

Os Signos e a Verossimilhança no Livro Jogos Vorazes¹

Marina AMÂNCIO²

Leandro DE PAULA³

Centro Universitário do Estado do Pará – CESUPA, Belém, Pará

RESUMO

O presente artigo relaciona o livro “Jogos Vorazes”, da autora Suzanne Collins, e seus objetos textuais, como personagens, enredo, localização, críticas sociais e etc.; com a filosofia triádica dos signos, de Charles Peirce, baseado no livro “Panorama da Semiótica” do autor Winfried Nöth e com o conceito de verossimilhança dos personagens de romances fictícios proposto por Antonio Cândido no livro “A personagem da Ficção”.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; vorazes; signos; verossimilhança; personagem.

Introdução

Uma sequência de três livros, a saga “Jogos Vorazes” conta a história de um país, comandado por uma capital poderosa e impiedosa, sedenta por poder, e o modo como uma menina de 16 anos vira o símbolo de uma revolta contra a autoridade extrema e ditatorial da Capital, as formas de opressão utilizadas por esta e a pobreza do restante do país. O foco deste artigo é o primeiro livro, chamado “Jogos Vorazes”, que dá nome a série.

A trilogia foi criada pela autora Suzanne Collins, nascida em 10 de agosto de 1962, em Connecticut, nos Estados Unidos. A autora estudou na Escola de Belas Artes do Alabama, fez drama e telecomunicações na *Indiana University*, além disso, recebeu um mestrado em Escrita Dramática, pela *New York University*. Sua carreira iniciou em

¹ Trabalho apresentado na divisão temática Estudos Interdisciplinares da Comunicação, da Intercom Júnior – IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 6º semestre do curso de Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: mariina.amancio@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: leandro.paula@cesupa.br

1991, como escritora de programas infantis para o canal Nickelodeon, como “*Clarissa Explains It All*” e “*The Mystery Files of Shelby Woo*” que foram nomeados ao Emmy. Também foi escritora-chefe da série animada “*Clifford’s Puppy Days*” e recebeu um prêmio na categoria desenho animado por “*Santa, Baby!*”. Depois de conhecer o autor James Proimos, quando trabalhava com o programa “*Generation O!*”, e receber um conselho do mesmo pra começar a escrever livros voltados para o público jovem, a autora se inspirou e sua carreira como escritora de livros começou. Com uma primeira série de livros chamada “*The Underland Chronicles*”, a autora se inspirou na história de “*Alice no País das Maravilhas*”, trazendo todas as concepções da trama para um ambiente urbano, se passando em Nova York. A série possui cinco livros lançados entre 2003 e 2007. (distrito13.com.br/conteudo/autora, 2012)

Logo em seguida foi lançado o primeiro livro da trilogia, “*Jogos Vorazes*”, cuja sinopse consiste em um futuro sombrio para a América do Norte, que foi destruída e agora se chama Panem, uma única nação.

O primeiro livro, objeto de estudo desse artigo, narra uma luta mortal entre crianças que é televisionada ao vivo para todos os habitantes de Panem, formada pela Capital, central do poder, que controla tudo na nação, e outros 12 distritos periféricos. O título do livro se refere ao jogo criado como forma de terrorismo psicológico pela Capital para evitar que os distritos se rebelem. (COLLINS, 2008, p. 74-77)

Cada distrito possui uma função para servir e suprir a Capital, sendo os cinco primeiros os mais afortunados e com melhor qualidade de vida. O primeiro é fornecedor de pedras preciosas e artigos de luxo, e o segundo produz e fornece armamentos, além de treinar a polícia militar de Panem; Na história é descrito que, com frequência, os “tributos” – como são chamados os jovens escolhidos para participar dos jogos – desses dois distritos são habilitados e treinados por toda sua vida para sobreviver e ganhar o jogo. O terceiro distrito é fornecedor de eletrônicos, enquanto o quarto é produtor de pescados, por se localizar no litoral. O quinto distrito é especializado em pesquisa genética, sendo o maior produtor de energia de Panem; seus “tributos” geralmente fazem uso da inteligência para ganhar os jogos. (COLLINS, 2008, p. 74-77)

O sexto distrito é produtor de remédios, o sétimo é especializado em madeira e na produção de papel, o oitavo é fornecedor têxtil, e encarregado da produção de tecidos. O nono distrito é o responsável pelo processamento de alimentos, o décimo cuida da criação de gado, e apesar disso não processa muitos alimentos; o décimo primeiro é responsável pela produção agrícola, fornecendo grãos, e mesmo assim sua população não é bem alimentada, logo esse é o segundo distrito mais pobre. (COLLINS, 2008, p. 74-77)

O décimo segundo distrito é um dos principais focos do livro, pelo fato dos personagens principais serem os “tributos” desse distrito específico, que é responsável pela extração de carvão e é descrito como o distrito mais pobre de Panem. O Distrito 13 não existe mais, era o fornecedor de energia nuclear e foi destruído após uma revolta contra a capital. (COLLINS, 2008, p. 74-77)

Com a justificativa de não permitir outro levante popular contra a Capital, como o que ocorreu no Distrito 13, os Jogos Vorazes foram criados, onde todo ano cada distrito é forçado a mandar um menino e uma menina, chamados “tributos”, com idade entre 12 a 18 anos, para participar dos Jogos, cujas regras são simples e consistem em deixar os 24 “tributos” em uma arena, onde lutam entre si até restar apenas um sobrevivente. Quem ganhar os jogos, além de glória e fortuna, leva para seu distrito grandes vantagens, como comida e dinheiro, uma vez que a maioria dos 12 distritos de Panem é extremamente pobre. (COLLINS, 2008, p. 24-25)

A inspiração para criar a história de Jogos Vorazes nasceu quando a autora passava aleatoriamente os canais de sua televisão. Em um canal, viu pessoas competindo em um Reality Show, programa muito comum nos canais americanos, e em outro viu cenas gravadas na Guerra do Iraque. Os dois assuntos se misturaram e a autora começou a formar a história da trilogia.

O mito de Teseu e o Minotauro também foi uma grande referência para a criação da história, pois consistia na obrigação da cidade de Atenas tinha de enviar periodicamente sete rapazes e sete moças para a cidade de Creta, onde os mesmos eram lançados num labirinto gigantesco para serem devorados pelo Minotauro. O herói Teseu, que teria se voluntariado para ir ao labirinto, consegue sair do mesmo, exatamente como a

personagem principal da trilogia de Collins. A autora descreve a personagem principal de Jogos Vorazes, Katniss, como um “Teseu Futurístico”. Referências para a descrição da pobreza, fome e efeitos que as guerras provocam, vieram da experiência do pai da autora na Guerra do Vietnã, uma vez que a capital é descrita como centro do poder e luxo, enquanto os demais distritos são descritos como pobres, praticamente abandonados. (distrito13.com.br/conteudo/autora, 2012)

O livro e seu enredo foram diversas vezes comparados a outras histórias, como a história japonesa “*Battle Royale*”, um mangá adaptado para o cinema, que consiste em jovens lutando contra si por sua sobrevivência, até restar apenas um sobrevivente. Mas muitos críticos os diferem pelas críticas ideológicas que o livro Jogos Vorazes carrega consigo, desde a capital e seu poder totalitário, até os jogos como reality show televisionados para toda a população. (leituraescrita.com.br/2013/03/05/battle-royale-versus-jogos-vorazes, 2012)

A personagem principal, chamada Katniss Everdeen, é a narradora de todos os livros. Com a idade de 16 anos, pertence ao Distrito 12, o distrito mais pobre de Panem. Ingressa na arena dos Jogos Vorazes espontaneamente, em lugar da irmã mais nova, Primrose Everdeen, de 12 anos, que havia sido sorteada. Tal atitude causou uma enorme comoção não só pelo fato de salvar a irmã, mas por se voluntariar para os Jogos, o que não acontece com muita frequência. Na arena, Katniss faz uso de suas habilidades de caça ao ar livre, que utilizava para conseguir comida e dinheiro para sua família. O leitor descobre um pouco mais sobre a personagem principal em cada capítulo, sua personalidade e seu passado, intimamente ligados, assim como o envolvimento da mesma com Peeta Mellark, o outro tributo escolhido pelo Distrito 12 para ir aos Jogos Vorazes, que a personagem principal conhecia superficialmente antes da arena, um menino com personalidade extremamente diferente em comparação à de Katniss, e que sempre foi apaixonado pela personagem, desde a época da escola. (COLLINS, 2008)

O livro foi lançado nos Estados Unidos em 14 de setembro de 2008, pela editora *Scholastic*, que recebeu uma tiragem inicial de 50 mil cópias, mais tarde aumentada para 200 mil. Ainda em 2008, o livro entrou para os mais vendidos do *The New York Times*, onde permaneceu por mais de cem semanas consecutivas antes de sair. Em

fevereiro do ano de 2010, o livro foi traduzido em mais de 25 línguas diferentes e no final do ano seguinte, o livro havia vendido, juntamente com os outros dois livros da série, 13 milhões de cópias só nos Estados Unidos. No Brasil, seu lançamento ocorreu em 29 de maio de 2010, pela editora Rocco e vendeu 80 mil cópias, alcançando o primeiro lugar nos mais vendidos da lista da revista *Veja*. (sobresagas.com/sagas, 2012)

O livro foi bem recebido por vários críticos, como Stephen King que o avaliou com um “B” e notou que “apesar do triângulo amoroso bem comum” o livro possui uma história violenta e movimentada, gerando um suspense quase constante. (KING, 2008)

O primeiro livro já possui uma adaptação para o cinema, produzida pelos estúdios *Lions Gate*. Chamado *Jogos Vorazes*, o filme foi dirigido por Gary Ross. O roteiro foi escrito pela própria autora do livro, Suzanne Collins, com a ajuda do diretor e revisão de Billy Rae. A gravação do filme iniciou-se em 23 de maio de 2011 até 10 de setembro de 2011. O filme teve sua estréia em 22 de março de 2012. Os atores principais do filme são Jennifer Lawrence, como a personagem principal Katniss Everdeen, Josh Hutcherson, como Peeta Mellark e Liam Hemsworth, como o melhor amigo de Katniss, Gale. Com estimativa de 75 milhões investidos no orçamento, o filme arrecadou mais de 600 milhões de dólares, sendo \$ 372 milhões só nos Estados Unidos e \$ 228 milhões no resto do mundo, sendo \$ 211,8 milhões só na primeira semana de exibição. O filme foi tão bem recebido quanto o livro e, inicialmente foi comparado com os demais filmes jovens que haviam sido lançados, como “*Crepúsculo*”, mas diferenciou-se por focar em grandes críticas à sociedade, e assim tanto o livro quanto o filme passaram a ser procurados por pessoas de várias faixas etárias. (supernovo.net/cinema/jogos-vorazes-bate-os-600-milhoes-nas-bilheterias-os-vingadores-ja-arrecadou-178-milhoes, 2012)

O filme afetou diretamente a venda dos livros da série, pois a partir daí várias pessoas que gostaram do filme, procuraram conhecer o livro, buscando ler os seguintes para descobrir toda a trama da história, e aumentando consideravelmente o número de exemplares que haviam sido vendidos antes da estréia. Nos Estados Unidos, onde inicialmente haviam sido vendidos 13 milhões de exemplares, após o filme o número subiu para 36,5 milhões; no Brasil, a venda inicial havia sido 80 mil cópias, e após a estréia do filme esse número subiu para 200 mil exemplares. (VEJA, 2012)

A sequência de livros foi um sucesso pelo mundo inteiro, superando alguns famosos livros que viraram filmes em algumas esferas, permitindo que um novo estilo de filmes infanto-juvenis entrasse nas salas de cinema, aqueles em que não existe apenas um romance como o foco principal, como base de toda a história, mas também um enredo que permite críticas à nossa sociedade atual e todas as suas falhas, que geralmente não são vistas por fazerem parte do nosso cotidiano.

Fundamentação teórica

O artigo terá como fundamentação teórica a semiótica de Charles Sanders Peirce (1939-1914), para facilitar a compreensão e comparação da história do livro com o mito de “Teseu e o Minotauro”, com base no livro “Panorama da Semiótica – De Platão a Peirce”, de Winfried Nöth (2005). Outra teoria abordada, para fundamentar a questão da verossimilhança presente no livro, será a de conceito de literatura e personagem de ficção, do livro “A Personagem de Ficção” de Antonio Cândido.

A filosofia de Peirce é definida como triádica, a partir de uma relação de três, uma forma diferenciada da comumente utilizada na cultura ocidental, descrita como dialógica e opositiva. Para Peirce, a Semiótica deve tratar tudo que envolve a percepção de qualquer fenômeno de linguagem, tanto do pensamento quanto da natureza, já que para ele um signo é tudo que serve como representação de algum objeto, e a relação entre os dois se dá com um segundo signo, chamado interpretante, que acabam formando a semiose, ou chamada ação do signo, a tríade de Peirce, de caráter lógico, científico e filosófico. (NÖTH, 2005)

Os fenômenos dos signos são divididos por Peirce, em três categorias: a *primeiridade*, onde se encontra o acaso, a indeterminação, a qualidade e a imediaticidade, que corresponde aos primeiros estágios do contato, da percepção. Também a *secundidade* que inclui as ideias brutas, matéria, conflito, relação, que condiz com a experiência. E por fim, a *terceiridade* que abrange a generalidade, o crescimento, representação, hábito, lei, tudo que corresponde ao pensar ou signo. Nos níveis da primeiridade e da secundidade só estão os signos degenerados, os genuínos só fazem parte da terceiridade, a categoria do hábito, da lei e da generabilidade. Por fim, as

categorias de Peirce não só definem signos, mas também tipos de raciocínio, explicando a manifestação do fenômeno, o primeiro contato com o mesmo, a percepção inicial e a interpretação, entendimento do manifesto.

Em seu livro “A Personagem de Ficção”, Antonio Cândido foca especificamente naquilo que mudou na literatura para que as características básicas dessa personagem se tornassem o que são atualmente e, principalmente, no motivo pelo qual esse tipo de história e personagem chama a atenção dos leitores: a verossimilhança. Por ser um livro de ficção, *Jogos Vorazes* é apenas um dos mil exemplos que poderiam ser usados para fazer uso de toda a teoria apresentada por Cândido, desde as características básicas de enredo e personagem, até a verossimilhança, que é o principal foco do artigo, sendo esta uma semelhança com a verdade, no sentido de que, apesar da história ser fictícia, é necessário que a mesma possua uma lógica, equivalente, semelhante à verdade. (CANDIDO, 1970)

Análise

A teoria lógica dos signos de Peirce se aplica a esta análise do livro “*Jogos Vorazes*” para fins de uma comparação com uma das histórias que inspirou a autora do livro: o mito de Teseu e o Minotauro. Nota-se claramente a inspiração da autora no mito, já que a mesma utilizou signos semelhantes na história, ajustando-os somente para fazer sentido com o enredo. É importante ressaltar, no entanto, que apesar de signos semelhantes, as histórias possuem objetivos diferentes, assim como uma continuidade diferenciada. Os signos foram utilizados somente para seu fim básico – representação e referência – conectando ideias.

“O ponto de partida da teoria peirceana dos signos é o axioma de que as cognições, as ideias e até o homem são essencialmente entidades semióticas. Como um signo, uma ideia também se refere a outras ideias e objetos do mundo.” (NÖTH, 2005, p.61).

Para um melhor entendimento e reconhecimento dos signos presentes, faz-se necessário um resumo da história de cada um dos “heróis” aqui apresentados.

Teseu era um jovem de 16 anos, que perante as injustas ordens do rei de Creta, de impelir sete meninos e sete meninas de Atenas a um labirinto mortal habitado por um Minotauro, toma a iniciativa de também sacrificar-se no labirinto. Lá dentro, o herói consegue salvar os demais jovens e derrota o Minotauro. (colimao.blogspot.com.br/2005/10/teseu-e-o-minotauro, 2012)

Já Katniss, uma menina de, também, 16 anos, que nunca concordou com a injusta repressão da Capital sobre os demais distritos de seu país. Sua oposição fica mais forte quando sua irmã mais nova é selecionada para participar dos Jogos Vorazes, que acontecem numa arena comandada e totalmente ajustável às vontades da Capital, onde 24 jovens lutam até a morte. Prevendo a morte da irmã, de apenas 12 anos, na arena, Katniss se voluntaria para poupá-la. Dentro da arena, a personagem luta por sua vida e por fim consegue vencer os jogos, com seu par romântico, depois de ameaçar um suicídio conjunto com o mesmo, quebrando uma das principais regras dos jogos, a de que somente um jovem pode ganhar. (COLLINS, 2008, p.29)

O primeiro signo utilizado tanto no livro “Jogos Vorazes” quanto no mito de “Teseu e o Minotauro”, é a questão da voluntariedade dos personagens principais, uma vez que essa significa, para os dois, a coragem e a busca por justiça. Teseu não aceita as ações do rei de Creta, sua repressão e descaso perante a vida dos jovens de Atenas, e Katniss impulsionada pelo senso de proteção pela vida da irmã mais nova, decide enfrentar a arena dos jogos e deixa transparente, ao quebrar as regras, sua indignação diante da repressão da Capital. Pode-se notar apenas com esse primeiro signo que eles não estão isolados, mas sim entrelaçados com outros signos e seus personagens, e esse aspecto é peculiar aos signos definidos por Peirce.

“O processo de interpretação textual não é, portanto, um processo que começa com signos autônomos e sentidos independentes para seguir até o mais alto nível do sentido global. O sentido elementar já contém traços do sentido global.” (NÖTH, 2005, p. 73-74).

Entretanto, o signo mais importante, não só para esta análise, mas também para o enredo e significado tanto do mito quanto da história do livro, é o signo do fim, não da história, mas da repressão, das “forças do mau” e da injustiça. No mito de Teseu, o fim

é representado pelo momento em que, pela primeira vez, alguém saiu vivo do labirinto, e ainda venceu o Minotauro. Além disso, Teseu ainda quebra outra regra, e enfrentando as ordens do rei de Creta, salva todos os outros jovens que deveriam ter sido mortos em sacrifício. Enquanto que em “Jogos Vorazes”, o fim é representado quando, perante a regra principal de que somente um tributo pode vencer os jogos – consequentemente os dois que sobraram teriam de lutar até a morte – a heroína Katniss sugere a Peeta, seu par romântico na história, um duplo suicídio por ingestão de frutas venenosas (obras da própria Capital para enganar os tributos na arena), para que um não tenha que matar o outro. Visto que a Capital não pode permitir uma edição dos jogos sem um vencedor, a mesma cede e define ambos como vencedores dos jogos.

A principal diferença nas histórias está no fato de que Teseu está completamente ciente de sua oposição em relação à repressão e a injustiça, suas ações são resultados dessa oposição, enquanto que Katniss, apesar de saber quando está quebrando as regras e de sentir prazer ao fazer isso, nunca admitiu realmente ou expressou uma oposição real, porém acaba por descobrir-se como o símbolo da revolta geral contra a Capital no decorrer da trilogia. Apesar disso, os signos, utilizados pela autora de “Jogos Vorazes”, deixam a sua inspiração explícita no mito de Teseu, sem significar, porém, que a história tenha sido copiada, mas sim que signos podem ter significado semelhante se os consideramos isoladamente, contudo no enredo de textos literários podem ter objetivos e representações diferenciadas.

“Literatura é um sistema secundário de modelização que efetua a transformação de estruturas dos signos em estruturas de conteúdo. As estruturas sonoras da arte verbal são, portanto, interpretadas como um ícone diagramático de conotações (conteúdos secundários) que o texto revela para além dos conteúdos do seu nível primário de significação.”
(NÖTH, 2005, p. 99)

A teoria de Antonio Cândido sobre as personagens de ficção se aplica nessa análise, uma vez que é a verossimilhança (semelhança com a verdade, o próximo do real) uma das características básicas de um texto desse gênero, a fim de propiciar ao leitor a conexão com todos os mais variados elementos da história, como personagens, enredo, cenários, etc. Uma história fictícia oferece ao leitor um mundo diferente, com

situações diferentes, que devem ser vistas como se fossem de outra realidade, distantes da vivida por seus leitores, mas também precisa provocar, ao mesmo tempo, a sensação de que tudo que está acontecendo no decorrer do livro é possível, mantendo o aspecto verossímil, semelhante à realidade vivida por seus leitores.

“O termo ‘verdade’, quando usado com referência a obras de arte ou de ficção, tem significado diverso. Designa com freqüência qualquer coisa como a genuinidade, sinceridade ou autenticidade (termos que em geral visam à atitude subjetiva do autor); ou a verossimilhança, isto é, na expressão de Aristóteles, não a adequação àquilo que aconteceu, mas àquilo que poderia ter acontecido; ou a coerência interna no que tange ao mundo imaginário das personagens e situações miméticas; ou mesmo a visão profunda — de ordem filosófica, psicológica ou sociológica — da realidade.” (CANDIDO, 1970, p. 18)

É essa verossimilhança, que atinge os leitores, a conexão com a realidade ou uma simples referência do real. Nada adiantaria um texto fantasioso, com histórias que não fizessem sentido ou que não pudessem ser reconhecidas por quem a está lendo. É preciso sempre um resquício de realidade, algo que faça com que o leitor se enxergue como aquele personagem ou naquela determinada situação proposta. A semelhança com o real é tão importante, que no decorrer da literatura as histórias mudam as características de seus personagens, suas abordagens e temas para que acompanhem as mudanças da sociedade, permanecendo sempre semelhantes à realidade de seus leitores.

É importante destacar também que o texto fictício mantém sua intenção ficcional com suas histórias fantásticas e situações improváveis, mas, com frequência, vai priorizar, focar e individualizar, situações, personagens, cenários e qualquer outro aspecto ou objeto do texto, para expor com mais clareza a seus leitores a realidade e a semelhança com o real que aquele determinado objeto apresenta por trás de seu caráter fictício.

“É paradoxalmente esta intensa “aparência” de realidade que revela a intenção ficcional ou mimética. Graças ao vigor dos detalhes, à ‘veracidade’ de dados insignificantes, à coerência interna, à lógica das motivações, à causalidade dos eventos etc., tende a constituir-se a verossimilhança do mundo imaginário.” (CANDIDO, 1970, p. 20-21)

No livro/filme “Jogos Vorazes” o aspecto verossímil que merece mais destaque, são as características da personagem principal. A heroína da história, Katniss Everdeen,

possui um passado sombrio e dramático, diferentemente da maioria das personagens femininas que possuíam destaque nos filmes atuais, já que perdera seu pai em um acidente nas minas de seu distrito, sendo esse acidente detalhadamente descrito pela própria personagem, de uma maneira consideravelmente fria. A mãe de Katniss, não consegue superar a morte do marido e passa a ser ausente perante as responsabilidades da casa e do restante da família. Assim, com apenas 16 anos, Katniss é quem toma conta da casa, da comida, sai pra caçar e vender o que caçou e ainda cuida da irmã mais nova, ou seja, a personagem assume o papel da mãe, juntamente com todas as suas responsabilidades.

Nota-se imediatamente que uma das características mais fortes da personagem é a independência, uma das características menos utilizadas para representar as heroínas e personagens femininas nos mais variados tipos de histórias. Com frequência, a personagem principal, quando mulher, é indefesa, delicada e está esperando por um homem que possa cuidar dela, ampará-la. No caso de “Jogos Vorazes”, a personagem é verossímil à realidade que seus leitores enfrentam: a mulher atuando com independência e coragem diante das adversidades.

Atualmente, não é mais considerada novidade a inserção da mulher no mercado de trabalho e a sua maior independência. Muitos anos de revolta e luta pelos seus direitos já se passaram e, em 2011, 45,4% da população ocupada era de mulheres (IBGE) e esse número só tende a aumentar com o passar dos anos. A verossimilhança, portanto, da ficção “Jogos Vorazes” com a realidade atual se encontra na característica principal da personagem, que envolve o enredo inteiro da história, uma vez que a mesma representa uma revolta contra a Capital centralizadora do poder e fornece uma voz ao povo que sofre sua repressão, uma voz de coragem, independência e esperança.

A personagem passa a ser, então, a ligação da história fictícia com a realidade, unindo-os para que o leitor possa se identificar, não somente com a característica da personagem, mas com a sua representação para o enredo da história. No caso de “Jogos Vorazes”, a personagem Katniss representa não só o “tributo” que se voluntariou para participar dos jogos mortais que ocorrem em seu país e o símbolo da revolta contra a repressão que a Capital exerce nos demais distritos; ela também conecta os leitores com a mulher independente ou a jovem corajosa, que não aceita a injustiça da falta de direitos.

“(...) a personagem deve dar a impressão de que vive, de que é como um ser vivo. Para tanto, deve lembrar um ser vivo, isto é, manter certas relações com a realidade do mundo, participando de um universo de ação e de sensibilidade que se possa equiparar ao que conhecemos na vida.” (CANDIDO, 1970, p. 65)

Importante ressaltar também que a síntese significativa de “Jogos Vorazes”, com todas as suas críticas sociais e os ensinamentos de busca por direitos, fim da centralização do poder, e sua personagem principal, mulher e independente, é que representa o conjunto da composição que realmente se compara com a realidade – a verdadeira verossimilhança com o mundo real. Entretanto, todos os pequenos detalhes do livro, como o futuro apocalíptico, a localização sendo a futura América do Norte, seus personagens e suas características, seu enredo e demais objetos da história que influenciam diretamente na personagem, definindo a conexão do romance fictício com o mundo real, vivido por seus leitores.

“Assim, a verossimilhança propriamente dita, — que depende em princípio da possibilidade de comparar o mundo do romance com o mundo real (ficção igual a vida), — acaba dependendo da organização estética do material, que apenas graças a ela se torna plenamente verossímil. Conclui-se, no plano crítico, que o aspecto mais importante para o estudo do romance é o que resulta da análise da sua composição, não da sua comparação com o mundo.” (CANDIDO, 1970, p. 75)

Consequentemente pode-se afirmar que cada pequeno fragmento presente na história possui um sentido, que leva a outro num ciclo infinito, de modo que a verossimilhança só existe com a perfeita união de todos esses elementos. É essa unificação que adiciona a verdade nos personagens das histórias e livros fictícios, tornando-os sempre cativantes e atrativos para os leitores.

Conclusão

Pode-se concluir, pela análise feita nesse artigo, que a teoria de Peirce sobre os signos é totalmente aplicável na literatura atual, não só neste exemplo, para níveis de comparação e aprofundamento no entendimento do texto, onde uma inspiração possui signos semelhantes, mas com objetivos e representações diferenciadas, que formam o contexto da história. A referência de signos, e a simbologia intrínseca neles expressa,

são de extrema importância para o entendimento contextual, levando ideias a outras, conectando-as e criando um processo de associação infinito, que pode ser feito da maneira mais simples possível pelo leitor, que passa a entender mais sobre seus significados diversos e as formas como podem ser empregados.

Entende-se também que a personagem de ficção muito tem de seu mundo fantasioso, situações improváveis, maravilhosas a nosso ver, mas que em algum momento são isoladas desse mundo diferente e ingressam no mundo real, com características que conectam os mundos e fazem com que seus leitores se identifiquem, não somente com a personagem, mas com a história e seu contexto.

Assim, é plausível concluir que mesmo quando se pode confirmar que o mundo fictício e as situações descritas em um livro não pertencem ao mundo real em que vivemos, sempre vão haver relações e características semelhantes à nossa realidade, as quais criam na mente de quem está lendo, que aquela determinada situação, personagem ou localização, poderia eventualmente existir, para que seja possível a identificação dos leitores para com todos os aspectos e características do livro.

O livro “Jogos Vorazes” é apenas uma das histórias atuais que podem ser relacionadas com as teorias de Peirce e do personagem da ficção. Hoje em dia, o foco dos livros de maior sucesso são histórias que não se passam nesse mundo ou com situações óbvias que não são reais, mas possuem a característica básica de relacionar signos da história com outras situações ou signos do mundo real, proporcionando, para o leitor, a segurança de que aquilo ainda pode acontecer no futuro, ou ainda não foi descoberto pela humanidade, ou simplesmente está aguardando que as circunstâncias propiciem que se tornem reais. Pode-se entender, portanto, o motivo do sucesso das histórias de ficção com os jovens nos dias de hoje.

A ficção não passa de uma representação diferenciada da realidade, utilizando signos que podem representar, não somente o mundo exterior, que ainda não é conhecido e que salta aos olhos de qualquer jovem ou frequente leitor dos best-sellers de hoje em dia, mas também a realidade que vivemos, em seus pequenos detalhes e aspectos, para que sempre seja acreditável, para quem está lendo, que tudo que ocorre naquela história é possível.

Referências

BARROS, Leandro de. **Jogos Vorazes bate os \$600 milhões nas bilheteiras; Os Vingadores já arrecadou \$178 milhões.** 2012. Disponível em: <http://supernovo.net/cinema/jogos-vorazes-bate-os-600-milhoes-nas-bilheteiras-os-vingadores-ja-arrecadou-178-milhoes/> Acesso em: 25 nov. 2012

Leitura Escrita. **BattleRoyale Versus Jogos Vorazes.** Disponível em <http://leituraescrita.com.br/2013/03/05/battle-royale-versus-jogos-vorazes/> Acesso em: 16 set 2012

BORGO, Érico. **Jogos Vorazes – Crítica.** 2012. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/jogos-vorazes-hunger-games/cinema/jogos-vorazes-critica/>. Acesso em: 16 set. 2012.

BRIDI, Natália. **Bilheteria USA: Jogos Vorazes – 23 a 25 de março.** Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/jogos-vorazes-hunger-games/cinema/bilheteria-usa-jogos-vorazes-23-25-de-marco/>. Acesso em: 16 set. 2012.

CANDIDO, Antonio. **A Personagem de Ficção.** 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes.** Tradução de Alexandre D’Elia. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

Distrito 13. **Conteúdo: Suzanne Collins, a criadora.** Disponível em: <http://www.district13.com.br/conteudo/autora/> Acesso em: 16 de set. 2012.

Distrito 13. **Livros: Jogos Vorazes.** Disponível em: <http://www.district13.com.br/conteudo/livros/jogos-vorazes/> Acesso em: 15 de set. 2012.

IBGE. **Informações sobre a mulher no mercado de trabalho.** Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1567&id_pagina=1. Acesso em: 26 nov. 2012.

IMDb. **Jogos Vorazes (2012).** Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1392170/> Acesso em: 16 set. 2012

IMDb. **Suzanne Collins.** Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm1056741/>. Acesso em: 15 set. 2012.

KING, Stephen. **Book Review: The Hunger Games.** EntertainmentWeekly. 2008.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce.** 4 ed. São Paulo: Annablume, 2005.

Sobre Sagas. 2012. Disponível em: <http://sobresagas.com/sagas/>. Acesso em: 26 nov. 2012

Suzanne Collins Official. **Biography.** Disponível em: <http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm> Acesso em: 15 nov. 2012

Teseu e o Minotauro. 2005. Disponível em: <http://colimao.blogspot.com.br/2005/10/tese-e-o-minotauro.html> Acesso em: 16 de nov. 2012.