

A globalização e a questão da identidade fragmentada na representação política da protagonista da série Jogos Vorazes.¹

Aimêe Andrade SILVA²

Liana AMARAL³

Universidade Federal do Ceará

RESUMO

O presente artigo aborda o tema globalização e fragmentação de identidades com um enfoque sendo estabelecido através da representação da imagem política da protagonista da série literária de Jogos Vorazes, Katniss Everdeen. O documento conta com breve explicações acerca dos conceitos de cada um dos pontos colocados acima e utiliza-se principalmente das observações de Canclini e Stuart Hall em sua base teórica. No decorrer do que virá a ser desenvolvido, a história dos livros em questão é desenvolvida e utilizada como exemplo para os pontos abordados, de modo que ao final sejam melhores abordados os aspectos políticos relativos à saga e à protagonista.

PALAVRAS-CHAVE: Globalização; Fragmentação de Identidades; Jogos Vorazes; Katniss.

1. Introdução

Para uma boa parcela da população, o mundo é hoje um local onde se é normal estar conectado. Onde é simples, fácil e corriqueiro conversar com pessoas do outro lado do planeta; fazer transações monetárias sem ser necessária a presença física do pagador ou receptor; ou ainda estar participando tão ativamente da cultura de um outro país como se fosse a sua própria. Essas realidades são alguns dos exemplos que compõem os comportamentos daqueles que pertencem a uma tendência que os estudiosos encaram hoje como mundo globalizado, ou globalização.

Entender e pensar a globalização é, sem sombra de dúvidas, uma estratégia pode ajudar a compreender melhor as sociedades, as culturas e as relações que elas estabelecem, entre si e entre as outras. A globalização, por exemplo, é um dos processos ajudam a comprovar o carácter dinâmico das sociedades, ou seja, o carácter constante de mudanças a que estas instituições estão suscetíveis. Entender a globalização como algo inerente as sociedades, é entender que estas estão em contínuas mudanças e que elas podem se influenciar mutuamente. Mas não só isso, a globalização vai além, das transformações

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – VII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará. E-mail: aimeas@gmail.com

³ Orientadora do trabalho e professora doutora do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará.

sociais, das trocas de informações ou de culturas. É interessante ter em mente que ela acaba por estabelecer relações muito maiores, como guiar tendências de consumo e de comportamento.

Contudo, é preciso também ressaltar que nenhuma das colocações expostas aqui ou das teorias a serem apresentadas mais a frente, são absolutas, as observações podem ser maleáveis e mutáveis. Pois, “a globalização é um fenômeno emergente, um processo ainda em construção” (ORTIZ, 1998).

Pensar nessas relações de conexão, de troca, e de outras tantas que podem ser estabelecidas quando uma nação se comunica com a outra, ou quando um indivíduo troca suas ideias com outros, será um ponto da globalização explorado nesse documento através de uma análise da saga literária de Jogos Vorazes. Durante as próximas páginas serão expostos alguns conceitos acerca do tema globalização e sua importância, assim como as mesmas observações sobre a saga, somando-se e intercalando-se com as ideias que se ligam a formação identitária dos indivíduos no mundo globalizado.

Contudo, antes das primeiras colocações teóricas acerca do tema globalização e seus desdobramentos, é necessário que seja realizada uma explanação geral sobre a trilogia de Jogos Vorazes, afim de tornar mais clara a história que é contada e os motivos que envolvem sua escolha como objeto de estudo.

2. Os Jogos de Fome

2.1. O contexto de pós-guerra, submissão e esperança

A América do Norte encontra-se em alguns anos no futuro, porém os países que conhecemos hoje não existem mais. Aquela região passou a ser conhecida como Panem. Esse novo país nasceu após uma série de catástrofes naturais que devastou o mundo, e os antigos países que ali existiam – Canadá, Estados Unidos e México – passaram a formar uma única nação composta por 13 distintos distritos e uma sede do governo, conhecida como a Capital. Contudo, anos após a catástrofe, Panem também acabou tornando-se palco de uma guerra civil entre os seus distritos e o governo. Tal conflito causou grandes perdas e estragos para a nação, levando a evoluída Capital a estabelecer medidas repressivas e controladoras sobre as demais regiões. Os 12 distritos que restaram – o 13º distrito teria sido dizimado durante a guerra –, como pagamento da dívida estabelecida pelo conflito,

passaram a serem obrigados a participar anualmente de um *reality show*⁴ televisivo conhecido como Jogos Vorazes⁵.

Os Jogos Vorazes consistem em um torneio anual onde apenas um de seus participantes se consagra vencedor, ou seja, consegue sobreviver. Duas crianças, um menino e uma menina, entre 12 e 18 anos, de cada um dos 12 distritos rebeldes de Panem, são sorteados para fazer parte dessa competição. Os 24 participantes – conhecidos como tributos –, após terem sido selecionados, e como parte de todo um processo de construção imagética para um espetáculo televisivo, são avaliados, treinados, e recebem cuidados fornecidos pela Capital antes de entrarem na arena. Lá, eles têm a missão de matar uns aos outros, e como prêmio dado ao sobrevivente, este poderá voltar ao seu antigo distrito com a promessa de viver uma vida melhor.

Os Jogos são, então, uma maneira de manter os moradores da Capital entretidos. Esses têm tudo o que precisam sendo fornecido por aqueles que vivem nas outras regiões – comida, armas, energia, pedras preciosas, dentre outros itens – e possuem, por conseguinte, poucas atividades cotidianas. Por outro lado, no que diz respeito aos moradores dos distritos, que quase sempre sofrem com a falta de recursos e alimentos, os Jogos funcionam tanto quanto para demonstrar sua subordinação à Capital e lembrá-los das consequências da guerra, quanto como uma maneira a manter viva a esperança de uma possível melhora em suas vidas, conforme obedecidas às regras impostas pela Capital.

O quadro aparentemente pacífico que vinha sendo apresentado até a 74ª edição do Reality, que corresponde ao período de 74 anos do acordo que instituiu o início dos Jogos e o fim da guerra entre os distritos e a Capital, começa a mudar. Nessa edição, Katniss Everdeen, uma jovem de 16 anos moradora do distrito 12, se voluntaria no lugar de sua irmã de 12 anos a participar do programa. Katniss, através desse primeiro ato e de outros no decorrer dos Jogos, acaba por ganhar a simpatia do público e, juntamente com Peeta Mellark, seu companheiro de distrito, Haymitch Abernathy, seu mentor⁶ nos Jogos, e Cinna, seu estilista, muda os rumos finais desta edição do programa. A 74ª edição dos Jogos Vorazes é encerrada com dois vencedores, Katniss e Peeta, que quase cometem suicídio em

⁴Reality Shows são programas, geralmente televisivos, baseados na vida real. Neles, em geral, os participantes teram suas vidas filmadas ou contadas através das câmeras, porém, nada garante que as ações tomadas pelos integrantes dos programas cheguem a condizer com o que são na realidade.

⁵Em inglês: *The Hunger Games*. Tradução literal: Os Jogos de Fome

⁶Os tributos de cada distrito, assim que são selecionados, contam com o auxílio de dois mentores. A função principal dos mentores nos Jogos é a de instruir previamente seus tributos a como conseguir sobreviver na arena. Eles também são responsáveis por conseguir patrocinadores para seus orientandos, utilizando-se de estratégias que convençam aos potenciais patrocinadores de que aqueles jogadores são os que possuem mais chances de vitória. O distrito 12, por sua vez, conta apenas com Haymitch, único vencedor do distrito até então.

prol de não terem que viver sozinhos sem o grande amor de suas vidas⁷ e, como consequência, acabam por acender a chama do que mais tarde culminara em uma revolução que se propagaria por toda Panem.

2.2. A importância de estudo da saga literária infanto-juvenil

É nesse contexto de pós-guerra, subordinação de pessoas e regiões, e tecnologias super-modernas nas mãos do governo sendo usadas como armas contra os distritos, que a trilogia infanto-juvenil de Jogos Vorazes é narrada. A saga apresenta um grande universo ficcional que se constrói de debates mais gerais como o amor, a lealdade e a morte, e temas mais específicos, como guerra, revolução, subordinação e desejo de mudança. Esses aspectos, por sua vez, relacionam-se diretamente com a vida social e a construção de uma sociedade, e Jogos Vorazes, assim como outras sagas literárias, ao que os números indicam, acabou por trazer novamente essas questões para as prateleiras dos domicílios familiares.

As obras literárias em geral parecem estar efetivamente ocupando espaço na vida e cotidiano das pessoas, inclusive dos jovens leitores e, possivelmente como consequência disso, também estão ganhando importância perante a estudos sociológicos e antropológicos. Suas formas de escrita e narração, mesmo quando apresentada de forma ficcional, são analisadas com base a melhor compreender a cultura social e o pensamento vigente no período em que foi escrita, e também auxiliam num melhor entendimento das influências pessoais do autor em suas histórias.

[A Sociologia da Literatura] [...] É uma sociologia psicológica – ou antropológica – e, ao mesmo tempo, genética, isto é, ainda antropológica e também da história, que visa considerar na arte, ou na expressão literária, na literatura – ou nas artes literárias e nas literaturas – o que nelas é condicionado por fatores sociais, psicossociais ou socioculturais; o que em criações aparentemente só estéticas ou só literárias é presença de elementos não-artísticos misturados aos artísticos ou não-literários misturados aos literários; o que na repercussão de tais criações tem sido efeito de influências também não-artísticas ou não-literárias. Influências principalmente psicossociais e psicoculturais. (FREYRE, 1979. p.22)

Atualmente, a série de Jogos Vorazes, além dos três livros já lançados, conta com um longa-metragem que ilustra da história do primeiro volume – intitulado com o mesmo nome dado ao Reality Show e ao primeiro livro, Jogos Vorazes – e já possui diversos

⁷A princípio, esta afirmação não passa de uma estratégia de marketing pensada pela equipe que cuida da sobrevivência de Katniss e de Peeta. Contudo, ao lermos o livro, sabemos que o sentimento amoroso do garoto pela protagonista é verdadeiro, mas Katniss, no começo da saga, acaba levando a história de paixão entre eles para o Reality a fim de garantir a sobrevivência de ambos.

produtos relacionados a sua marca: bonecos, jogos, artigos pessoais e de decoração, dentre vários. O Longa, com pouco mais de um mês em cartaz nos cinemas mundiais, já havia arrecadado 600 milhões de dólares e batido alguns recordes, chegando a ser o filme com a terceira maior bilheteria de estreia da história, arrecadando 155 milhões de dólares em seu lançamento. O livro, por sua vez, já havia chegado à marca dos 7,5 milhões de livros vendidos antes mesmo da estreia de Jogos Vorazes na telona⁸. Faz-se também importante ressaltar que Jogos Vorazes constitui uma história relativamente nova, seu primeiro livro foi lançado em 2008, e que pelo que se vem apresentado na mídia, parece seguir os passos dos grandes sucessos literários contemporâneos destinados ao mesmo público-alvo⁹.

São fatores que abrangem o contexto social em que a história de Katniss e de todo um país que sofre com os horrores causados por um guerra e pelos males sociais enfrentados nas relações de dominante e dominado, os números apresentados e a importância que vem sendo dadas atualmente à literatura como um todo, e em especial a literatura dedicada ao público infanto-juvenil, que justificam a importância e a relevância do trabalho a ser realizado nas próximas páginas. Dessa forma, será realizada uma análise de uns dos conceitos de globalização pertinentes e que, como será demonstrado, encontram-se expressos na saga, de modo a demonstrar a validade e a pertinência de cada um dos pontos.

3. Entendendo a globalização e suas representações em Jogos Vorazes

Como foi colocado mais acima, a globalização é um processo que envolve sociedades, pessoas e as relações de troca que se estabelecem sobre essas dimensões. Aprofundando-se no tema, faz-se necessário ressaltar primeiramente que a globalização é um fenômeno social que não possui uma data específica que marque seu surgimento. Há teóricos que acreditam que ela teria tido início com a expansão capitalista e a modernidade ocidental, no século XVI, ou seja, que privilegiam os aspectos econômicos que envolvem a globalização. Por outro lado, há aqueles que defendem que a globalização teria surgido em meados do século XX, a partir das inovações tecnológicas e mercantis, assim como o

⁸Informações retiradas dos sites www.district13.com.br, www.adorocinema.com e veja.abril.com.br

⁹Não é difícil observar as afirmações colocadas, tendo em vista que muitas são hoje as histórias dedicadas a esse público-alvo que se tornam grande sucesso de vendas e acabam por mobilizar grandes empreitadas em seu favor. Sagas como Harry Potter e Crepúsculo, por exemplo, destinados basicamente ao mesmo público, são constantemente pautados na mídia, possuem inúmeros produtos relacionados a sua marca e carregam legiões de fãs pelo mundo.

surgimento de mercados planetários de comunicação e circulação de dinheiro. Essa visão leva em consideração maior as dimensões políticas, culturais e comunicacionais do globo.

Contudo, entende-se que um dos primeiros passos para pensar a globalização é levar em consideração uma questão bastante pertinente e que quase sempre é posta em dúvida em seus estudos. É necessário entender que

muito do que se diz sobre globalização é falso. Por exemplo, que ela uniformiza todo o mundo. Ela nem sequer conseguiu estabelecer um consenso quanto ao que significa “globalizar-se”, nem quanto ao momento histórico em que seu processo começou, nem quanto a sua capacidade de reorganizar ou decompor a ordem social. (CANCLINI. 2007, p.41)

Ou seja, entender a globalização como um processo unificador das sociedades e das culturas é um pensamento equivocado e que não corresponde aos verdadeiros efeitos desse fenômeno. A globalização é, como foi antes explorado, é algo que conecta, mistura e hibridiza as culturas. Dessa forma, e devido a essa capacidade, é que ela consegue formar e transformar as pessoas e as formas de convívio social.

o que se costuma chamar de “globalização” apresenta-se como um conjunto de processos de homogeneização e, ao mesmo tempo, de fragmentação articulada do mundo que reordenam as diferenças e as desigualdades sem suprimi-las. (CANCLINI. 2007, p.44-45)

Há, na globalização, a valorização das diferenças, porém essas devem ser pensadas separadamente. É preciso ter consciência que cada cultura tem seu valor perante cada situação e que, além disso, essa está sempre suscetível a mudanças, em grandes partes proporcionadas pelo contato entre aquelas que lhe são alheias.

o problema reside no fato de que a maioria das situações de interculturalidade se configura, hoje, não só através das diferenças entre culturas desenvolvidas separadamente, mas também pelas maneiras desiguais com que os grupos se apropriam de elementos de várias sociedades, combinando-os e transformando-os. [...] O objeto de estudo não deve ser, então, apenas a diferença, mas também a hibridização. (CANCLINI. 2008, p.165-166)

A hibridização é, então, quando falamos de Jogos Vorazes, um aspecto que na essência da palavra não se encontra fortemente enraizado entre as sociedades que são exploradas nos livros - os 13 distritos¹⁰ e a Capital. Contudo, é possível observar que a partir de situações que permitem trocas entre cada formação social em questão, ou entre seus indivíduos, o intercambio de informações torna suscetível o surgimento dos primeiros passos para que uma singela hibridização ocorra. Ou, como é o caso, os primeiros indícios

¹⁰No decorrer do segundo livro da saga, descobrimos que o 13º distrito ainda sobrevivia isoladamente. Após a guerra, essa região e a Capital estabeleceram um acordo que, em linhas gerais, permitia que os dois pudessem existir ao passo que nenhum deles interferisse no outro e que o 13 permanecesse no anonimato.

de uma reformulação de pensamentos vigentes se faz surgir, como possivelmente ocorreria em uma sociedade real em vias de globalização.

3.1 A globalização em Panem

Antes de aprofundar os conceitos de globalização aplicados à dinâmica social dos Jogos Vorazes, vale ressaltar que ao tratar das sociedades em questão, estamos falando de formações sociais que nos livros são descritas como sociedades que possuem o mínimo de contato com as outras. Entende-se, por sua vez, que para que a globalização se efetue é necessário que ocorra uma troca de experiências, ao menos, entre indivíduos de diferentes culturas. Pensar a globalização com base em organizações sociais que pouco sofrem intercâmbio com outras, estando a mercê apenas de mudanças geradas por acontecimentos internos, dificulta um aprofundamento mais específico relacionado ao que a globalização é capaz de proporcionar. Contudo, o quadro social vigente em Panem em suas primeiras representações na história, nos permite pensar acerca daquilo que a princípio torna a globalização possível, ou seja, acerca dos primeiros intercâmbios, ou contatos entre as culturas, realizados entre as diferentes sociedades exploradas na saga.

Dessa forma, Panem será tratada aqui a partir do momento em que esta começou a sofrer mudanças mais efetivas, ou seja, quando o país começou a apresentar um quadro maior de intercâmbio entre as formas de vida de suas sociedades, proporcionado em grande escala devido principalmente aos acontecimentos que envolvem a figura da protagonista da série, em especial a formação de sua imagem política explorada mais adiante.

A princípio, o quadro geral que rege a vida nos distritos de Panem é o de fronteiras bem delimitadas, e quase sempre, bem vigiadas. É difícil então o trânsito migratório entre eles. São narrados casos de repressões e retaliações por parte da Capital, de dificuldades de sobrevivência e de desconhecimento das distâncias entre os distritos pelos moradores, o que possivelmente acabava por retrair alguma possível atividade que pudesse gerar comunicação e que precisasse de descolamento. A única forma de diálogo entre os distritos são, então, as transmissões realizadas via televisão pela Capital – os Jogos Vorazes e informe gerais do governo – e o contato que os moradores possuíam com os Pacificadores, que vinham diretamente da Capital ou do distrito 2, como mais tarde é descoberto pelos leitores e personagens da trilogia. Então, são basicamente nesses momentos em que a população dos distritos consegue obter o pouco do conhecimento que possuem sobre as

demais regiões e chegam a conhecer alguns aspectos mais gerais acerca de como eles vivem e como se comportam.

Pensando assim, os Jogos e os eventos relacionados a ele são quase sempre a única forma de contato e troca de informações entre as sociedades de cada distrito e que, querendo ou não, envolvem toda a população de Panem. As transmissões são assistidas por todos, o que faz com que as ideias que ali são passadas cheguem a grande maioria da população e possam, por ventura, se propagar. É a propagação de ideias, ou ideais, como é mais tarde assimilado, que ocorre quando Katniss opta por tomar certas atitudes na arena (e antes dela) – voluntariar-se como tributo no lugar da irmã, ter compaixão por Rue 11 e desafiar o governo em prol da sobrevivência dela e de Peeta. Seus atos acabam por tomar grandes proporções em sociedades que tão pouco sofreram modificações nos seus 74 anos antecessores. Suas atitudes são recebidas e entendidas como uma forma de questionamento e rebeldia quanto as leis impostas pelo governo e são tomadas como mote para uma revolução que mais tarde causaria grandes mudanças em toda Panem.

Por outro lado, é na arena que os pequenos intercâmbios culturais são mais efetivamente estabelecidos. Encontramos vários exemplos de como as trocas de conhecimento entre diferentes culturas se estabelecem e de como elas podem ser combinadas em prol de garantir a sobrevivência dos tributos. Katniss, por exemplo, ao relacionar-se com Rue, começa a conhecer melhor o distrito 11 e aprender junto com a garota sobre aspectos bem pertinentes daquela localidade, como reconhecer frutas venenosas.

A hibridização nesse ponto, como foi colocado anteriormente, não é algo que possa ser demonstrado com mais eficácia no livro, porém, a troca de saberes que se acabam por estabelecer-se, pode ser tomada como um ponta pé inicial para um possível desenvolvimento da globalização em Panem. Ou seja, é a partir do momento em que um distrito começa a conhecer mais o outro que eles começam a influenciar-se.

O primeiro indício desta mudança futura ocorre, então, quando o distrito 11 se rebela contra a Capital e contra seu sistema, após a morte de Rue. Eles são motivados, conscientemente ou não, pelo ato de nobre de Katniss. A ideia do derramamento de sangue e massacre juvenil que vinha sido cultivada durante anos como consequências de uma rebelião, são colocadas de lado com a expressão desse ato, e como consequência deste questionamento aos padrões impostos pela Capital, os primeiros indícios de revolução são impulsionados através da ação de uma força até então externa à população.

A atuação de Katniss como sujeito individual, mas participante de uma coletividade, nesses e em outros pontos abordados a seguir, acaba por desenvolver importantes consequências para o decorrer da história. Ela começa, de certo modo, a encaminhar aqueles que de alguma forma estabelecem algum contato com ela a uma formação de opinião mais ativa e efetiva. Canclini (2007) em seu livro “A globalização imaginada”, chega em alguns momentos, a abordar exatamente a atuação particular do indivíduo e sua possível representatividade dentro de sua sociedade. Suas observações podem ser utilizadas para justificar a relevância da representação da protagonista como agente modificadora da sociedade de Panem e também para demonstrar que nem sempre os processos de globalização são frutos necessariamente, ou absolutamente, de questões ligadas à economia ou à política.

falar das pessoas que fazem, reproduzem e sofrem a globalização – e até das que são excluídas dela – permite encontrar responsáveis por esses processos. Por mais que os atores sociais pareçam evaporar-se nessa figura jurídico-econômica sintomática da globalização (embora a preceda) que são as sociedades anônimas, a teoria social não se pode desfazer tão facilmente dos sujeitos das ações. Necessita identificar os grupos responsáveis e os destinatários das mudanças: quem movimenta os capitais e os bens, emite, circula e recebe mensagens.[...] o argumento que mais interessa é que o ressurgimento das pessoas e dos grupos na teoria social permite conceber a globalização de outras maneiras. [...] Pensar a globalização como uma consequência lógica da convergência de mudanças econômicas, comunicacionais e migratórias não impede concebê-la ao mesmo tempo como um processo aberto que pode se desenvolver em várias direções.(CANCLINI, 2007. p. 59)

Por fim, é também no contato com outros personagens que Katniss, além gerar ações que impulsionam e influenciam diversos seguimentos sociais de Panem, que ela própria começa a modificar-se. Através de sua breve relação com Rue, por exemplo, Katniss consegue estabelecer em sua mente algumas diferenças entre seu distrito e o da garota, o que mais a frente acaba por proporcionar-lhe uma mais ampla visão do que realmente ocorre em toda Panem¹¹. Esses primeiros contatos com o que lhe é alheio culturalmente, no futuro, fará com que ela própria comece a formular outros pensamentos sobre a realidade em que esta inserida e sobre si mesma. Ou seja, a sua própria identidade começa a sofrer alterações.

¹¹Katniss percebe que nem todos os distritos recebem o mesmo tratamento vindo a Capital. Em seu distrito, algumas regras eram negligências ou a vigilância perante os moradores era bem menos rigorosa. Em seu distrito sempre havia a possibilidade de se atravessar as cercas que delimitavam o espaço para conseguir alimentos, já no distrito 11, que se caracterizava pela agricultura, a questão da fome se apresentava em menor escala. Contudo, a vigilância daquilo que era consumido ou produzido era bem maior. Outra diferença observada pela protagonista, era com relação ao modo de ser portar dos moradores do distrito 2, que chegavam a ter uma relação relativamente amigável com a Capital e a enviar seus próprios moradores para ser pacificadores de outras regiões.

4. O processo de construção de identidades e a representação política de Katniss

A questão da identidade, em contraponto à globalização e às relações culturais de troca e hibridização entre os distritos, já é um aspecto que pode ser bastante explorado entre os personagens da saga e na representação da protagonista. E é, também, por sua vez, uma das questões abordadas acerca do estudos sobre globalização.

Acredita-se numa transformação de identidades ocasionada através do tempo. As antigas identidades que teriam existido, e as estruturas que as sustentavam, encontram-se hoje em amplo processo de mudança, onde novos indivíduos fragmentados estão surgindo e onde os antigos indivíduos unificados estão se transformando.

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia de que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. (HALL, 2006. p. 9)

Esse deslocamento do sujeito acaba por causar, segundo Hall, um crise de identidade para o indivíduo que antes se encontrava em um lugar estável e que é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza. A ideia de novo indivíduo apresentada aqui é, então, aquela que corresponde ao que os teóricos chamam de sujeito pós-moderno. Ou seja, um sujeito composto por várias identidades, que podem ser contraditórias ou não resolvidas. “O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente.” (HALL, 2006).

Dentro da trilogia de Jogos Vorazes, a mudança de identidades, ou mais especificamente o surgimento desses sujeitos fragmentados, se faz presente em vários momentos da história, mas em especial quando se trata da personagem principal da trama. Vemos Katniss ser apresentada como uma garota com poucos amigos e que onde sua maior representabilidade social tinha sido conseguir garantir a sobrevivência de sua família, até tornar-se tributo dos Jogos. Porém, no decorrer da história, ela transforma-se e é transformada por aqueles que a assistem em uma garota de fibra e atitude, e que, contudo, não deixa de ser sensível àquilo que ocorre ao seu redor.

Ela passa a entender que para ganhar a atenção do público e dos patrocinadores, dentro da arena, necessita fingir um amor que não sente, e que aparentemente não deseja sentir. Mas que, em conta pronto, ela se vê incapaz de conseguir controlar seu desejo e

necessidade de sobrevivência em paralelo com sua compaixão por aqueles que possuem alguma representatividade positiva em sua vida.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas contraditórias ou não-resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais “lá fora” e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as “necessidades” objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático. (HALL, 2006. p.12)

Katniss, no decorrer do livro, é inserida em vários espaços diferentes do seu habitual – o distrito 12. Ela chega a viver por algum tempo no distrito 13 e na Capital. Sendo assim conforme todas as mudanças que vai sofrendo, ela vai sendo exposta a novas situações, e a partir dessas experiências, alguns de seus paradigmas pessoais acabam por ser quebrados. Ela passa a desenvolver pensamentos e atitudes que vão de frente com aquilo que pensava ou que era tido como formador de sua identidade. No momento em que passa, por exemplo, a conviver com diferente pessoas da Capital, ela começa a compreender que nem todos aqueles indivíduos são iguais, ou que, por muitas vezes, alguns nem entendem exatamente a gravidade do que estão fazendo ou participando. Do mesmo modo, quando ao ser submetida ao regime comportamental e às regras estipuladas no distrito 13¹², ela se vê em alguns momentos questionando o quão benéfico e ditatorial aquela região também aparenta ser. É possível observar que é exatamente a partir dessas trocas de vivências que a sua identidade acaba por modificar-se e fragmentar-se.

À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (HALL, 2006.. p.13)

Pensando nessas identificações temporárias e voltando mais especificamente às colocações de Hall, as ideias que relacionam fragmentação de identidades e política começam a se estabelecer. Stuart Hall explora em seu texto quais seriam as possíveis consequências políticas dessas novas formas de representação da identidade. Ele fala de como uma mesma pessoa é capaz de possuir identidades contraditórias, que se deslocam mutuamente, e como essas diferenças atuam dentro não só das sociedades, mas também

¹²O distrito 13, após ter sobrevivido à guerra que submeteu os outros distritos ao poder da Capital, passou a adotar um postura bastante rígida e controlada entre os moradores em prol de conseguirem se reerguer sem a ajuda da Capital. Eles tiveram que se manter em anonimato, que era parte do acordo estabelecido com a Capital onde um não interferiria no outro. Todos que ali viviam tinham suas obrigações diárias predeterminadas, assim como eram submetidos a um regime alimentício específico para cada morador, dentre outras regras que deveriam ser seguidas.

dentro da cabeça dos próprios indivíduos. Para exemplificar, Stuart Hall conta a história de Clarence Thomas, um juiz americano negro com visões políticas conservadoras, que foi encaminhado por Bush, em 1991, para a Suprema Corte americana. Bush acreditava que tantos os eleitores brancos poderiam se identificar com Thomas, devido a sua posição conservadora, assim como os eleitores negros, que se identificariam com ele devido a questão racial. Thomas que já estabelecia uma dupla identificação, ou antipatia, por parte do povo americano, contudo, foi acusado de assédio sexual por uma mulher negra. Este fato acabou por dividir a opinião dos negros americanos. Alguns continuavam apoiando-o com base nas questões de raça e outros passaram a se opor a ele devido às questões sexuais. Essa divisão valia tanto para os homens negros, quanto as mulheres negras e os homens brancos, estes que no caso entravam no dualismo entre posição política e sexismo. Havia também divergências de pensamentos quanto a opinião das mulheres brancas. As conservadoras o apoiavam, as feministas, não. Somando-se ainda a esses fatores, havia o fato de que Clarence Thomas era um membro da elite e a mulher que o acusava, por sua vez, era sua funcionária subalterna, agregando-se então a esses dilemas questões que envolviam as posições sociais dos indivíduos.

Esse caso de como diferentes povos e diferente indivíduos conseguem simpatizar-se ou não por uma mesma figura, também acaba por ocorrer na história de Jogos Vorazes. Katniss se vê, mais especificamente em dois momentos da história, agrandando, ou tendo que agradar, diferentes públicos de diferentes formações culturais. Quando se encontra pela primeira vez¹³ na arena, além de em alguns momentos ela ter que forjar situações¹⁴ para que seja beneficiada pelo patrocinadores, Katniss acaba por agradar ao público que deseja ver um romance, ao público que se emociona com suas atitudes nobres e também ao público que interpreta suas ações como parte, ou motivação, de uma desejo revolucionário. E há também aqueles, no caso os Idealizadores do Jogos, que pouco concordam com a maioria de seus atos, levando futuramente ao um quadro onde existem indivíduos que lutam por sua sobrevivência, assim como indivíduos que a querem ver morta.

O segundo momento importante em que os fragmentos da identidade de Katniss parecem ser capazes de agradar ou desagradar outras pessoas, acontece quando ela passa ser o símbolo da revolução contra o poder da Capital. Nesse momento, Katniss, tem o papel de

¹³No segundo livro da saga Katniss é novamente submetida ao Reality.

¹⁴Katniss começa a entender no decorrer do Jogo que ela necessita ganhar a atenção do público e dos patrocinadores para conseguir sobreviver. Ela, então, após ser anunciada a possibilidade de que os dois tributos do mesmo distritos poderiam ganhar a competição caso chegassem ao final dela, sai em busca de Peeta e começa a interpretar um romance entre os dois por acreditar aquilo a beneficiaria.

formar sua imagem de modo a associá-la a elementos que contribuam com o propósito de convocar os demais distritos de Panem para o movimento de revolução. E mesmo ela já sendo identificada positivamente pela maioria das regiões, ainda se faz necessário que seus discursos e sua imagem seja moldada para que, politicamente, a adesão por todos seja maior. Vale ressaltar que mesmo dentre as pessoas que apoiam sua posição de Tordo¹⁵, há alguns pontos da personalidade da protagonista que não agradam por completo seus aliados, mostrando assim, que mesmo quando ocorre situações de apoio ou simpatia por terminado indivíduo perante a outro, esses sentimentos não necessariamente são estendidos a todos os traços de identidade que uma pessoa chegue a possuir

Uma vez que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganhada ou perdida. Ela tornou-se politizada. Esse processo é, às vezes, descrito como construindo uma mudança de política de identidade (de classe) para uma política de *diferença*. (HALL, 2006. p. 21)

As questões relativas à fragmentação da identidade, claramente, não são as únicas influenciadoras quando trata de reconhecimento e adesão política. As questões que levam um eleitor, por exemplo, a votar em um candidato e não em outra perpassam, sem dúvidas, os aspectos relativos ao grau de identificação que eles estabelecem com o candidato. Porém, temos em mente e nosso dia a dia que a identificação por parte de alguém com alguma características ou ideia defendido por determinado indivíduo, são características eminentes das instituições sociais. A título de exemplificação, existe o caso do antigo presidente da República, Luís Inácio Lula da Silva, que teve suas estratégias de eleição fortemente direcionadas a aparição de sua imagem como um homem com pouca instrução, mas que venceu na vida; um homem trabalhador, vindo do nordeste e que, como todo “bom brasileiro”, adorava futebol.

Certamente os processos que envolvem a eleição e a simpatia do povo por Lula vão bem além dos exemplos apresentados, mas através de estratégias políticas que envolvem diretamente questões relacionadas à identidade fragmentada dos seres humanos, é possível observar que essas práticas são fortemente exploradas no mundo político em que estamos inseridos. Com a representação política de Katniss, parece ocorrer da mesma forma. Suas identidades são utilizadas e trabalhadas em prol de agradar diversos públicos. E esse aspecto parece ser de grande importância quando esta necessita não só ganhar a simpatia daqueles que possuíam maiores possibilidades de aderência à causa que ela passa a defender, mas também quando necessita obter aliados entre as forças da Capital. Pessoas

¹⁵A imagem de Katniss como símbolo da revolução é pensada com base na figura do animal.

como Cinna, seus preparadores e até os próprios idealizadores do Jogos, – quando, após sua avaliação de habilidades individuais, estabelecem a nota mais alta a ela devido a sua ousadia ao atirar uma flecha na direção daqueles que a julgavam – de alguma forma, conseguem identificar-se com a tal garota vinda de um dos distritos mais pobres e mais distantes da Capital.

5. Considerações finais

Entender as questões culturais e globalizantes e pensá-las com o mote da fragmentação de identidades é um caminho para se compreender melhor alguns aspectos da realidade que nos cerca, e possivelmente, compreender melhor a maioria de nós mesmos. Interpretar as identidades fragmentadas como processo de um mundo em que vivemos, se faz pertinente não só pelo fato de que a partir das conclusões que possam ser estabelecidas seja possível fomentar um pensamento condizente e justificador das atitudes que tomamos, mas sim, compreender porque a tomamos.

A figura de Katniss, e sua representação, entra não só como personagem principal da saga de Jogos Vorazes, mas também como mote deste artigo por acreditar-se que ao aplicar as ideias apresentadas e as considerações abordadas a uma história e aos personagens de uma saga literária, se é possível formar e validar uma melhor compreensão e importância acerca dos dois pontos, os estudos sociais e os estudos literários.

Finalizando então as observações desenvolvidas até aqui, é necessário ressaltar que durante toda a saga, Katniss e seus dilemas pessoais são bastante explorados. Ela própria chega a não entender qual o motivo dela ter sido escolhida como Tordo e, durante muitas vezes, acredita ser incapaz de cumprir a tarefa. Contudo, todo o processo que envolvia a formação de sua imagem como símbolo da revolução – roupa, maquiagem, discurso, comportamento e etc –, somado a todas as versões de Garota em Chamas¹⁶ que ela conseguia carregar consigo, tornaram possível a efetivação de sua postura de liderança. Mostrando que também nesses momentos da história, em um outro momento de análise, é possível desmiuçar outras observações que tratem da globalização, da questão da fragmentação de identidades ou de outras áreas do conhecimento.

¹⁶Como Katniss fica conhecida logo no início dos 74º Jogos Vorazes, devido a sua aparição, junto com Peeta, em um figurino que emanava chamas artificiais.

6. Referências Bibliográficas

CANCLINI, Nestór Garcia. **A globalização imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2007. 224 p.

_____. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. 7ª Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008. 228 p.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. 423 p.

_____. **Em Chamas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009. 415 p.

_____. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. 399 p.

FREYRE, Gilberto. **Heróis e vilões no romance brasileiro: (em torno das projeções de tipos socio-antropológicos em personagens nacionais do século XIX e do atual)**. São Paulo: Cultrix/USP, 1979. 156 p.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. 104 p.

JOGOS Vorazes atinge 600 milhões de dólares na bilheteria total! Disponível em:

<<http://www.district13.com.br/filmes/jogos-vorazes/jogos-vorazes-atinge-600-milhoes-de-dolares-na-bilheteria-total/>>. Acesso em: 27 maio 2012.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e Cultura**. 3ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1998. 236 p.

OS NÚMEROS de ‘Jogos Vorazes’. Disponível em:

<<http://veja.abril.com.br/noticia/celebridades/os-numeros-de-%E2%80%98jogos-vorazes%E2%80%99>>. Acesso em: 27 maio 2012.

SALGADO, Lucas. **Jogos Vorazes tem a terceira maior bilheteria de estreia da**

história. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-100174/>>.

Acesso em: 27 maio 2012.