um jeito que só a natureza é capaz de criar. A floresta é um lugar de abundância, ali não há fome ou sede, não há cercas e nem limites.

O espaço da floresta é perigoso demais para ser liberado aos habitantes, mas o perigo real não são os animais; o que o torna perigoso é o fato de que, uma vez liberado, diminui a dependência dos habitantes das porções de comida fornecidas pela Capital. É um local perigoso, porque está fora do controle, é uma grande área que não pode ser vigiada. As cercas justificam-se apenas pela desculpa de proteger os cidadãos do distrito do ataque de animais selvagens – discurso facilmente refutável quando sabemos que a cerca elétrica não funciona, porque o distrito não recebe eletricidade o suficiente para isso.

A Capital, no entanto, é detentora de uma cerca mais eficiente e que não necessita de energia elétrica – foi criada na mente das pessoas que, mesmo sabendo que não há o que os impeça de ultrapassar os limites da cidade e buscar na floresta algo que as faça sobreviver, preferem morrer a desobedecer às leis estabelecidas por quem os oprime e os cerca.

Ir à floresta buscar comida não é opção, não porque o corpo não aguenta, mas porque a mente é incapaz de ultrapassar a barreira do medo. E esse medo é alojado tão, mas tão profundamente dentro de cada um, que no segundo livro da série *Jogos Vorazes*

**BARBOSA, A.C.**

– *Em Chamas* (2010) -, na iminência de um ataque nuclear que viria a destruir o Distrito 12, grande parte dos habitantes do distrito são mortos por se negarem a fugir para o único lugar seguro: a floresta.

Outro fator que auxilia a manutenção da paz dentro dos distritos é deixar claro que mesmo entre eles há a divisão de classes. O Distrito 12 é dividido em duas partes: a Costura, lugar no qual as pessoas mais pobres, geralmente trabalhadores das minas, moram; e a Cidade, que é habitada por comerciantes, pelo prefeito do distrito, e é também onde fica a vila dos vencedores – construída para aqueles que vencem os Jogos Vorazes e suas famílias, no caso do Distrito 12 essa vila possui apenas um morador Haymitch, único vencedor ainda vivo do Distrito.

Mesmo que as crianças das duas localidades frequentem a mesma escola e áreas comuns como a praça da cidade, e que todas, sem exceção – nem mesmo para a filha do prefeito – tenham de se inscrever nos Jogos Vorazes, a disparidade de níveis sociais faz com que as crianças da Costura tenham de inscrever os seus nomes mais vezes para o sorteio, porque precisam das tésseiras para manter suas famílias alimentadas, ao passo que os filhos de quem mora da Cidade não possuem essa necessidade, pois suas famílias conseguem se sustentar sem necessitar das tésseiras.

O tipo físico, também, demonstra mais uma forma de distinção. São diferentes: as famílias da Costura se parecem, todas de cabelo escuro, extremamente magros por não se alimentarem como deviam, pele cinza impregnada de carvão; as famílias da cidade são brancas e loiras. Mesmo sendo parte do mesmo distrito, os dois grupos não se misturam e é um escândalo quando uma moça da Cidade larga tudo para se casar com um rapaz da Costura, como aconteceu com os pais de Katniss. Mesmo dentro do distrito, a esperança de mobilidade social é nula. Não se enriquece, apenas se empobrece e se sente ódio por ter nascido na parte errada não só do país, mas do distrito. “É vantajoso para a Capital nos deixar divididos” (p. 20). Privados de convivência, informação e de liberdade, ainda existe um último artifício dentro do esquema planejado pela Capital, para manter os distritos em paz.

Em *Vigiar e Punir* (1987), Michel Foucault explica o funcionamento do esquema Panóptico de Bentham, um projeto que inicialmente havia sido pensado para modernizar o modelo de vigilância de prisões e manicômios. Ele era constituído por uma construção em formato de anel, na qual haviam salas com duas janelas, uma dando para o lado de fora e outra para o lado de dentro do anel, com uma torre no centro. Na torre deveria ficar um

**BARBOSA, A.C.**

guarda que possuiria a capacidade de ver a sombra de cada cela que se projetava para dentro do círculo graças ao seu planejamento arquitetônico.

Foucault afirma que, adotando este esquema, tornava-se mais fácil controlar os presos, pois segundo ele, os modelos de calabouço anteriores escondiam e privavam de luz os presos, fazendo com que eles ficassem mais protegidos, de maneira que o autor afirma que “A visibilidade é uma armadilha” (p.224). Nessas celas, a claridade faz com os presos sejam vistos pelos guardas, ao mesmo tempo que não conseguem se comunicar com os presos de outras celas, posto que a visão dele não alcança nada além da torre e da própria cela.

Mas o que é realmente primordial para que o esquema panóptico funcione é que o preso tenha a impressão de que está sendo vigiado continuamente, mesmo que isto não esteja acontecendo. Para essa finalidade, as celas são construídas de maneira que o preso veja sempre a sombra da torre, mas não consiga ver de fato se há alguém dentro dela, cumprindo o papel de vigia. Foucault afirma que no panóptico qualquer pessoa pode exercer o papel de vigia, quaisquer motivações podem levar as pessoas a observar, mas o efeito que a sensação de poder causa é homogêneo. E quanto mais numerosos e passageiros forem os observadores, maior é o risco de o preso ser pego.

O panóptico funciona como um tipo de laboratório de poder, porque graças ao seu método de observação, ele se torna eficaz em penetrar no comportamento humano. É uma forma de distribuir o poder hierarquicamente e, de acordo com Foucault, pode ser utilizado em qualquer estabelecimento onde haja a necessidade de se vigiar um certo número de pessoas. O processo do exercício do poder é aperfeiçoado de várias maneiras na aplicação do esquema panóptico, de forma que vai se tornando possível diminuir o número de pessoas que o exercem, ao mesmo passo que aumenta o número daqueles sobre quem é exercido. Esse sistema não conta com aparatos físicos de violência, conta apenas com o aprisionamento da alma, do espírito que sabe que está sendo observado.

O panoptismo é, de modo geral, uma nova anatomia política na qual a finalidade e o objetivo não são as relações de soberania, mas as relações de disciplina, onde a dominação ocorre por meio de subordinação dos corpos e das forças de poder. As formas de coerções são sutis no panoptismo, para que a sociedade não se sinta coagida.

O esquema panóptico foi adaptado para várias instituições ao longo do século XVIII, sendo utilizado em escolas, hospitais, em qualquer instituição onde se fizesse necessária a vigilância e a coibição. Fazer com que um vizinho vigie o outro torna o trabalho de vigiar

**BARBOSA, A.C.**

mais barato e eficaz, pois a tática alcança lugares que as autoridades não conseguem alcançar tão facilmente. De acordo com Foucault:

Não que a modalidade disciplinar do poder tenha substituído todas as outras; mas porque ela se infiltrou no meio das outras, desqualificando-as às vezes, mas servindo-lhes de intermediária, ligando-as entre si, prolongando-as, e principalmente permitindo conduzir os efeitos de poder até os elementos mais tênues e mais longínquos. Ela assegura uma distribuição infinitesimal das relações de poder. (1987, p. 239)

O filósofo assegura que o panoptismo é herança de uma sociedade do espetáculo, que se unia para contemplar rituais, festas e proximidade sensual, transformando-se em uma sociedade de vigilância que nada mais é do que parte da engrenagem de um sistema que investe os corpos profundamente, em circuitos de acumulação do saber, em busca do poder, dizimando a totalidade do indivíduo.

Voltando à narrativa de Suzanne Collins, podemos afirmar que a sensação de estar sendo vigiado é recorrente em todos os lugares de Panem: não só na arena, quando se tem certeza de que todo o país está assistindo, mas quando se está trabalhando, conversando com um vizinho, ou na própria casa. “Mesmo em casa, lugar que me incomoda, evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes” (COLLINS, 2010, p.8).

A implantação da ideia de que a vigilância não parte apenas da Capital, mas pode vir de qualquer pessoa, põe cercas não só nos distritos, mas nos pensamentos, nas vidas, nos sentimentos da população, não só por saber que se está sendo vigiado, mas por saber que a punição de ideias contra a Capital é rígida. Katniss explica que os mineiros costumavam questionar o sistema enquanto trabalhavam na mina, mas foram denunciados por um deles, e a Capital explodiu a mina com todos dentro. Nesse grupo encontravam-se o pai dela e o de Gale.

Foucault afirma que, quando a pessoa que é oprimida acredita que a lealdade ao opressor pode lhe trazer algum benefício, ela se torna mais perigosa que o próprio opressor. É válido observar que, na instituição do panóptico de Bentham, pessoas comuns são as que mais se empenham em cumprir o papel de vigiar, pelo prazer da sensação de serem capazes de julgar e de ter mais poder que a pessoa vigiada. Assim funciona com os pacificadores, que não são cidadãos da Capital, talvez se tenha cogitado a ideia de que a guarda armada fosse composta por pessoas da Capital, mas não é difícil de se imaginar que seria árduo encontrar na Capital quem quisesse abrir mão do padrão de vida que é



**BARBOSA, A.C.**

levado lá, para trabalhar nos distritos; desta forma se priorizou que os Pacificadores fossem habitantes do Distrito 2.

Na narrativa de Collins, é possível perceber que a lealdade dos Distritos 1 e 2 foi comprada pela Capital por meio de regalias e prêmios, já que para lá, fora transferido o centro bélico de Panem, após a destruição do distrito 13, a Capital, que não era boba, tratou de mantê-los bem alimentados e satisfeitos, afinal de contas ninguém quer manter seus especialistas em armas insatisfeitos. E, por lá, a admiração pela Capital é tão grande que os jovens treinam até os 18 anos para poderem se voluntariar a competir nos Jogos Vorazes, o que resulta no fato de que a maioria dos vencedores dos Jogos Vorazes são oriundos destes distritos.

E por admirarem a Capital e serem leais a ela grande parte dos homens adultos do Distrito 2, se oferecem para serem pacificadores - função que executam cegamente, fazendo cumprir as leis impostas pelo governo do presidente Snow, em todos os Distritos. Suzanne Collins estabelece essa relação da força armada da Capital composta por um distrito, para fazer menção ao exército romano tardio, que era composto em sua maioria por soldados de lugares dominados por Roma que lutavam por seu opressor, como se estivessem lutando por seu próprio povo.

Os pacificadores são os olhos da Capital nos distritos, e reportam tudo o que acontece ao governo. Cumprem rigidamente as leis, diversas vezes por meio de atitudes exacerbadas e cruéis, e punem os cidadãos dos distritos como se não fossem seus iguais. Abandonam suas famílias e não podem se casar por 20 anos, que é o tempo total de seu serviço – uma vida vivida para servir aos seus opressores, como se estivessem servindo ao seu próprio povo.

## **O Tabuleiro**

Neste tópico, observaremos que mesmo que o discurso geral apregoado aos distritos seja embasado na ideia de medo, existem discursos particulares impostos a cada lugar, dependendo de sua peculiaridade.

Foucault, em *Outros Espaços* (2001), afirma que ao olharmos mais atentamente para a questão do espaço contemporâneo, é possível percebermos que existe uma sacralização do mesmo, pois nossas vidas são regidas por oposições intocáveis que a instituição e a prática ainda não ousaram violar, como por exemplo: o espaço entre o privado e o público; entre o familiar e o social; entre o espaço funcional e o cultural; entre o espaço de lazer e o de trabalho – locais onde impera silenciosamente a presença oculta do

**BARBOSA, A.C.**

sagrado. São esses detalhes que fazem com que o espaço seja heterogêneo, ou seja, não vivemos dentro de um espaço vazio onde podemos colocar nuances de luzes ou indivíduos e coisas; vivemos em um espaço onde predomina um conjunto de relações que definem os sítios, que são irredutíveis e não podem se sobrepor uns aos outros.

Mesmo que à primeira vista pareça que em Panem o discurso designado aos distritos é homogêneo, ao observar mais de perto, somos capazes de observar toda essa heterogeneidade da qual fala Foucault. As relações que fazem de um lugar e do discurso dominador mais ou menos sagrado variam tanto de um distrito para outro, como de uma localidade para outra, de acordo com o interesse de quem tem poder, ou seja, com os interesses de quem administra a Capital. Para entendermos a heterogeneidade do discurso atribuído aos locais de Panem, nos apropriaremos da teoria de Foucault sobre as heterotopias.

Para explicar as heterotopias, Foucault esclarece que, em sua concepção, utopias seriam lugares sem uma localização real e que possuem uma relação geral de analogia direta ou inversa ao espaço real da sociedade. De acordo com o filósofo, existem em todas as culturas ou civilizações “lugares reais, lugares efetivos, lugares que são desenhados na constituição da sociedade” (p.4). Tais lugares possuem a função de “utopias efetivamente realizadas nas quais todos os outros lugares reais que se pode encontrar no interior da cultura são simultaneamente representados, contestados e invertidos” (p.4).

Esses espaços são lugares fora dos lugares, mesmo que possam ser localizados. A este fenômeno ele dá o nome de heterotopias, para fazer oposição às utopias, e porque esses lugares são completamente diferentes daqueles sobre os quais falam as utopias ou que representam, as distopias também se valem de fazer oposição às utopias – nada mais pertinente do que as heterotopias fazerem parte dos conteúdos distópicos.

As heterotopias são formas de contestação do espaço no qual vivemos, de uma forma simultaneamente mítica e real. Para compreender melhor o panorama a respeito das ideias de utopia e heterotopia cunhadas na obra de Foucault (2001), são significativos os estudos de Deluze e Guattari expostos em *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* (1997), nos quais os autores definem os espaços como sendo lisos e estriados.

O espaço liso seria representado como cambiante, um território capaz de estender-se em diversas direções, sendo composto por elementos que se assemelham e se ligam, mas que são, ao mesmo tempo, heterogêneos. A constituição desse espaço liso tem por característica uma proliferação não centrada, marcada por contínuas mutações, que são

**BARBOSA, A.C.**

responsáveis por suscitar uma rede de linhas intrincadas e complexas. Ao contrário do espaço liso, o espaço estriado é alicerçado em reservas históricas, se estabelecendo em forma linear e organizada, podendo ser relacionado ao espaço de utopia delimitado por Foucault. No espaço estriado encontra-se a necessidade de manter linhas e planos coordenados, o que aponta para uma padronização da vida e para a categorização dos sujeitos, funções e locais ali inseridos.

Assim como Deluze e Guattari, Foucault também alerta que não há apenas uma forma de se encarar o espaço, e as heterotopias de um lugar podem ser vistas de forma diferente em outro, mas mesmo assim, Foucault afirma que não há nenhuma cultura no mundo que não constitua heterotopias, pois elas seriam constantes em todos os agrupamentos humanos.

As heterotopias, entretanto, possuem formas variadas, não existindo uma que seja completamente universal. Para o filósofo, no entanto, existem duas categorias principais. As heterotopias de crise seriam aquelas que constituem lugares privilegiados ou sagrados, nos quais existe a interdição ou proibição para indivíduos que estejam de alguma forma em crise em relação à sociedade, mais comum nas sociedades primitivas. Geralmente elas se aplicavam a idosos, crianças, mulheres menstruadas ou grávidas.

Por sua vez, as heterotopias de desvio seriam aquelas nas quais se põe indivíduos cujo comportamento é considerado transgressivo em relação às normas; nelas se encaixam as prisões, manicômios etc.

Foucault explica que as heterotopias possuem seis princípios básicos: estão presentes em todas as culturas; podem mudar de acordo com a época na qual estão inseridas; possuem a capacidade de pertencer a um único lugar real e a múltiplos lugares, que podem ser incompatíveis entre si; estão ligadas, em grande parte dos casos, a recortes de tempo e só passam a funcionar em sua totalidade quando há uma ruptura com o tempo tradicional; as heterotopias constituem de certa forma, um sistema de abrir e fechar, o que as deixa isoladas, mas também penetráveis – ou a entrada é obrigatória, como no caso das prisões, ou supervisionada, como é o caso de igrejas.

O sexto e último traço é que elas exercem uma função nos espaços nas quais existem, “e esta função se desdobra entre dois polos extremos” (p.10), podendo criar um espaço ilusório, capaz de denunciar o mundo real como mais ilusório ainda, ou o contrário disso criar um espaço real, no qual tudo é perfeito e organizado de forma meticulosa. De acordo com Foucault, o exemplo perfeito dessa última heterotopia, seriam as colônias

**BARBOSA, A.C.**

européias, nas quais se tentava impor uma organização geral do território, que satisfizessem o desejo europeu por sociedades puritanas.

Não é difícil identificar o esquema de heterotopias dentro do país de Panem; começaremos com a heterotopia da arena.

Como parte vital do maior evento do ano em Panem, as arenas dos Jogos Vorazes são pensadas e planejadas pelas maiores mentes do país, e é de suma importância que elas sejam instigantes, ao mesmo tempo em que não influenciem de forma primordial a morte dos tributos “- Quase sempre há árvores – pondera Gale. – Desde aquele ano em que metade das pessoas morreram de frio. Não foi nem um pouco divertido” (COLLINS, p.46).

Uma arena mal planejada pode custar a carreira de um idealizador de jogos e é por isso que ela deve possuir características que contribuam para que os jogos sejam interessantes e funcione, somente, como palco do espetáculo, com todos os aparatos necessários para dar emoção ao jogo. Para a arena ser bem-sucedida é necessário que nela existam duas opções aos competidores: lutar e se esconder.

A fim de que os competidores lutem, a arena deve oferecer um vasto arsenal de armas, respeitando todos os tipos de habilidades: facas, arcos com flechas, espadas, lanças, tridentes – é recorrente que se tenha uma variedade de armas, porque houve um ano em que havia apenas massas pontudas e o público não gostou. São proibidas apenas as armas de fogo, posto que o divertido é o combate corpo a corpo.

Os tributos entram na competição sem nenhum armamento – apesar de alguns tentarem, principalmente os dos distritos carreiristas – esses armamentos devem ser conquistados na cornucópia<sup>2</sup>.

A cornucópia é, também, uma heterotopia dentro da heterotopia da arena, pois é um símbolo de sobrevivência, uma vez que nela se encontram além de armas, *kits* com remédios, comida e itens essenciais para a sobrevivência. Além disso, quando os Jogos já estão mais perto do fim, e os tributos estão com muita fome, ou doentes demais para lutar, é realizado na Cornucópia um evento chamado ágape, no qual os idealizadores disponibilizam algum suprimento essencial para os tributos, podendo ser comida, remédios ou qualquer coisa de que o tributo necessite tanto, que arrisque sua vida para conseguir.

---

<sup>2</sup> A Cornucópia é uma estrutura de metal em formato semelhante a de um chifre, que fica no centro da arena. Antes de os Jogos começarem, os tributos são colocados de frente para ela em um semicírculo equidistante, e ao seu redor são espalhados suprimentos básicos, que vão aumentando de importância de acordo com a proximidade da boca do chifre. Dentro da Cornucópia são colocados as armas e os suprimentos mais valiosos.

**BARBOSA, A.C.**

A Cornucópia é também um símbolo de morte, dado que é na busca pelos suprimentos, ainda nos primeiros minutos dos Jogos Vorazes, que acontece o que eles chamam de banho de sangue, o maior embate entre os jovens e responsável pelo maior número de mortes. Em geral, metade dos tributos morrem ali. Durante o ágape também é usual que os tributos em melhores condições físicas montem tocaia ao redor da Cornucópia, para matar quem for buscar os suprimentos dos quais necessitam e, em consequência, obter esses suprimentos para si.

Por fim, a cornucópia é sinônimo de poder, afinal de contas o grupo – no caso de haver alguma aliança – ou tributo vencedor do banho de sangue fica com os melhores armamentos e maior quantidade de suprimentos, além de um local no qual se abrigar. Quem resolve fugir sem tentar pegar nada da cornucópia sabe que irá enfrentar os Jogos sem armas, comida ou proteção contra o clima. Ainda é função da arena ter lugares que possam servir de esconderijo do frio e dos outros tributos, já que é comum que o grupo de carreiristas saia em caça durante os Jogos.

A arena seria um bom exemplo de heterotopia de desvio, lugar para onde vão os condenados de cada distrito, lugar onde eles ficam em reclusão e só saem de duas formas: mortos ou vitoriosos. A arena acaba se tornando um não-lugar, pois lá o tempo e o clima são artificiais, sendo controlados da maneira que os idealizadores julguem melhor para animar os Jogos. Eles também controlam o espaço físico, fazendo com que se projetem árvores, animais, rios ou até mesmo fogo onde acharem que vá contribuir pelo espetáculo. Um exemplo disso, é quando Katniss está perto do limite da arena, longe demais do grupo de carreiristas que a está caçando, e os idealizadores iniciam uma queimada, com direito a bolas de fogo em sua direção, para forçar um encontro entre eles.

A arena faz parte do único rito de passagem para uma condição social melhor. Em todo país a mobilidade social é nula; quando um tributo vence os Jogos Vorazes, ganha o direito de mudar seu status social. Ele se torna rico, famoso e ainda garante o privilégio de poder frequentar a Capital. É uma forma de a Capital tentar mostrar que quem segue as regras é merecedor das recompensas, da fama e de sair da vida de miséria; é a forma de a Capital mostrar que existe esperança, mesmo que ela surja de um massacre de crianças, mas que só existe esperança para aqueles que obedecem.

Concordando com Foucault (2001), David Harvey (2014) afirma que as diversas formas de se interpretar o tempo e espaço advêm de experiências individuais e coletivas, por isso é possível que os tributos carreiristas vejam na arena um trampolim social, uma

**BARBOSA, A.C.**

oportunidade de agradar a Capital e mostrar potencial; já para os tributos dos outros distritos, a imagem é mais parecida com a do purgatório católico, onde eles servem de expiação pelo pecado cometido pelos distritos ao se rebelarem. Eles estão ali para sofrer; para os idealizadores, a imagem é a de um tabuleiro de xadrez, onde as peças são movidas de forma a tornar o espetáculo mais interessante.

Pós Jogos Vorazes, a arena ainda vira um centro de lazer para os habitantes da Capital que costumam passar os fins de semana por lá, relembrando seus Jogos favoritos, revendo as mortes, fazendo um piquenique. Ao que pode ser entendido na obra, poucas pessoas na Capital têm noção do que seja crueldade. Chega a ser risível a forma como eles encaram a vida, totalmente alheios a tudo que acontece ao redor, e quem não é alheio, ou faz uso disso para chegar ao poder, ou morre pelas mãos do presidente Snow.

## **A Capital**

Segundo David Harvey (2014), a acumulação do capital desconstrói as formas sociais e reformula as bases geográficas; nesse contexto, as relações de poder são forjadas na reorganização do espaço físico. Quando se deu a divisão do país de Panem, as pessoas que ficaram com o espaço que corresponde à Capital escolheram esse pedaço de terra intencionalmente, sabendo que sua localização geográfica era privilegiada e que era uma localidade difícil de penetrar. Um lugar perfeito para se instituir o centro do poder.

O pesquisador estadunidense ainda diz que as práticas temporais e espaciais nunca são aleatórias: elas estão intrinsecamente ligadas aos assuntos sociais, sempre exprimem algum tipo de conteúdo de classe ou outro conteúdo social. Para ele,

[o] estado, constituído como sistema coercitivo de autoridade que detém o monopólio da violência institucionalizada, forma um segundo princípio organizador por meio do qual a classe dominante pode tentar impor sua vontade não somente aos seus oponentes, mas também ao fluxo, à mudança e à incerteza anárquicos e que a modernidade capitalista sempre está exposta. (2014, p.104)

Uma vez que a autoridade é estabelecida na Capital e é lá que são regulados os suprimentos do país, começa a existir a necessidade de se ter mais, o sentimento de merecer mais, mesmo que não se trabalhe para isso; joias, comida, eletricidade, começam a não ser o suficiente, e a única forma de fazer com que sejam é ficando com uma porção maior. Essa porção vai crescendo até não sobrar mais muita coisa para os distritos, mas os habitantes da Capital são perfeitamente capazes de conviver com isso.

**BARBOSA, A.C.**

Para Harvey (2014), as cidades são um espetáculo urbano e a imagem que se dá ao local varia de acordo com o tipo de público que se quer atrair. A Capital é um espetáculo porque seu povo vive do espetáculo, vive das roupas coloridas, das joias caras, dos cabelos exóticos, das cirurgias plásticas. E para esse povo, é só isso que importa, toda a necessidade de pensar e refletir foi substituída pela necessidade de se ter prazer. Assim, não há muito o que o presidente Snow precise fazer para ter seus conterrâneos sob controle.

Desse modo, como nos Distritos, os moradores da Capital também não podem ir e vir livremente; eles só vão aos outros distritos para realizar trabalhos de supervisão ou durante a Colheita, quando um guardião vai a cada Distrito para realizar o sorteio e levar os tributos à Capital. Mas eles também não sentem vontade de sair da Capital, um lugar tão rico e próspero, ao passo que os distritos são pobres e sujos; portanto; mesmo que eles não possam ir e vir livremente, não se incomodam muito com isso, pois tudo o que eles precisam encontram por lá.

Para Gaston Bachelard, em *Poética do Espaço* (1993), os espaços são divididos em *tópicos*, que são os espaços de conforto; os *atópicos*, que são os locais de desconforto e insatisfação, e *utópicos*, que são espaços do desejo. E é a movimentação desses vários espaços que desencadeia uma série de significações. De acordo com Bachelard, um mesmo espaço pode assumir diferentes funções – topia, atopia ou utopia – durante o enredo. A Capital nada mais é que, para seus cidadãos, um espaço atópico; para os distritos que se sentem explorados, um lugar tópico; e para aqueles que sonham em vencer os Jogos e circular livremente por lá, um lugar utópico.

Os ideais de comunidade que estabelecem quem é merecedor de estar lá, porque nasceu lá, possuem, na verdade, um lado sombrio, pois desde a época de Thomas More o espírito de comunidade é um excelente agente contra lutas de classes, ou desordem social, posto que as comunidades bem fundadas excluem forasteiros, internalizam a vigilância e a repressão, tornando-se uma barreira à mudança social.

Como na visão cristã, onde o paraíso celestial tem o formato de uma cidade à qual só se tem acesso caso cumpra os princípios cristãos na terra, a Capital é uma espécie de paraíso terreno. E aqueles que lá nascem merecem usufruir desse paraíso, e quem não valoriza ter nascido ali – caso de alguns cidadãos que ousaram discordar das políticas do presidente Snow – merece ser punido, se tornando um avox - pessoa que tem a língua cortada e passa a realizar trabalho escravo - ou mesmo sendo assassinado como forma de

**BARBOSA, A.C.**

punição. A única forma de quem não é natural da Capital entrar no paraíso, assim como nos ideais cristãos, é sendo obediente às regras e vencendo os Jogos Vorazes.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS – Espaços Individuais**

O espaço é uma metáfora para um local de poder e o corpo humano é um desses espaços. A partir dele pode ser mobilizada a luta de libertação do desejo humano, e esse espaço contém o tempo comprimido, contém nossas lembranças e pensamentos. Desta forma, todas as nossas memórias da infância e de momentos vividos alteram a imagem que fazemos de nossa casa, cidade, de nosso país. A imagem espacial exerce grande poder sobre a história.

Para Leite (2002), “atos conscientes resultam de causas inconscientes” (p.43). Podemos dizer que em *Jogos Vorazes* o símbolo máximo da consciência é o presidente Snow, por estar em uma posição privilegiada que remete à posição do Grande Irmão em 1984. Utilizando-se de todos os recursos que sua posição de presidente proporciona, Snow conhece os segredos mais profundos das almas de inimigos e aliados.

Achar que conhece tão bem seu público-alvo e intencionalmente anular os espaços individuais, deixando a sensação de não pertencimento a si, por não poder falar, pensar e agir como gostaria, mas de que se deve fazer o necessário para se sobreviver, faz com que o governo do presidente se mantenha. Adorno e Horkheimer (1985) afirmam que “Mais importante que a repetição do nome, então, é a subvenção dos meios ideológicos” (p.77); tal subversão é exemplificada no nome do cargo que Snow ocupa – ele escolhe o título que remete à democracia, apesar de em nada o país ser democrático, e muito menos de ter sido eleito pelo povo. Subvertidos pelos pensamentos inculcados pelas políticas do presidente desde cedo, os cidadãos da Capital possuem por ele verdadeira adoração, e os dos distritos, verdadeiro pavor.

Traçando de forma prática, a figura do presidente Snow é, para os habitantes da Capital como a de um *Rock Star* – lá ele é o ídolo –; para os distritos mais próximos, ele representa a figura de um homem forte, imponente e que os alimenta. Os distritos mais próximos seriam capazes de morrer por ele, para eles Snow é um mito. Por fim, para os distritos mais distantes, Snow é a pessoa que os pune e abandona, alguém que deve ser temido, o ditador. É um pouco difícil, inclusive, desvendar a figura completa do presidente sem ter uma visão completa do país como um espaço múltiplo. Como todos estão sitiados pelas cercas que lhes foram impostas, apenas ele mesmo sabe quem realmente é. Desta



**BARBOSA, A.C.**

forma, ele acredita que conhece bem sua população a ponto de ignorar que dentro de cada um existem espaços que podem fugir ao seu controle.

Para Bachelard (1993), a alma humana é cheia de camadas, capaz de se expandir a ponto de transbordar. E é justamente o espaço individual, o espaço humano, que faz com que as barreiras do espaço físico caiam. No caso de *Jogos Vorazes*, libertando o povo dos grilhões mentais e físicos estabelecidos pela Capital.

O impulso humano de Katniss dentro da arena é importante agente de combate aos ideais impostos pela Capital e elemento da conscientização que começa a se espalhar pelos distritos. Tudo começa quando ela se alia a pequena Rue, menina de 12 anos, tributo do Distrito 11. Ao contrário da aliança firmada pelos tributos carreiristas, a relação das duas supera o jogo e se torna uma amizade. Quando Rue é morta por um tributo do Distrito 1, Katniss decide não deixar o corpo da menina para que seja levado à Capital. Ela trança os cabelos de Rue com flores e canta para menina até que ela morra, fazendo um velório para ela, com direito ao símbolo de respeito de seu distrito – aquele que haviam feito quando ela trocou de lugar com Prim na colheita. Katniss chora a perda de Rue como se fosse sua própria irmã.

O ato comove tanto os moradores do Distrito 11 que eles quebram a primeira barreira construída por Snow – o ódio aos outros distritos. Ao verem que Katniss está com fome, eles lhe enviam o pão que haviam juntado dinheiro para comprar para Rue, na arena. Mesmo ainda tendo um competidor nos Jogos, Tresh, eles preferem saciar a fome de Katniss. Assim, eles mostram que é possível a aliança entre os distritos. Pelo mesmo motivo, Tresh salva a vida de Katniss no ágape, quando ela foi atacada por Clove, tributo do Distrito 2.

Quando Katniss e Peeta se negam a matar um ao outro e ameaçam comer amoras venenosas caso não seja mantida a regra que institui dois campeões do mesmo distrito, caso só sobrem os dois, ela quebra outra cerca imposta por Snow, a de que só vence quem obedecer à regra que institui que seus inimigos são os outros distritos, mas também é o seu.

Após os atos de Katniss, começa a surgir uma inquietude nos distritos, que acaba se transformando em pequenos motins, em seguida grandes motins, até converter-se em uma guerra contra a Capital.

Isso nos prova que mesmo as barreiras estabelecidas há mais tempo, mesmo ideais mais arraigados à mente humana, mesmo as cercas construídas – seja por práticas

**BARBOSA, A.C.**

repressivas, seja por barreiras físicas – podem ceder, pois não há muros que segurem uma mente humana livre.

## **REFERÊNCIAS**

- ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Dialética do Esclarecimento*: fragmentos filosóficos. 2 ed. Tradução Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010. 397p.
- COLLINS, Suzanne. *Em chamas*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011. 413p.
- DELEUZE, Gilles; GATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia* - v.1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DIMAS, Antonio. *Espaço e romance*. São Paulo: Ática, 1985.
- FOUCAULT, Michel. *Outros espaços*. In: Ditos & Escritos III - Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001, p. 411-422.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis, Vozes, 1987.
- HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola Jesuítas, 2014.
- LEITE, Dante Moreira. *Psicologia e Literatura*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.
- MARX, Karl. *O capital*: crítica da economia política. Livro 1: O processo de produção capitalista. 2.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.

### **Como citar este artigo (ABNT)**

BARBOSA, A.C. Notas sobre o espaço na narrativa Distópica de Jogos Vorazes. SELL, Uberaba, MG, v. X, n. X, p. XXX-XXX, 2019. Disponível em: <inserir link de acesso>. Acesso em: inserir dia, mês e ano de acesso. DOI: inserir link do DOI.

### **Como citar este artigo (APA)**

BARBOSA, A.C. (2019). Notas sobre o espaço na narrativa Distópica de Jogos Vorazes. SELL, X(X), XXX-XXX. Recuperado em: inserir dia, mês e ano de acesso de inserir link de acesso. DOI: inserir link do DOI.

**BARBOSA, A.C.**