

## UMA CIDADE BANIDA E SEUS JOGOS VORAZES: PROTAGONISMO FEMININO EM SAGAS JUVENIS DISTÓPICAS E FORMAÇÃO DO LEITOR LITERÁRIO

Valdinei José Arboleya<sup>1</sup>

**RESUMO:** Busca-se analisar a representação da personagem feminina nos romances distópicos contemporâneos *Cidade Banida*, de Ricardo Ragazzo (2015) e *Jogos vorazes*, de Suzanne Collins (2010), como exemplos de narrativas que redimensionam o sentido de ser mulher ao apresentarem protagonistas femininas influentes no que se refere à atuação política e à capacidade de mobilização social. A representação destas questões em obras literárias é aqui tratada como uma forma de ressignificar o processo de desconstrução dos discursos de subserviência que se solidificaram na sociedade patriarcal, compreendendo que tal movimento vai ao encontro do leitor juvenil contemporâneo, cujo espaço de atuação social é marcado pela crescente luta dos movimentos de valorização feminina. A abordagem aqui apresentada mobiliza os conceitos de representação social e de arquétipo para analisar as protagonistas dessas narrativas, entrelaçando pontos de intersecção entre ambas e daquilo que representam no atual contexto, em que as mulheres, ainda circunstancialmente submetidas a uma cultura de dominação masculina, buscam meios de resistir e enfrentar a estrutura patriarcal com posicionamentos críticos, combativos e politicamente situados.

**Palavras-chave:** Distopia. Papel feminino. Leitor.

## A BANNED CITY AND ITS HUNGER GAMES: FEMALE PROTAGONISM IN DYSTOPIAN TEEN NOVELS AND LITERARY READER TRAINING

**ABSTRACT:** This study aims to analyze the representation of the female character in the contemporary dystopian novels *Cidade Banida*, by Ricardo Ragazzo (2015) and *Hunger games*, by Suzanne Collins (2010) as examples of narratives that resize the being woman sense by presenting feminine influential protagonists in terms of political performance and the social mobilization capacity. The representation of these issues in the literature is analyzed in this study to re-signify the deconstruction of the patriarchal society subservience discourses and as a movement meets the contemporary youth reader, whose social action space is currently marked by the growing struggle of woman's valorization movements. The approach developed in this study uses the concepts of social representation and archetype to analyze the protagonists of these narratives, looking for intertextuality elements between both and what they represent as a current society experience, in which women struggle to free themselves from the culture of male domination and seek ways to resist and face the patriarchal structure with critical, combative, and politically situated positions.

**Keywords:** Dystopia. Feminine role. Readers.

---

<sup>1</sup>Doutorando em Letras pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE. Professor de Língua e Literatura na Faculdade Assis Gurgacz. E-mail: vjarboleya@hotmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0721-9702>

## Introdução

Estudar o protagonismo feminino e as formas como ele é representado na literatura se configura como um objeto instigante e revelador de múltiplos aspectos que envolvem desde as pesquisas sobre literatura de autoria feminina e estudo da construção das personagens, até as discussões sobre papéis e representações sociais. Modelares, neste sentido, são as distopias publicadas no início do século XXI, cujas tramas convergem com o questionamento da cultura patriarcal e da ideia de homem como sujeito central da ação, do qual depende a personagem feminina, recorrentemente secundarizada e até mesmo anulada pela atuação masculina.

Essas narrativas redimensionam o sentido de ser mulher ao apresentarem protagonistas femininas influentes no que se refere à atuação política e à capacidade de transformação e mobilização social justamente porque, enquanto produção artística, ressignificam aspectos importantes da vida social e cultural no plano simbólico, reconstruindo “o *consensus* acerca do sentido do mundo social que contribui fundamentalmente para a reprodução da ordem social” (BOURDIEU, 1989, p. 10). Não obstante, esse movimento coaduna com a intenção de encontrar o jovem leitor em seu espaço social, no qual as mulheres, ainda que circunstancialmente submetidas a uma cultura de dominação masculina, encontraram meios de fazer o enfrentamento da estrutura patriarcal com posicionamentos críticos, combativos e politicamente situados.

Rever a atuação da mulher em narrativas de teor marcadamente político e ideológico não é fruto de uma simples dívida histórica em termos de criação de personagens, mas uma forma de problematizar e desconstruir os discursos de submissão feminina da cultura patriarcal e de ressignificar o papel social da mulher, seja do ponto de vista narrativo, como vozes conscientes (SPIVAK, 2010) seja do ponto de vista do protagonismo da ação, como heroínas tipicamente humanas e fragmentadas (LUKÁCS, 2000).

Neste estudo, pretende-se analisar como esses aspectos são presentificados nas narrativas distópicas *Jogos vorazes*, de Suzanne Collins (2010), e *Cidade Banida*, de Ricardo Ragazzo (2015) e de que forma isso está diretamente relacionado à busca pelo leitor real, contemporâneo e não mais um leitor idealizado e socialmente predeterminado, como se observou em obras produzidas em movimentos estéticos como o do Romantismo, por

exemplo. Essas narrativas são aqui tomadas como produções voltadas ao público juvenil adulto e a adultos de modo geral, pois as temáticas que desenvolvem requerem um leitor “que amplia progressivamente suas possibilidades de compreensão do mundo e do texto escrito” (COLOMER, 2013, p. 175), tornando-se capaz de compreender questões políticas de modo mais crítico. As protagonistas dessas narrativas se voltam ao debate de temáticas de forte viés político que demandam um leitor capaz de perceber o papel que ambas representam em meio ao cenário de cerceamentos impostos por governos tiranos.

Embora haja aproximações entre ambas, *Ragazzo* mescla elementos da ficção científica e do maravilhoso em sua trama, ao passo que Collins circunscreve as transformações ao domínio da tecnologia como forma de poder. O resultado dessas peculiaridades ficcionais é a criação de uma nova América do Norte, em *Jogos vorazes*, e de uma nova América do Sul, em *Cidade Banida*, cujas transformações deixam entrever os velhos problemas socioeconômicos e os mesmos jogos de poder que já se assistiu na história, dos quais destacam-se a seguir, duas regras elementares que serão quebradas pelas protagonistas: a obediência incontestável e a subserviência feminina.

### **Obedecer e não transgredir: a primeira regra do jogo**

Quebrar as regras do jogo e enfrentar a tirania opressora é a base da movimentação narrativa de *Jogos vorazes*, uma trilogia distópica (COLLINS, 2010; 2011a e 2011b) cuja narrativa linear vai descortinando complexos problemas socioeconômicos. A trama é narrada em primeira pessoa pela protagonista, Katiniss Everdeen, que vive no distrito 12 de Panem, uma América do Norte redimensionada geográfica e politicamente num futuro pós-apocalíptico e controlada com mão de ferro pela Capital que, como forma de punição pelos levantes ocorridos após as grandes guerras que devastaram Panem, obriga, anualmente, os distritos a sortearem adolescentes como tributos para participarem de uma competição mortal em uma arena fechada.

Tal competição, denominada *Jogos vorazes*, é televisionada, desde a “colheita” dos tributos, para toda a nação e é essa seleção que gera o nó narrativo da trama: no distrito 12, o mais pobre de todos, a protagonista se voluntaria para substituir a irmã mais nova no sorteio anual e assume o centro de ação da narrativa tanto dentro da arena, como competidora dos

jogos, quanto dentro de Panem, quando se tornará símbolo da revolução num jogo de enfrentamento contra a Capital.

Esse sistema rígido de organização aparece em *Cidade Banida* na divisão de classes sociais que segmentam as pessoas em grupos denominados “Castas, Auxiliares, Cidadãos e Desertores”. No entanto, não é determinante na dimensão geopolítica, pois a Cidade Soberana de Prima Capitale, sede do governo tirânico, ignora os demais povoados e cidades, como a Fenda e cidade de Três Torres, também conhecida como Cidade Banida, que dá título ao romance. Nesses espaços, habitam degredados da Cidade Soberana ou desertores voluntários e há governos próprios que determinam suas formas de organização social, em alguns casos, repetindo o modelo tirânico da Prima Capitale, como a própria Cidade Banida, e em outros, vivendo assombrados pelo que esse modelo representa em termos de punição, como a vila de Confins “um lugar afastado de qualquer sinal de civilização, frequentado apenas por Proscritos” (RAGAZZO, 2015, p. 53).

Ser um proscrito significa não viver sobre a proteção da Prima Capitale, condição da maioria dos personagens, inclusive, da protagonista, Seppi Devone, sobrevivente da profecia que gera o nó narrativo: a de que ela seria a assassina do Supremo Decano, o governador da Prima Capitale. Tal revelação faz com que a mãe, com a ajuda de um bloco de resistência escondido na Fenda, fuja com ela para a vila de Confins e a crie como um menino até os 15 anos de idade.

Esse conflito inicial é assinalado no prólogo e, *in media res*, no primeiro capítulo, nos quais um narrador onisciente oferece uma boa ambientação da história e assinala seu final, deixando-o em aberto. A partir do capítulo dois, a narrativa é assumida pela protagonista, que conduz a trama em primeira pessoa, de forma linear, até o ponto aberto apresentado no início. Neste momento, o clímax anunciado no começo da narrativa se encaminha de forma enigmática para o desfecho, pois há um epílogo, novamente em terceira pessoa, que assinala um novo começo para o fim duplamente experimentado pelo leitor, o que sugere a continuidade.

Compreendida a estrutura narrativa de cada uma das tramas em estudo, é notório assinalar que tanto Panem quanto Prima Capitale sejam nomes que se reportem à Roma antiga, cuja história de opressão e tirania é amplamente conhecida (ROSTOVTZEFF, 1977). Panem, do latim, pão, é a nação soberana que determina o futuro dos distritos e opera como se fosse o próprio pão de seus cidadãos e a Prima Capitale faz referência ao grande Império

Romano e à tradição judaico-cristã ali nascida, em nome da qual se erigiu muitos reinos e se levou à derrocada de outros tantos. Essa referência é reforçada por expressões como Supremo Decano, uma alusão ao deão, membro mais antigo de uma instituição que, no caso da Prima Capitale, é o primeiro soberano governante, sob o pulso do qual “construiu-se uma nova sociedade” (REGAZZO, 2017, p. 19) e também, pela constância de nomes de imperadores romanos, como Caesar, Claudius, Darius e Sêneca, em *Jogos vorazes*.

Esses nomes contribuem para reforçar ideologicamente o clima de tirania e obediência que envolve essas narrativas e a estrutura política de mundos tangenciados pelo cerceamento das liberdades individuais, pela hierarquização social e pela manutenção de redutos utópicos do bem-estar social que vivem às custas da espoliação de grupos humanos. Em *Jogos vorazes*, esse reduto é “uma resplandecente Capital de treze distritos unidos que trouxe paz e prosperidade a seus cidadãos” (COLLINS, 2010, p. 24) e em *Cidade Banida*, a Prima Capitale “subsiste em sua realidade microutópicos em razão da criação de um programa conhecido como projeto Glimpse” (RAGAZZO, 2015, p. 145). Ambas revelam estruturas sociopolíticas que buscam o adestramento humano e a disciplina absoluta como formas de dominação e de manutenção de um “mundo de reflexos condicionados, de marionetes sem o mais leve traço de espontaneidade” (ARENDDT, 2012, p. 605).

Contudo, a Saga Norte-americana é mais verossímil no que tange às relações de poder e ao avanço da ciência, ainda que circunscrita ao universo criativo das ficções científicas, do que a narrativa brasileira, na qual a presença do misticismo e do insólito é muito mais recorrente. Isso porque em *Cidade Banida*, o intenso uso de armas nucleares e químicas em guerras e os experimentos científicos levaram a mutações genéticas de humanos e animais. Dentre os humanos, há cognitos “pessoas que passaram a desenvolver poderes parapsíquicos” (RAGAZZO, 2017, p. 12) e que, embora tenham um alto poder de destruição, são mortais, motivo pelo qual puderam ser rendidos e “passaram a servir o novo governo e ajudam a manter o lema POSD – PAZ-ORDEM-SEGURANÇA-DISCIPLINA que impera na cidade soberana de Prima-Capitale” (RAGAZZO, 2015, p. 12).

O lema justifica a conduta temerária até mesmo daqueles que não vivem sob os muros da Cidade Soberana e integra o imaginário discursivo de todo o povo, que toma a Prima Capitale como a referência da sofisticação e luxo, a Cidade Banida como simulacro da miséria e da servilidade e os demais espaços como lugares esquecidos por aqueles que governam. Essa geografia política parece revelar singularidades da cultura política brasileira, uma

herança, segundo Holanda (1995), da colonização lusitana que se cristalizou em práticas culturais que incidiram preponderantemente na formação do patronato político e na construção de uma sociedade marcada pelo “predomínio constante das vontades particulares que encontram seu ambiente próprio em círculos fechados e pouco acessíveis a uma ordenação impessoal” (HOLANDA, 1995, p. 146). Trata-se, em essência do consentimento cordial como uma forma de organização em que a diferença de classes sociais e a pobreza e miséria advindas dela são naturalizadas, assim como a indiferença em relação a existência dessas classes, que permanece operante no personalismo brasileiro.

Embora não haja uma delimitação espacial em termos de geografia física, as questões estruturais que vão se desenhando na trama permitem entrever os velhos problemas sociais do Brasil, assim como uma leitura de que o enfrentamento deste caos exigiria alguém com habilidades não convencionais a um ser humano, neste caso uma guerreira cognito, Seppi Devone. Ao longo da trama, ela se descobre como uma mutante com poderes parapsíquicos, no entanto, é tipicamente humana em sua conduta, o que a aproxima de Katniss. Ambas acabam personificando ideais de libertação pelo que passam a representar em termos de enfrentamento a um governo que não admite qualquer forma de oposição e “procura sistematizar a infinita pluralidade e diferenciação dos seres humanos como se toda a humanidade fosse um só indivíduo” (ARENDRT, 2012, p. 582).

Esse processo de planificação se dá, invariavelmente, por meio da coação e, não raro, do uso da violência empregada para reforçar a ideia de que uma sociedade na qual não haja conflitos aquecidos pela divergência de pensamentos seja a ideal, pois todas as diferenças ficam subordinadas ao poder do Estado totalitário. Essa condição, segundo Claeys (2013), dá a tônica das distopias enquanto forma de pensamento, em que a visão otimista das utopias, segundo a qual as mazelas sociais seriam simples resultado da ausência de ordem, migra para uma visão marcadamente negativa e pessimista em relação ao excesso de ordem social, expressando o sentimento de fraqueza e desesperança do homem moderno.

O uso da violência física é, conforme enfatiza Foucault (2009), tanto um meio de punição recorrente em face das tentativas de manifestação da liberdade individual, de afrontas ao sistema ou de tentativas de insurreições, quanto uma forma de diversão, empregada para manipular, moldar e treinar um povo obediente. Esse uso indiscriminado da violência aparece nas tramas em estudo por meio de jogos, que visam tanto à diversão quanto à delimitação de papéis sociais. Em *Jogos vorazes*, esses jogos se constituem como uma lembrança da

desobediência dos distritos à capital, uma espécie de *reality show* televisionado para toda a nação em que se assiste a morte numa luta pela vida: “como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa.” (COLLINS, 2010, p. 25).

A apresentação anual dos jogos representa, desse ponto de vista, o uso da violência como forma de diversão e conseqüentemente de subordinação e manutenção da ordem: “essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar que somos todos subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião” (COLLINS, 2010, p. 25). Os jogos se constituem como o símbolo da vitória da Capital contra os distritos e como uma forma de debelar qualquer tentativa de insurreição: “para fazer com que a coisa seja ainda mais humilhante, além de torturante, a Capital nos obriga a tratar os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento esportivo que coloca todos os distritos como inimigos uns dos outros” (COLLINS, 2010, p. 25).

Essa estratégia desvela o poder disciplinar que potencializa o “quadriculamento social” (FOUCAULT, 2009), além de evidenciar o adestramento dos corpos, que visa a fabricar indivíduos obedientes, utilizando “o olhar hierárquico, a sanção normalizadora e sua combinação num procedimento que lhe é específico, o exame” (FOUCAULT, 2009, p. 164). Trata-se de um exercício de disciplina em que o sujeito obediente, um “corpo dócil”, é submetido a uma vigilância perpétua e estigmatizante que encontra seu mais alto grau de subordinação ao transformar a punição em diversão e o espaço de terror em ponto turístico: “as arenas são sítios históricos, preservados após os Jogos. Destinos populares para os visitantes da Capital em férias” (COLLINS, 2010, p. 159).

Tem-se aqui uma ressignificação simbólica do que já se assistiu no Império Romano que, ao longo de sua expansão, conquistava, subjugava e escravizava povos e os controlava à base de uma política de Pão e Circo, *Panem et Circenses*, estratégia empregada para evitar levantes. Segundo Rostovtzeff (1977), Roma distribuía cereais em eventos para desfocar a atenção dos problemas sociais e condicionar a população a não se interessar por assuntos políticos, preocupando-se apenas com alimento e diversão. Tal condição é ressignificada literariamente na narrativa de Collins (2010) que, ironicamente, atribui à nação que distribui cereais e proporciona a todos os cidadãos televisores para assistir aos jogos, o nome de Panem.

Semelhante espetáculo pode ser encontrado também na distopia brasileira, mas com um ordenamento distinto: em *Jogos vorazes*, a Capital é quem organiza toda a política de pão e circo concretizada nos Jogos para todos os distritos, ao passo que em *Cidade Banida*, a Prima Capitale não parece se importar com a forma com que vivem aqueles que não estão sob seus muros. Perfazendo o modelo histórico de diversão e punição, a Cidade Banida organiza competições de morte no Sablo (do Francês, *Sable*, areia) uma arena na qual se realizavam jogos públicos: “o Sablo é o evento mais violento que existe em nosso mundo. As pessoas que participam dele são criminosos condenados à pior das mortes” (RAGAZZO, 2015, p. 155).

Enquanto espaço físico, o Sablo não possui nenhuma tecnologia e se configura com um lugar muito parecido com o Coliseu Romano, no qual os criminosos são presos em calabouços e condenados a lutar. Porém, diferentemente da história romana, em que apenas homens integravam o rol dos gladiadores, qualquer um é alçado à condição de combatente, contanto que isso garanta a diversão e a subserviência, como se depreende no diálogo abaixo:

[...] E eles gostam de fazer com que nos voltemos uns contra os outros aqui dentro – completou Casta voltando os olhos para cima, como se estivesse se referindo a algum tipo de divindade. [...] Casta afastou-se da parede, caminhando até o centro do corredor. Ele rodou em seu próprio eixo, os braços abertos como se esperasse pelo Sol durante o inverno.

– O que você vê à sua volta, Seppi?

Olhei para todos os lados, buscando por algo que desse significado ao que ele falava. Nada.

\_ Um labirinto?

\_ Exato Seppi. Não qualquer labirinto, entretanto. Estamos embaixo do Sablo e o destino de todos aqui embaixo é manter-se vivo para morrer nas areias da arena. Você entende?

Não. Eu não entendia.

\_ Não somos prisioneiros, Seppi, somos entretenimento” (RAGAZZO, 2015, p. 189-190).

Ser entretenimento, neste caso, é mais do que ser a diversão de alguém, antes, configura-se como uma forma efetiva de reforçar a subordinação àqueles que detêm o poder, pois o que se espera é que os competidores sempre percam: em *Jogos vorazes*, aquele ou aquela que vencer, continua perdedor no sentido da submissão total às regras impostas pela Capital e em *Cidade Banida*, sempre se espera que os humanos que entrem no Sablo percam para as criaturas contra as quais disputam a vida. Em ambos os casos, encontra-se uma leitura sofisticada do mito do Minotauro em seu labirinto, devorando rapazes e moças como forma



de punição. No mito, segundo Ferreira (2008), o envio de jovens para o sacrifício no labirinto dura até que Teseu, filho do Rei de Atenas, com a ajuda da Ariadne, filha de Minos, consegue matar o Minotauro e fugir seguindo um fio que ela lhe dera. Nas tramas, a morte do Minotauro pode ser lida como a deposição de governadores tiranos e a ação de Teseu e Ariadne como formas de resistência que surgem em face da inspiração de um líder ou de mártir revolucionário.

Tal líder, como se assistiu em muitas narrativas clássicas, não precisa ser um típico herói épico, com força física implacável e senso de justiça incorruptível, mas um herói com consciência das situações de conflito que marcam seu espaço de atuação (LUKÁCS, 2000). É o caso das obras em estudo, nas quais o protagonismo narrativo é conduzido por heroínas que tentam entender a amplitude do movimento contra o qual se rebelam e a si mesmas neste movimento, compreendendo os aspectos de sua identidade, o que novamente as aproxima do jovem leitor. A ação dessas heroínas permite recuperar o arquétipo da mulher guerreira de forma ressignificada, subvertendo tanto a regra da obediência inquestionável quanto a da subserviência feminina.

### **Mulheres sempre donzelas e nunca guerreiras: a segunda regra do jogo**

A compreensão da mulher como esposa e como mãe veio sendo naturalizada como um comportamento ideal ao longo da história e culturalmente dissociada da liderança política e da guerra. A cultura patriarcal de delimitação dos papéis sociais definiu “regras” segundo as quais atitudes contestadoras, desafiadoras e, no caso das protagonistas das obras em estudo, guerreiras, não seriam moralmente aceitas para mulheres. Tal discurso, segundo Del Priore (1995, p. 25) “chegava aos homens pelo caminho da exploração ou da escravização, acentuando, assim, nas suas desigualdades, as relações de gênero”.

Essas diferenças foram muito demarcadas na constituição dos papéis sociais, edificando a ideia de que o poder do *Pater familias* seria o único capaz de ordenar o caos, de edificar sociedades e de liderar batalhas, ao passo que a mulher seria o ser que dedica amor extremo “a seus filhos, a seu esposo, a sua casa. Para tanto, ela deveria se manter pura, distante dos problemas e das tentações do mundo exterior – o mundo do trabalho – que deveria ficar sob o encargo do homem” (ROCHA-COUTINHO, 1994, p. 29). Tal aspecto é

contraposto nas narrativas em estudo, por exemplo, pela figura de Maori, a líder da Fenda em *Cidade Banida*, e de Coin, a responsável pela reconstrução do distrito treze e líder da investida contra a Capital, em “Jogos Vorazes” além de uma série de outras mulheres soldados e guerreiras que aparecem ao longo de ambas as tramas.

Todas essas personagens podem ser lidas como criações ficcionais concatenadas aos novos arranjos sociais e a novas formas de atuação feminina nestes arranjos. De todas elas, interessa a este estudo o papel simbólico das protagonistas, cuja atuação – em um período em que as lutas pela valorização da condição da mulher na sociedade buscaram criar consensos distintos daqueles impostos pela cultura patriarcal, – é uma estratégia eficiente de ressignificação da figura feminina. Além disso, personagens com tal poder no centro de atuação da narrativa acabam por se tornar elementos de identificação com o contexto social e político em que se encontra o jovem leitor, em especial, as leitoras, das quais, as aspirações e desejos de uma parte significativa não coaduna com a delimitação social de mãe, esposa e dona de casa.

Assim entendido, parece seguro afirmar que tanto Katniss quanto Seppi representam símbolos de inconformismo diante de um governo tirano ao assumirem um papel de guerreiras, no entanto, transcendem o aspecto temporal ao ressignificar esse papel na contemporaneidade: não se trata mais de uma mulher masculinizada, mas de uma guerreira que incorpora características que passaram a ser naturalizadas como tipicamente femininas, como “dedicação, abnegação, docilidade, quase todas elas vinculadas àquelas características necessárias a uma boa mãe, levando-se muitas vezes a se identificar feminilidade e maternidade” (ROCHA-COUTINHO, 1994, p. 41) as quais contribuíam para distanciar feminilidade e liderança social.

A associação entre sensibilidade e emoção, como características contrapostas à razão, levou à rejeição da figura feminina em espaços de dominação tipicamente masculinos, como a política e a guerra. Baseado nessa dissociação é que se forjou o papel do herói épico e é justamente na associação desses aspectos como condições inextricáveis da vida que Lukács (2000) redesenhou o papel do herói moderno. No caso em tela, tal aspecto é importante à medida que desvela um novo entendimento do arquétipo da guerreira: não se trata simplesmente de uma donzela guerreira que se disfarça de homem e não pode ter amante nem filho, como a descreve Galvão (1981 p. 8-9):

Mulher maior, de um lado, acima da determinação anatômica; menor, de outro, suspensa de acesso à maturidade, presa ao laço paterno, mutilada nos múltiplos papéis que a natureza e a sociedade lhe oferecem. Os traços básicos da personagem montam sempre uma mesma configuração, privilegiadora de algumas áreas da personalidade. Filha única ou mais velha, raramente a mais nova, de pai sem filhos, corta os cabelos, enverga trajes masculinos, abdica das fraquezas femininas –faceirice, esquivança, medo.

As protagonistas das tramas em estudo incorporam o perfil combatente da guerreira balanceando beleza e agressividade em um movimento no qual a silhueta masculina vai perdendo espaço para uma personagem bem feminina. Tal imagem leva a uma correlação imediata com Arthêmis, deusa da caça e protetora das Amazonas, uma donzela selvagem que permaneceu virgem e eternamente jovem e era notável por sua habilidade de manejar arco e flechas. De acordo com Brandão (1997), Arthêmis era ligada à vida selvagem e à caça, muitas vezes identificada também como protetora das meninas e recorrentemente associada à justiça, aspecto que parece compatível com o emblema de resistência e transformação que ambas as protagonistas passam a carregar ao longo da trama.

O arquétipo, segundo Jung (2000, p. 54) “constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar”. Ou seja, constitui-se de motivos mitológicos que reverberam no desenvolvimento da consciência, construindo experiências coletivas pautadas em figuras que povoam o imaginário humano. No entanto, alerta o próprio Jung (2016, p. 96) “essas experiências parecem revelar que as estruturas arquetípicas não são apenas formas estáticas, mas fatores dinâmicos que se manifestam por meio de impulsos, tão espontâneos quanto os instintos”. Em outras palavras, o arquétipo pode passar por adequações conforme o lugar em que se manifesta e o momento histórico em que é evocado. É o caso das protagonistas das obras em estudo que, embora permitam recuperar o arquétipo de Arthêmis, não se constituem como um simples retorno a ele, mas o ressignificam, guardando ressonâncias do espírito aguerrido e da busca pelo bem comum como elementos constitutivos do herói que se renovam nas figuras femininas e por isso são tão importantes.

Não negar a condição feminina é o que se nota, por exemplo, no trecho em que Seppi vai à caça na floresta: “antes de iniciar minha manobra de ataque, abri os botões de minha blusa e cocei a faixa que cobria e apertava a parte superior de meu torso. Meus seios começavam a se desenvolver, o que era péssimo para uma menina que precisava convencer a

todos de que era da turma dos meninos” (RAGAZZO, 2015, p. 46). O movimento de descoberta de si mesma aparece, em alguns momentos, como algo conflitante com a condição de ser mulher:

[...] para falar a verdade, preferia muito mais passar o dia como menino do que como menina. Garotos caçavam, pescavam, exploravam novos lugares, enquanto as garotas passavam o dia costurando, cozinhando e cuidando da horta. Eu nunca poderia ser *apenas* uma garota. Eu precisava de ação e de momentos como esse que tive com minha amiga felina” (RAGAZZO, 2015, p. 53-54). [Grifo do autor].

Depreende-se daí, que ser *apenas* uma garota não é algo que se circunscreve ao gênero como condição biológica, mas como determinação social e como estratégia de controle no sentido de delimitar “as formas de um agente social levar uma pessoa a pensar, sentir ou agir de um modo que nem sempre partiria espontaneamente dessa pessoa (ROCHA-COUTINHO, 1994, p. 21). Em princípio, Seppi só pode experimentar a liberdade de agir como um menino porque está disfarçada como um deles, embora isso a atormente: “viver essa mentira atormentava minha cabeça todos os dias, mas era algo que minha mãe sempre estabeleceu como prioridade máxima [...] viver reclusa como um menino aumentava minhas chances de permanecer no anonimato. E viva” (RAGAZZO, 2015, p. 46).

Contudo, à medida que a trama avança, permite-se à personagem uma redescoberta de si como mulher e como guerreira, é o que ocorre quando vê sua imagem refletida no espelho com cabelos longos e usando um vestido: “pela primeira vez na vida descobria-me bela, graciosa e desejável. Pela primeira vez na vida, sentia-me, de fato uma mulher” (RAGAZZO, 2015, p. 114). É importante compreender essa passagem não como alusão aos estereótipos de feminilidade da cultura patriarcal, mas como a incorporação da condição de mulher à de guerreira, pois, deste ponto em diante, embora não se vista mais com trajes de festa, a guerreira pode ser assumidamente uma mulher, sem ocultar sentimentos ou desejos que seriam considerados frágeis por serem femininos e, por isso, mesmo vulneráveis.

A ideia de experimentar a feminilidade como algo que pode ser vivenciado ganha contornos diferentes em *Jogos vorazes*, haja vista que a escolha dos tributos já prevê a seleção de meninas e a trama evolui de modo a colocar em evidência não os traços de uma descoberta feminina em si, embora a personagem aprenda a se entender como mulher e como amante, mas a certificação dessa personagem como guerreira e como inspiração para movimentos de

resistência. É válido ressaltar que Katniss será reconhecida como guerreira depois de ser identificada como a emotiva irmã apaixonada durante a colheita e de ser ovacionada como uma boneca em chamas no desfile de apresentação dos tributos de cada distrito: “parece que estamos deixando um rastro de chamas atrás de nossas pelerines esvoaçantes. Cinna estava certo em relação à pouca maquiagem. Nós dois estamos mais atraentes, mas, ainda assim, totalmente reconhecíveis” (COLLINS, 2010, p. 78).

No entanto, ao longo de sua trajetória, não há nenhuma preocupação quanto a sua feminilidade como impedimento para o combate, aspecto acerca do qual a narrativa demonstra muito mais sutileza e efetividade: as mulheres apenas ocupam os papéis de comando sem nenhuma discussão acerca disso, o que sugere a naturalização de um modo de pensar contraposto ao que determinam as regras da sociedade patriarcal, fortemente personificadas na figura do presidente Snow. Dito de outro modo, a narrativa de Collins, também mulher, parece amadurecer essa questão sem ficar constantemente evocando as diferenças de gênero. Antes, busca-se construir uma personagem em conflito com sua própria trajetória e não em conflito com o universo masculino, como se depreende do trecho: “aparentemente sou “vulnerável” demais para um comportamento feroz. Não sou sagaz. Ou engraçada. Ou sexy. Nem misteriosa” (COLLINS, 2010, p. 130).

O perfil combativo e aguerrido de Katniss vai sendo apresentado entre arroubos e condutas prudentes que vão apresentando ao leitor uma heroína em construção, às vezes perdida, mas intermitentemente marcada pela audácia, como se percebe no trecho a seguir:

De repente fico furiosa pelo fato de que, mesmo com minha vida por um fio, eles não prestam a mínima atenção em mim. Por meu espetáculo estar sendo preterido por um porco morto. Meu coração começa a bater. Sinto meu rosto queimando. Sem parar para pensar, puxo uma flecha da aljava e mando na direção da mesa dos idealizadores dos Jogos. Ouço gritos de alerta à medida que as pessoas se afastam da mesa aos trancos e barrancos. A flecha espeta a maçã na boca do porco e a prende à parede. Todos me encaram se conseguir acreditar (COLLINS, 2010, p. 113).

Depreende-se dessa atitude, o espírito aguerrido que será moldado e transformado ao longo da trama no que toca a uma consciência maior da coletividade que cerca a personagem e que a constituirá como heroína, pois a construção do herói carrega traços da coletividade à medida que essa mesma coletividade incorpora o arquétipo da guerreira como representação simbólica daquilo que lhe falta. Trata-se de

[...] perceber a energia específica dos arquétipos quando se tem oportunidade de observar o fascínio que exercem. Parecem quase dotados de um feitiço especial, o que também caracteriza os complexos pessoais; e assim como estes têm a sua história individual, também os complexos sociais de caráter arquetípico têm a sua. Mas enquanto os complexos individuais não produzem mais do que singularidades pessoais, os arquétipos criam mitos, religiões e filosofias que influenciam e caracterizam nações e épocas inteiras (JUNG, 2016, p. 98).

Não é senão isso que se observa nos casos em estudo: o fascínio que a personalidade individual passa a exercer à medida que é coletivizada, incorporada enquanto símbolo de resistência e de enfrentamento, retomando a relação com os arquétipos imemoriais. Seppi e Katniss são heroínas contemporâneas, mas trazem ressonâncias dessa imagem imemorial em seu âmago, recriando e ressignificando o espírito aguerrido do arquétipo da guerreira enquanto símbolo de resistência.

No que toca à simbologia, é importante lembrar também que, além da própria condição simbólica de guerreira, há os animais que são associados a essas personagens e que se tornam referenciais simbólicos: o tordo para Katniss e a borboleta para Seppi. Para Jung (2016), há um tipo de simbolismo que integra as tradições sagradas antigas e que servem como disparador da consciência coletiva, pois “dizem respeito à libertação do homem – ou a sua transcendência – de qualquer forma de vida restritiva, no curso de sua progressão para um estágio superior ou mais amadurecido da sua evolução” (JUNG, 2016, p. 195).

Parece ser essa a função simbólica desempenhada pela borboleta e pelo tordo: Seppi nasceu com uma marca especial no ombro esquerdo, em forma de borboleta, símbolo do processo de transformação que a heroína precisaria levar a cabo “a borboleta representa a transformação, mudança, como já disse. Muitos a veem como um símbolo de ressurreição. Você veio para mudar o mundo, definitivamente” (REGAZZO, 2015, p. 146). Katniss é associada ao tordo devido ao broche que usava e a própria história de resistência desse animal, uma ave criada pela Capital por meio de melhoramento genético para ser utilizado como arma de espionagem e que, uma vez descoberta pelos distritos, foi abandonada para morrer, mas conseguiu se reproduzir, corporificando uma imagem da revolução:

[...] o nosso tordo não é apenas um animal que canta. Ele é uma criatura que a Capital jamais imaginou que pudesse existir. Nunca passou pela cabeça

deles que seus gaios tagarelas altamente controlados pudessem ter seus cérebros adaptados à natureza, que pudessem transmitir seu código genético, que pudessem adquirir uma nova forma (COLLINS, 2011b, p. 103).

Esse animal assume ao longo da trama a condição de símbolo de transcendência à medida que passa a “representar a luta do homem para alcançar o seu objetivo” (JUNG, 2016, p. 197). Quando Katniss passa a entender a sua representatividade, entende-se como guerreira sobrevivente e como o próprio tordo: “o pássaro, o broche, a canção, as amoras, o relógio, o biscoito, o vestido em chamas. Eu sou o tordo. O que sobreviveu apesar dos planos da Capital. O símbolo da rebelião” (COLLINS, 2011b, p. 408).

A incorporação dos símbolos de transcendência que ambas carregam representa a incorporação do arquétipo, evidenciando que o elo não se perdeu, ao contrário, passa a operar como uma clara afirmação de identidade e de imediato reconhecimento entre os membros de um grupo. A simbologia oriunda da natureza, neste caso, é uma forma de associar aspectos culturais ao senso de pertencimento e à identificação política. Nos termos de Jung (2016, p. 197), esses símbolos “fornecem os meios pelos quais os conteúdos do inconsciente podem penetrar no consciente, e são também, eles próprios uma expressão ativa desses conteúdos”. Ou seja, a borboleta e o tordo materializam a transformação e a revolução nas tramas e ganham maior destaque nos jogos por representarem a libertação de um povo e a transcendência da condição servil das mulheres. Sob esse ponto de vista, tanto uma narrativa quanto a outra contribuem para a superação de padrões culturais predeterminados às mulheres.

### **Reverendo as regras: à guisa de conclusão**

Em termos de proposta artística, narrativas distópicas contemporâneas com protagonistas femininas se revelam como uma produção de vanguarda, explorando tanto a experiência de ser mulher, quanto à constituição de um sujeito feminino, em suas dimensões históricas, políticas e culturais, que subverte uma representação tradicional repleta de estereótipos e recorrentemente condicionada pelo paradigma masculino.

A desconstrução dessa ideia de mulher e desse modelo de construção de personagens implica o reconhecimento da cultura de dominação falocêntrica, na qual o falo, símbolo do poder masculino e da autoridade, está diretamente associado à razão como privilégio

masculino e diametralmente oposto à emoção, qualificada como característica feminina e utilizada como argumento para justificar a exclusão da mulher do território de poder que envolve os debates políticos, econômicos e bélicos.

As narrativas aqui estudadas recuperam o arquétipo da mulher guerreira procurando subverter essa ordem e, ao mesmo tempo, atualizando esse arquétipo ao associá-lo a uma nova visão da feminilidade, configurando-se, nos termos de Spivak (2010) como uma contra narrativa em que se encontra “o testemunho da voz-consciência das mulheres” (SPIVAK, 2010, p. 94) e que se opõe àquelas que foram estabelecidas como normativas. No entanto, longe de apresentarem um final feliz, reafirmam a ideia do herói fragmentado de Lukács (2000) ao demonstrarem como essas heroínas são construídas coletivamente e como se encontram ao final, completamente destroçadas.

É importante frisar que personagens femininas atuantes em termos político-ideológicos não são uma exclusividade das distopias contemporâneas, contudo, nesse tipo de narrativa, a ideia de uma mulher pensante e guerreira vem ganhando força. No caso das obras em estudo, a atuação das narradoras protagonistas contribui para a legitimação simbólica dos movimentos de quebra do paradigma de dominação masculina que definem o que são papéis sociais femininos e quais são os comportamentos esperados para as mulheres. A literatura, no tocante a este aspecto, ressignifica as lutas e conquistas femininas no plano simbólico contribuindo para encontrar o leitor contemporâneo em seu espaço real e dando voz a quem esteve, historicamente, condicionada à imposição determinante do homem colonizador.

## REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. *Origens do totalitarismo: antissemitismo, imperialismo, totalitarismo*. Tradução Roberto Raposo. 4. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Trad. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 1989.

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. Vol. II. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

CLAEYS, Gregory. *Utopia: a história de uma ideia*. São Paulo: Edições SESC SP, 2013.

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

\_\_\_\_\_. *Em chamas*. Trad. Alexandre D’Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.



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

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

DEL-PRIORE, Mary. *Ao sul do corpo: condição feminina, maternidades e mentalidades no Brasil Colônia*. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1995.

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

FOCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

GALVÃO, Walnice Nogueira. *Gatos de outros sacos*. São Paulo: Brasiliense, 1981.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil*. 26. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. *O homem e seus símbolos*. 3. ed. Trad. Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2016.

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

RAGAZZO, Ricardo. *Cidade Banida: uma história do universo glimpse*. São Paulo: Planeta, 2015.

ROCHA-COUTINHO, Maria Lúcia. *Tecendo por trás dos panos: a mulher brasileira nas relações familiares*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

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

SPIVAK, Gayatri C. *Pode o subalterno falar?* Trad. Sandra Regina G. Almeida; Marcos P. Feitosa; André P. Feitosa. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

**Recebido em:** 03/03/2021.

**Aceito em:** 14/07/ 2021.