



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA**

**LINHA DE PESQUISA:
GEOGRAFIA CULTURAL E DA PERCEPÇÃO**

MARCELE LIMA DE OLIVEIRA

**GEOGRAFIA E LITERATURA: O CONCEITO DE TERRITÓRIO NA TRILOGIA
*JOGOS VORAZES***

**GUARABIRA – PB
2018**

MARCELE LIMA DE OLIVEIRA

GEOGRAFIA E LITERATURA: O CONCEITO DE TERRITÓRIO NA TRILOGIA
JOGOS VORAZES

Trabalho de conclusão de curso (Artigo Científico), apresentado à coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba – Campus III.

Área de concentração: Geografia Humana

Orientadora: Prof^ª. Me. Maria Aletheia Stedile Belizário

GUARABIRA – PB
2018

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

O48c Oliveira, Marcele Lima de.
Geografia e Literatura [manuscrito] : o conceito de Território na Trilogia Jogos Vorazes / Marcele Lima de Oliveira. - 2018.
38 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.

"Orientação : Profa. Ma. Maria Aletheia Stedile Belizário, Coordenação do Curso de Geografia - CH."

1. Geografia e Literatura. 2. Distopia. 3. Território.

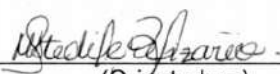
21. ed. CDD 801.95

MARCELE LIMA DE OLIVEIRA

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo Científico) apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Geografia da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III, enquanto requisito obrigatório para a obtenção do título de **Licenciado em Geografia**, desenvolvida sob a orientação da Prof.^a Me. Maria Alethéia Stédile Belizário.

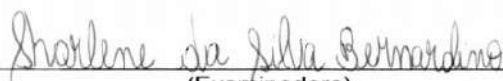
Aprovado em: 14 / 06 / 2018

BANCA EXAMINADORA



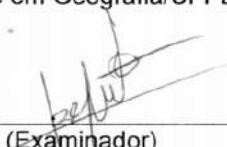
(Orientadora)

Prof.^a Me. Maria Aletheia Stedile Belizário UEPB/CH/DG
Mestre em Geografia/UECE



(Examinadora)

Prof.^a Me. Sharlene Bernardino UEPB/CH/DG
Mestre em Geografia/UFPB



(Examinador)
Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto UEPB/CH/DG
Doutor em Agronomia/UFPB

AGRADECIMENTOS

A escrita de um trabalho acadêmico nunca é feita apenas pelo autor. Este é um produto de uma construção complexa de quase cinco anos envolvendo inúmeras pessoas que inspiraram, torceram ou não para que o tema fosse explorado. Adianto que tentarei incluir a todos.

O maior agradecimento deve ser feito a Deus, o Grande Arquiteto do Universo, a própria Vida – ou como o leitor queira chamar. Toda a minha força, possibilidades e existência se devem a Ele.

Agradeço grandemente aos meus pais, Alcieli e Martinho, por todo amor, pelo apoio incondicional e me fazerem ser quem sou sem importar como. Eu os amarei eternamente. Estendo o agradecimento aos meus avós que me ajudaram nessa caminhada, principalmente à minha avó paterna, Marlene.

Uma grande obrigada aos meus amigos-irmãos de turma, os sete que tem a vontade de milhares. Construimos ótimas lembranças! Silenciosamente durante todos esses anos, eu sigo admiro a cada um. Espero os encontrar em muitos eventos e trocaremos mesas redondas nas universidades que trabalharemos.

Ainda no ambiente acadêmico agradeço a todos os professores por suas contribuições para minha construção enquanto geógrafa e professora, além das opiniões – positivas ou não – sobre a construção do trabalho. Especialmente à minha orientadora, Maria Aletheia por todo incentivo. Obrigada também a todos os amigos de curso, principalmente os componentes do Centro Acadêmico Milton Santos. Paula Dayana, Roberto Borges, Dannielly Viana, Francisco Junior, Fernanda Mariano, Vitória Maria e tantos outros. Obrigada pelo apoio!

Por fim, mas não menos importantes: aos meus irmãos de adoção e amigos em geral, por aguentarem principalmente toda expectativa que este trabalho criou. Vale mencionar Angélica e Berg Ginú, amigos desde o ensino médio, por todo apoio e abrigo. Preciso citar três grandes amigas que estiveram comigo (mesmo de longe) durante o processo de escrita deste trabalho – Juciane Santos, Débora Everlyn e Ione Gonçalves, amo vocês.

Obrigada a todos!

“Nenhum Estado pode funcionar se não se beneficiar de uma forte legitimidade na opinião pública, e se a grande maioria da população não tem uma atitude respeitosa em relação às leis, aos costumes e à moralidade. Nenhum tirano pode se manter contra uma revolta geral, nenhuma polícia pode vencer a anarquia ou ações terroristas generalizadas.”
(CLAVAL, 2014, p. 146)

043 – CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM GEOGRAFIA

(TÍTULO): Geografia e Literatura: O conceito de Território na Trilogia *Jogos Vorazes*.

(LINHA DE PESQUISA): Geografia Cultural e da percepção

(AUTOR): Marcelle Lima de Oliveira

(ORIENTADORA): Prof^ª. Me. Maria Aletheia Stedile Belizário

(EXAMINADORES): Prof^ª. Me. Sharlene da Silva Bernardino

Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto

RESUMO

A ciência geográfica mantém uma ligação com a Literatura desde o início do século XX e seu uso como objeto de pesquisa teve grandes mudanças até hoje: desde referência documental com romances realistas, denúncia social para os críticos ou até enquanto produto da afeição do escritor com lugar, para os humanistas (VILANOVA NETA, 2005; MORAES, 2012). O presente trabalho baseia-se no pensamento proposto por Marc Brosseau (2007) que prediz o diálogo entre dois sujeitos – A Geografia e a Literatura – que não precisam ser objetivos, porém constroem conhecimentos paralelos. Dentre os diversos gêneros literários existentes, a distopia tem atraído forte atenção devido ao seu conteúdo crítico e político refletidos sobre a ficção através de um destino pessimista (FERNANDEZ, 2013; NEUMANN et. al. 2013; RODRIGUES, 2015). A Trilogia distópica *Jogos Vorazes*, da autora americana Suzanne Collins (2010, 2011), é atualmente a maior referência deste gênero. A narrativa exhibe a percepção de Katniss Everdeen sobre eventos marcantes de sua vida, como as condições de miséria do seu povo do Distrito 12, as suas participações nos Jogos Vorazes e o conflito entre Distritos (pobres, porém produtores) e a Capital (poderosa, mas totalmente dependente deles). Estes são exemplos dos frutos de um governo totalitário em seu país, Panem. Devido ao foco no âmbito político e socioeconômico descritos, o conceito de território tornou-se o mais apropriado para relacionar com os relatos. Entendemos o território como existência abstrata e expressão física das relações assimétricas de poder como organizador no espaço (CASTRO, 2005; SOUZA, 2008). Além deste, múltiplos conceitos foram analisados, como identidade (TUAN, 2012; HAESBAERT, 2013), poder (CASTRO, 2005; FOUCAULT, 2009; ALVES, 2013), violência (ARENDRT, 2016) e totalitarismo (ARENDRT, 1989; SILVA, 2017). O trabalho foi desenvolvido por pesquisa totalmente bibliográfica, com a finalidade de analisar a trilogia *Jogos Vorazes* a partir de uma visão geográfica sobre as imagens espaciais que são construídas pela leitura dos livros, atrelando ao conceito geográfico de Território.

Palavras-chave:

Geografia e Literatura. Distopia. Território.

043 – COURSE OF DEGREE IN GEOGRAPHY

(TITLE): Geography and Literature: The concept of Territory in the Trilogy *The Hunger Games*.

(RESEARCH LINE): Cultural Geography and of Perception

(AUTHOR): Marcele Lima de Oliveira

(ADVISOR): Prof^a. Me. Maria Alethéia Stédile Belizário

(EXAMINERS): Prof^a. Me. Sharlene da Silva Bernardino
Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto

ABSTRACT

Geographical science maintains a connection with Literature since the beginning of the 20th century and its use as a research object has had great changes to date: from documentary reference with realistic novels, social denunciation to critics or even as a product of the writer's affection with place, for the humanists (VILANOVA NETA, 2005; MORAES, 2012). The present work is based on the thinking proposed by Marc Brosseau (2007) that predicts the dialogue between two subjects – Geography and Literature – that do not have to be objective, but construct parallel knowledge. Among the various literary genres, dystopia has attracted strong attention due to its critical and political content reflected on fiction through a pessimistic destiny (FERNANDEZ, 2013; NEUMANN et al., 2013; RODRIGUES, 2015). The Dystopian Trilogy of Hunger Games, by the American author Suzanne Collins (2010, 2011), is currently the largest reference of this genre. The narrative portrays Katniss Everdeen's insight into landmark events in her life, such as the plight of her people in District 12, her participation in the Hunger Games, and the conflict between Districts (poor but producers) and Capital (powerful, but totally dependent on them). These are examples of the fruits of a totalitarian government in his country, Panem. Due to the political and socioeconomic focus described, the concept of territory has become the most appropriate to relate to the stories. We understand the territory as an abstract existence and physical expression of asymmetrical relations of power as an organizer in space (CASTRO, 2005; SOUZA, 2008). In addition to this, many concepts have been analyzed, such as identity (TUAN, 2012; HAESBAERT, 2013), power (ARENDR, 2016) and totalitarianism (ARENDR, 1989; SILVA, 2017). The work was developed by a fully bibliographical research, with the purpose of analyzing the Trilogy of Hunger Games from a geographical view on the spatial images that are constructed by reading the books, linking to the geographical concept of Territory.

Key words:

Geography and Literature. Dystopia. Territory.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 CONCEITOS SOBRE A LITERATURA COMO SUJEITO DA PESQUISA.....	12
2.1 A Relação entre Geografia e Literatura	12
2.2 O Texto Literário e Distopias	15
3 METODOLOGIA	17
4 O TERRITÓRIO EM <i>JOGOS VORAZES</i>	19
4.1 A vivência em Panem	20
4.2 Os Jogos Vorazes e sua simbologia	24
4.3 O conflito entre Distritos vs. Capital	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS.....	35

1 INTRODUÇÃO

A literatura como as demais expressões de arte – música, teatro, cinema e etc. – é uma via onde os pensamentos, percepções, vivências e símbolos, construídos ao longo da história dos indivíduos são relatados e registrados para a posteridade, revelando símbolos construídos e descrições sobre localidades, tornando o fenômeno destacado em um recorte temporal.

A escrita de um autor pode ser inspirada por diferentes motivos e caminhar para diversos fins, o que assegura a literatura como arte plural e infinda. Sua variedade de gêneros literários serve como indicativo, exemplificando brevemente: O gênero fantástico não pode ser compreendido por explicação lógica; Enquanto na poesia, a gama de interpretações e metáforas ganha complexidade através dos versos do poeta; Já nos romances realistas, o real inspira com eficácia, as localidades e suas relações sociais presentes são descritos com maestria; E assim sucessivamente.

Para a Geografia, os textos literários podem ser compreendidos como sujeito, sendo este totalmente ficcional por natureza, então os compreendemos como:

São, assim, veículos através dos quais a personalidade dos lugares e regiões, a identidade sócio-espacial, a experiência e o gosto pelos lugares, as diferenças e semelhanças entre lugares e regiões, assim como o desvelamento da organização sócio-espaciais são explicitados em uma linguagem não-científica (CÓRREA, 1998, p. 59).

Deste modo, os livros tornam-se uma rica fonte de conhecimento sobre localidades e/ou indivíduos descritos neles, como Claval (2014, p. 63) afirma “o romance torna-se algumas vezes um documento: a intuição sutil dos romancistas nos ajuda a perceber a região pelos olhos de seus personagens e através de suas emoções”. Através de uma linguagem diferente da científica, a literatura aborda fatos cotidianos, criticam ou exaltam características socioeconômicas e assim, cria paisagens que podem se comunicar com a ciência geográfica.

Além do retrato do passado, as perspectivas futuras também são consideradas, como na literatura utópica que almeja um futuro otimista ou distópica que apreende a visão pessimista do vindouro a partir de um determinado período e/ou sobre algum assunto específico.

No caso desta pesquisa, a literatura distópica será explorada no exemplo da trilogia “Jogos Vorazes”, obra literária contemporânea e uma das mais famosas deste gênero.

Em geral, a ficção distópica retrata um mundo sombrio em que basicamente não há esperança para nada. A distopia não é um lugar divertido para viver: as pessoas são oprimidas, desumanizadas e aterrorizadas. Normalmente o governo é altamente centralizado e totalitário. A trilogia Jogos Vorazes é um exemplo de ficção distópica que se encaixa em tudo isso (GRESH, 2012, p. 27).

A literatura distópica tem como característica ser extremamente política, portanto suscita o conceito de território, enquanto organizador do espaço através de relações de poder (CASTRO, 2005; SOUZA, 2008), e deste quando controlado por um Estado totalitário (FERREIRA e BOFF, 2014; SILVA, 2017) – com ideologia, vigilância e terror presentes constantemente na fala da protagonista.

A trilogia distópica Jogos Vorazes (TJV) é composta por três livros – Jogos Vorazes, Em Chamas e A Esperança – e já alcançou o número de 23,5 milhões de cópias vendidas em 56 países e traduzidas para aproximadamente 50 idiomas. Os livros alcançam, maiormente, leitores da faixa etária dos jovens de 12 a 23 anos de idade tanto como acompanhantes da trilogia como dos quatro filmes (Jogos Vorazes, Em Chamas, A Esperança Parte 1 e A Esperança, o final) distribuídos no Brasil pela Paris Filmes (LEWIS, 2012; COLLINS, 2018).

Além dos grandes números resultados da venda dos livros e bilheteria dos filmes, o fenômeno também moveu fãs que após os lançamentos continuaram “escrevendo histórias inspiradas em Jogos Vorazes, criando arte, produzindo vídeos, compondo música e desenvolvendo jogos de RPG” (CURWOOD, 2013 p. 417). A influência dos livros e outros produtos da atual cultura *pop* influenciam a atual geração, estampando muitos dos símbolos pertencentes ao seu imaginário.

Um exemplo sucinto da influência que este tipo de narrativa pode ter foi representado durante o período em que o terceiro filme foi lançado. Acabara de ocorrer um golpe militar na Tailândia e os jovens tailandeses utilizaram o sinal de três dedos médios levantados e unidos, que, em Jogos Vorazes, representa “agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama”, um símbolo silencioso de revolta e desafio ao governo vigente em Panem (TJV) e, depois, também na Tailândia. Após essas manifestações que aconteceram em cinemas, nas ruas e até

em pronunciamentos do primeiro-ministro, o filme e o gesto foram censurados no país (CARRERA, 2014; G1 Mundo, 2014).

Entendendo a importância e o peso que o texto literário tem na realidade espacial, na vida, nas sensações tendo a função de representar/identificar os ideais do leitor, a oportunidade de assimilar este fenômeno com a ciência geográfica é notável. Como exposto acima, a idade dos leitores compreende também aos últimos anos do ensino fundamental e todo o ensino médio, portanto a literatura pode tornar-se um meio e apoio no ensino da Geografia.

Ora, se a literatura pode criar imagens onde conseguimos diferenciar lugares, ações e pessoas em atividades dinâmicas no imaginário dos leitores, não estaríamos descrevendo uma paisagem? As relações de poder entre rebeldes e a Capital (centro político e econômico) na TJV não podem ser caracterizadas como uma das relações de poder estruturantes de um território? A partir destes pequenos questionamentos podemos ver que a narrativa literária pode descrever imagens espaciais e estas podem ser analisadas pela ciência geográfica.

Castro (2005) indica três dimensões que precisam estar no campo da geografia política: A primeira fala da política como forma de controle, a segunda entendendo o território como manifestação física do conflito de interesses dos atores sociais e a terceira na visão do poder sendo organizador do espaço. Estes elementos fomentam nossa escrita, mesmo não sendo um trabalho dedicado a esta linha de pesquisa geográfica, mas contendo grande parte dos temas derivados dela.

Entendemos nesta situação o território como o grande palco dos acontecimentos, relações e ideias, uma aparição física e, ao mesmo tempo, existência imaterial do conflito de interesses dos atores sociais narrada pela protagonista da TJV Katniss Everdeen, pois “entre os símbolos que ajudam a estruturar as identidades coletivas, o território desempenha um papel central: ele constitui a base material da existência comum e fornece ao mesmo uma parte dos recursos indispensáveis à existência de cada um” (CLAVAL, 2014, p. 165).

Portanto, o presente trabalho objetiva-se a analisar a trilogia Jogos Vorazes a partir de uma visão geográfica sobre as imagens espaciais que são construídas pela leitura dos livros, atrelando principalmente ao conceito de território. E assim, diante do diálogo entre a ciência geográfica e a literatura, evidenciar outras possibilidades de estudo além de contribuir para futuras pesquisas sobre literatura e geografia e a interdisciplinaridade com o auxílio de livros paradidáticos nas aulas de Geografia.

2 CONCEITOS SOBRE A LITERATURA COMO SUJEITO DA PESQUISA

Esta sessão fundamental será subdividida em dois momentos devido ao modelo do trabalho ser totalmente bibliográfico e utilizarmos extensivamente o recurso da literatura, assim visamos deixar mais organizado para facilitar a leitura.

No primeiro momento, apresentamos um resgate histórico sucinto sobre relação da ciência geográfica com a Literatura, bem como seus modos de abordagem e fundamentos filosóficos. Logo no segundo momento, explicitamos nossas leituras basilares sobre os conceitos de texto literário, distopia e suas características para definirmos o modo de construção da trilogia com a qual – nós, geógrafos – iremos dialogar.

2.1 A Relação entre Geografia e Literatura

O uso da literatura pela Geografia começou no início do século XX como um instrumento para descrição e referência dos lugares, um complemento à análise regional. Existem citações a elementos literários de *A Odisseia* por La Blache em 1904 e, ainda antes, em capítulos de *Cosmos*, de Humboldt. Eram ponderados romances de cunho realista, aqueles que tinham os relatos objetivos e fidedignos dos lugares descritos, e estas obras eram vistas como forma de relato e não como um novo campo de exame para a ciência geográfica (BROSSEAU, 2007a).

Após anos olvida e em desuso, a literatura revolve a ser um dos focos nos estudos geográficos na década de 1970. Isso ocorreu depois de grandes mudanças nas ciências sociais, especialmente na Antropologia, achegada à escola cultural inglesa de inspiração humanista (CÔRREA e ROSENDAHL, 2007). Em resposta aos trabalhos da Nova Geografia e sua visão quantitativa, a escola inglesa estabeleceu o lugar, bem como nos relacionamos com ele, como objeto de estudo geográfico.

Assim, a literatura teria a prerrogativa de registrar mesmo que indiretamente as experiências e visões que o/a autor/a conserva com a localidade, através da sua percepção, além de descrever objetivamente a localidade no recorte temporal em que foi escrito. O sentido da visão foi extremamente valorizado por este movimento.

Ainda na década de 1970, a corrente crítica da Geografia, oriunda do marxismo, também adequou a literatura como objeto de análise, onde a perspectiva era o seu uso para denúncia social, denotando a desigualdade presente pela

exposição literária, como por exemplo, J. Sick que acreditava que a literatura deveria incumbir o pensamento oposto à ideologia predominante (como feminismo, regionalismo e outros) e estar a serviço da transformação social, portanto para ele e outros críticos, a literatura realista era a engajada socialmente em oposição à bibliografia descritiva (VILANOVA NETA, 2005).

No Brasil, a literatura vem sendo discutida pela Geografia Cultural com maior intensidade desde a década de 1970, porém ainda a passos lentos. Poucos geógrafos se interessam pelo assunto no país, como A. Bastos, R. Haesbaert e C. Monteiro, além de referimentos sobre o assunto nos livros de Côrrea e Rosendahl que são atuais expoentes da Geografia Cultural brasileira (CÔRREA, 1998; CÔRREA e ROSENDAHL, 2007).

Diante do visível emprego da literatura de forma instrumental e da valorização do romance realista, germina a ideia que suscita o espaço nos elementos dos textos literários, com a indicação que o espaço não é só descrito e exposto, mas condiciona à escrita de forma única. Criticando os movimentos anteriores, Brosseau explicita:

Em suma, a maioria dos trabalhos mostra uma utilização transitiva que se apoia em uma concepção instrumental da literatura, segundo a qual sua pertinência enquanto objeto precisava ser procurada fora dela mesma. É legítimo recorrer a ela em razão de uma finalidade externa: aquilo que ela pode nos ensinar sobre o mundo. Este caráter instrumental – que é difícil de se contornar – repousa, evidentemente, em motivos diferentes, mas as razões frequentemente são as mesmas, servindo as suas respectivas causas: para uns, a literatura serve como fonte de informações; para outros, serve para colocar o homem no centro das preocupações; ou, ainda, para criticar o status quo, tendo em vista uma melhor justiça social (BROSSEAU, 2007a, p. 60).

Isto sucede pela ideia predominante na qual a literatura como instrumento apenas responde perguntas propostas fora dela, isto é, apenas afirma ideias pensadas previamente. Assim como Fernandes (2013, p. 174) adverte “quando nos dirigimos para o romance com uma ideia muito fechada do que queremos ver, acabamos por amordaçar o ‘outro’ – o texto literário”.

Por conseguinte a estas três modos de abordagens – das geografias regional, humanista e crítica – que a observam como objeto, o geógrafo canadense Marc Brosseau se destaca com a proposição de seu pensamento dialógico, cujo cerne Corda (1998) expressa sucintamente em que neste modo de abordagem, a literatura:

Esta transforma-se em SUJEITO, deixando de ser um OBJETO de análise. O diálogo, lembra o autor, só é possível entre sujeitos, isto é, o geógrafo e o romance. No diálogo o geógrafo não se PROJETA sobre o romance nem se IDENTIFICA com ele, mas o vê como uma alteridade¹, como portador de uma visão própria sobre o espaço, o lugar e a paisagem (CORDA, 1998, p. 67).

Assim cria-se uma forma mais eficaz e respeitosa de perceber as formas espaciais que os textos literários expressam, não apenas extraindo informação destes, como Maria Amélia Vilanova Neta explicita em sua dissertação:

O romance apresenta uma forma específica: ele não é um discurso científico, logo não diz a mesma coisa e nem apresenta a mesma forma que aquele, além de não possuir compromisso com a utilidade. Por isso, ele não pode ser tratado como uma ferramenta, mas deve ser respeitado em sua especificidade (VILANOVA NETA, 2005, p. 56).

Fundamentalmente esta é uma forma de diálogo onde os sujeitos são a Geografia como ciência e a Literatura como arte, respeitando a multiplicidade de interpretações ao entender que geografia e literatura não se comunicam, porém podem ser como sujeitos, ou seja, como geógrafos com suas próprias leituras do espaço (BROSSEAU, 2007b). Sobre o status de sujeito da obra literária, Brosseau ainda explicita:

Colocar o romance como sujeito, como 'totalidade', não significa dizer que é impermeável para nós, e sim que ele tem uma maneira própria (e isso pode ser verdadeiro para cada romance particular) de produzir sentido, uma coerência de sentido que resiste aos mais sutis esforços do analista para transformá-lo em objeto (BROSSEAU, 2007b, p. 90).

Assim, o texto literário pode ser em um todo, um "espaço privilegiado de expressão dos conflitos sociais e ideológicos, composto de contradições elaboradas pelo autor a partir de dadas situações existentes em seu horizonte de vivências" (CARVALHO, 2014, p. 87).

Vale mencionar, também, o uso da literatura no ensino de Geografia. Os livros paradidáticos podem e devem ser usados nas aulas como forma complementar ou possibilidade de discussão e pesquisa, porém persistimos na ideia de que, primeiramente, é necessária uma análise minuciosa destes explorando suas potencialidades de uso e descobrindo quais áreas da Geografia podem dialogar para

¹ O conceito de alteridade é um pilar da ideia de Brosseau (2007) e condiz a condição do outro em relação ao eu, isto é, a identificação e a diferenciação do sujeito (literatura) a partir do reconhecimento próprio (geografia).

um entendimento geográfico da literatura, com o mínimo de distorções e respeitando ao máximo suas peculiaridades.

2.2 O Texto Literário e Distopias

Inicialmente é importante entender o que é um texto. Este tem como essência a necessidade da leitura, isso porque essencialmente estes são sempre registrados de forma escrita, mesmo que sejam transmitidos oralmente. Introdutoriamente, Lins aponta:

O texto literário, segundo os gregos, deveria ter uma função hedonística, isto é dar prazer. Hoje no entanto percebemos que além do prazer, a literatura é também instrumento de comunicação e interação social – por isso serve para transmitir os conhecimentos e a cultura de determinada sociedade. O poeta ou o romancista recria a realidade, dando origem a uma realidade ficcional (LINS, 2007, p. 13).

O texto literário se distingue dos demais por ser um *discurso conotado*, isto é, tem um ou mais significados, onde o conhecimento prévio do leitor é fundamental para o entendimento. Ele é interpretativo, polissêmico devido à estrutura (sintática) e intenção (semântica) de como foi escrito, como Moraes (2012, p. 25) afirma “o texto literário é sempre plurissignificativo, isto é, a interpretação é dada de acordo com a subjetividade de cada leitor”.

Outro componente fundante do texto literário é ser ficcional. Isto não se encaixa apenas nos estilos fictícios ou fantásticos, onde a distopia parcialmente se encaixa, mas à literatura em geral por não ser objetiva, pois essa não é a sua finalidade (BROSSEAU, 2007b). O texto literário tem semelhanças com o real, como por exemplo, livros ficcionais com referências históricas, mas mesmo assim não são descrições do real, pois sendo efetivamente existente na imaginação, é um mundo aberto à vontade do autor e à visão do leitor (CÓRREA e ROSENDAHL, 2007).

A ficção tem uma relação com o real, porque ninguém cria, escreve do nada, mas se essa narrativa se desse como se narra um fato acontecido, que se torna documentado seria história e não arte. O autor possui sim estruturas que o permitem construir o seu mundo de imaginação. Mas, esta não é surreal porque o autor sempre discorre sobre situações e problemas da humanidade (MORAES, 2012, p. 26).

No caso das distopias, a realidade não é tão distante do contado e não chega a ser totalmente fantasiosa, pois tem bases no mundo real e salienta defeitos

criticando o presente através de uma postura pessimista radical. Um dos elementos fundamentais da literatura distópica é o futuro, é neste recorte temporal que os eventos se passam, portanto é nitidamente ficcional. Além disso, este futuro é pessimista, enaltecendo os piores lados do presente e caminhando para o pior.

A literatura distópica é uma ramificação literária originada no início do século XX por escritores anglo-saxões. Neste período, a ideia de progresso e melhora da vida social vigorava com os avanços científicos e a partir da superação de períodos obscuros anteriores, criando a raiz do pensamento utópico. Porém, como bem sabemos, os rumos do século XX foram contrários ao bem-estar imaginado pelos pensadores utópicos: duas guerras mundiais, regimes totalitários e o uso bélico do pensamento científico e suas tecnologias são um exemplo do que aconteceu.

Por isso, assim como afirma Fernandez (2013, p. 35), a composição da distopia advém justamente da mistura entre “conscientização política, romantismo e conflitos sociais” e serviu como resposta a livros utópicos, que “imaginam lugares e tempos melhores ou perfeitos, permeados por algum modo de vida idealizado pelo autor” (NEUMANN et. al., 2013, p. 83). Ainda devemos salientar que: distopia não é o contrário de utopia. A utopia desejada por certa pessoa ou grupo pode significar a distopia de outros, então estas duas podem ser a mesma coisa ou pensamento.

O gênero conta com quase um século de obras publicadas, o livro *Nós*, do escritor russo Yevgeny Zamyatin, publicado em 1924 é considerado como a primeira distopia. Foi escrito sob o regime de Lenin e sua perspectiva de futuro do texto é permeada pelo contexto vivido de seu autor.

Após este foram lançados outros livros distópicos que serviram de referência para novas publicações, inclusive para Jogos Vorazes, como: *Admirável Mundo Novo* (publicado em 1932), de Aldous Huxley; *1984* (1949), de George Orwell; e *Fahrenheit 451*² (1953), de Ray Bradbury. Mencionamos também: *Um dia na vida de Ivan Denisovich* (1962), de Alexander Soljenitsin e *O Conto da Aia*³ (1985), de Margaret Atwood.

De acordo com Neumann et. al. (2013), até a primeira metade do século XX é possível abranger três elementos em comum na literatura distópica, e estes ainda são aparentes em Jogos Vorazes: a destruição da natureza (a partir do maior poder

² Katniss em *A esperança* é integrante de um esquadrão de infiltração na Capital, o Esquadrão 451. Esta foi uma forma de Suzanne Collins referenciar o livro de Bradbury.

³ A obra está atualmente sendo adaptada como série de TV com o título original *The Handmaid's Tale* e até o fim desta pesquisa foram exibidas duas temporadas.

de transformação da vida a ponto de destruí-la), a manipulação da sociedade (o medo das tecnocracias sobre as democracias) e o homem manipulado (com restrições de liberdade e autonomia).

Este gênero literário tem sido difundido mundialmente com a maior procura e oferta desde Segunda Guerra Mundial, distinguindo uma geração relativamente nova e marcando seu modo de ver o futuro do mundo, pois geram a reflexão sobre atitudes da humanidade nos dias atuais. A mudança de preferência literária mostra que “as fantasias predominantes de até algum tempo atrás foram substituídas por grandes tramas políticas ambientadas em mundos destruídos e fragmentados, nos quais o jovem é oprimido e responsável pela mudança da sua realidade” (RODRIGUES, 2015).

Para exemplificar o crescimento desse mercado de distopias publicadas com o foco no público juvenil⁴, citamos as séries de livros: *Feios* (lançado em 2006), de Scott Westerfeld; *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins; *Maze Runner* (2009), de James Dashner; *Divergente* (2011), de Veronica Roth e *A Seleção* (2012), de Kiera Cass. Dentre estes livros distópicos contemporâneos marcantes, a trilogia *Jogos Vorazes* (TJV) é uma série de livros que se tornaram um fenômeno global.

Jogos Vorazes conta com um complexo grupo de elementos que formam o universo da trama, como, por exemplo: 1) a desigualdade socioeconômica insofismável entre os habitantes da Capital e os distritos, 2) a mídia totalmente controlada pelo governo, 3) a insegurança constante, além da censura de expressão e de escolha sobre atos considerados para nós como banais, 4) além dos próprios *Jogos* como eventos de entretenimento (tirano) anual proposto pela Capital para manter viva a memória de sua vitória sobre os Distritos – e depois em *A Esperança*, 5) o conflito físico e por propaganda entre a Capital e o Distrito 13, líder da revolução.

3 METODOLOGIA

A escolha da linha de pesquisa consistiu pela possibilidade de maior abertura para compreender os fatos, tanto como são captados pelos personagens dos livros,

⁴ Existe conflito em rotular como juvenil ou infanto-juvenil no Brasil, algo que originalmente é classificado como *Young Adult Fiction*, traduzido literalmente como Ficção para Jovens Adultos. Para mais informações, cf. RODRIGUES, 2015.

quanto como pelos leitores, além de corroborar com o entendimento de imaginário e símbolos. De acordo com Lima (2014), "a fenomenologia pretende ser 'ciência das essências' e não de dados de fato" e isto ocorre devido ao seu interesse pela consciência através do "discurso sobre aquilo que se mostra como é, caracterizando esta ciência como estando em contato direto com o sentido das coisas, dirigindo o conhecimento para o que há de essencial nelas".

A pesquisa, neste caso, cabe à leitura que fazemos de uma primeira leitura narrada: Katniss é a narradora e expõe seus sentimentos, pensamentos e situações que vivenciou. Portanto, além dos fatos descritos, temos contato com a percepção da personagem principal e isto deve ser levado em conta, pois "as essências não têm existência alguma fora do ato de consciência que as visa e do modo sob o qual ela os apreende na intuição" (DARTIGUES, 2008, p. 22). E esta afirmação cabe tanto ao percebido por Katniss quanto por nós que lemos a partir de nossa consciência.

A investigação consistiu em forma totalmente bibliográfica, já que se trata inteiramente de uma análise literária. Dentre as bibliografias acadêmicas consultadas buscamos conceituar, por exemplo, território, totalitarismo, poder, identidade, símbolos e violência. Além destes, termos como, texto literário e distopia.

A trilogia foi lida três vezes, sendo a primeira de forma recreativa, a segunda, então, observando correlações com a ciência geográfica e, por fim, uma terceira leitura detalhada para a construção de um extenso fichamento de citações diretas e comentadas. Assim selecionamos três dos principais assuntos abordados durante a narrativa, o que norteou a divisão dos resultados expostos a seguir.

Para não esquivar dos objetivos e do próprio "sujeito" da pesquisa, não mencionamos as adaptações cinematográficas na análise, apenas utilizando algumas capturas de tela para ilustração. Os filmes foram adaptados e diferem de alguns acontecimentos retratados nos livros, além da descrição dos fatos nos livros serem mais detalhados, enriquecendo a análise.

Igualmente vale salientar que mesmo tratando-se de uma pesquisa bibliográfica, a narrativa da TJV (o território de Panem e os desdobramentos criados na trilogia) não deriva de algum determinado acontecimento passado, isto é, não é uma pesquisa com base histórica. Reforçamos que o livro tem inspirações no real, porém em nenhum evento particular que possibilite relacionar diretamente.

Por não haver uma delimitação física real ou uma representação cartográfica exata de Panem/Capital e Distritos ou descrições razoáveis de fronteiras e divisas, não faremos uso de mapas durante a apresentação dos resultados.

4 O TERRITÓRIO EM JOGOS VORAZES

Como dito anteriormente, o/a autor/a traz influências do real, de sua vivência ou até da história quando escreve e, no caso da autora americana Suzanne Collins, existem elementos inspiradores fundamentais na construção da trilogia, entre eles: o Império Romano⁵ e suas arenas (no modo de governo de Snow e nas arenas, além de nomes de personagens), os *reality shows* e a ideia do Grande Irmão, oriundo da distopia 1984, de George Orwell, além das guerras televisionadas do Vietnã e Iraque⁶ (na presença constante, física ou não, da ideologia; na concepção dos jogos e o papel da mídia).

Panem, deriva da expressão em latim *Panem et circenses* (pão e circo) que sintetiza o modo de governo no período do Império Romano onde “em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e , portanto, abdicara de seu poder” (COLLINS, 2011b, p. 241).

Fundamentalmente é interessante delinear o panorama histórico de Panem para, então, partirmos a um diálogo com momentos específicos da narrativa em subdivisões a seguir: Já sabemos que toda trilogia se passa em um período futuro e este existe após catástrofes ambientais (secas, tempestades, incêndios, elevação dos mares). Uma crítica que se apresenta como um alerta discreto ao modo como atualmente nos relacionamos com a natureza, mesmo diante de toda discussão ambientalista levantada desde os anos 1970 e todos os acordos desde então, não é possível dizer que houveram grandes mudanças na realidade.

Após um período de tempo incerto em que viviam em tranquilidade, aconteceu uma guerra civil, conhecida como os Dias Escuros, um levante dos, então, treze Distritos contra a Capital. Doze foram vencidos e o décimo terceiro foi supostamente aniquilado. O Tratado da Traição impôs novas leis tornando-as mais

⁵ “A Roma imperial combinava a magnificência dos lugares públicos com as condições de vida da maior miséria e sujeita de sua enorme massa de populacho” (TUAN, 2012, p. 249).

⁶ BIBLIOSTAR.TV, 2012; Gresh, 2012.

duras e, como uma represália anual para sufocar qualquer nova revolta, também criou os Jogos Vorazes (COLLINS, 2010, p. 24).

Desde então, um sistema opressivo foi instaurado por aproximadamente setenta e cinco anos, mas não existem detalhes sobre os precedentes do presidente Coriolanus Snow, sua chegada ao governo ou qualquer coisa minudenciada sobre a história e atual situação política até começarmos a narração de Katniss no dia da colheita dos seus 16 anos. Nitidamente, a falta de informação é uma amostra da ignorância dos cidadãos de Panem sobre a sua própria construção enquanto país.

As informações sobre a configuração territorial de Panem são escassas, o relato de Katniss advém do que é ensinado nas escolas: Todo o território de Panem se estabelece sobre a atual América do Norte (Ibid., p. 49). A Capital está localizada nas proximidades das Montanhas Rochosas – Extremo Oeste – e o Distrito 12 (minerador e seu lar) na região dos Montes Apalaches – Extremo Leste. Panem é dividida em 12 distritos e uma Capital, cada distrito tem uma produção específica (carvão, alimentos, armas, eletrônicos, pesca, etc.) e sua vida cotidiana gira em torno da produção.

4.1 A vivência em Panem

Como deve ser, imagino, viver num mundo onde a comida surge com um apertar de botões? Como eu passaria as horas que agora dedico vasculhando a floresta em busca de sustento se a comida fosse assim tão fácil de se conseguir? O que eles fazem o dia inteiro, essa gente da Capital, além de decorar os próprios corpos e esperar cada novo suprimento de tributos que vão morrer para garantir a diversão deles? (COLLINS, 2010, p. 73).

No primeiro momento Katniss nos apresenta sua vivência no Distrito 12 (figura 1), o distrito responsável pela mineração de carvão que abastece os demais distritos e a própria Capital, seus mineradores trabalham doze horas por dia. O território tem como limite uma cerca eletrificada impedindo a passagem para floresta, porém o distrito recebe apenas algumas horas de eletricidade à noite, o que torna o acesso seguro durante o dia para quem quiser fugir ou caçar. O medo faz com que os habitantes não tentem atravessar.

Figura 1 – O Distrito 12



Fonte: Jogos Vorazes (2012)

As atividades pessoais de Katniss variam entre ir à escola e auxiliar sua mãe até caçar ilegalmente e frequentar o Prego, um mercado negro onde vendem/trocam tudo o que podem para sobreviver, desde tecido a pernil de cão selvagem. Sua mãe tem comportamento depressivo devido à morte de seu pai devido a um acidente em uma mina e sua irmã mais nova vive assustada. A alimentação de sua família é composta basicamente da caça de pequenos animais e suprimentos escassos do governo, o que torna comum a morte por inanição nos distritos (Ibid., p. 35).

O ensino distrital acontece de forma tecnicista, não tendo qualquer discussão sobre aspectos que não sejam relacionados à extração de carvão. As outras competências permitidas são o ensino de leitura, matemática e história de Panem, o que percebemos como, na verdade, transmissão da ideologia de subserviência à Capital desde os Dias Escuros. Não existe serviço de saúde, o tratamento de doenças é feito por boticários e seus conhecimentos sobre ervas, pois boa parte dos problemas de saúde é causada pela desnutrição.

Algumas mulheres jovens famintas trocam seus corpos por dinheiro dos pacificadores, soldados da força policial/militar da Capital que controlam e fiscalizam os distritos. Esta situação talvez fosse o destino de Katniss se ela não tivesse aprendido a caçar com seu pai, segundo sua própria narração (Id., 2011a, p. 126).

O silêncio é a maior garantia de sobrevivência, não como opção, mas como uma mordada figurada já que questionadores são vistos como inimigos do sistema e, então, são castigados. Essa preocupação era constante na infância de Katniss, visto que questionava sem malícia, indicando o grau de temor dos residentes:

Quando eu era mais nova, assustava minha mãe pra valer com as coisas que eu soltava sobre o Distrito 12, sobre as pessoas que governam nosso país, Panem, da longínqua cidade chamada Capital. Com tempo entendi que isso apenas traria mais problemas. Então, aprendi a controlar a língua e a mascarar as minhas feições de modo que ninguém pudesse jamais ler meus pensamentos. Aprendi a fazer meu trabalho calada na escola. Somente falar o mínimo necessário, e de maneira educada, no espaço público. Discutir apenas compra e venda no Prego, o mercado negro onde ganho grande parte do meu dinheiro. Mesmo em casa, lugar que me incomoda, evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes (COLLINS, 2010, p. 12).

Enquanto a vida no distrito é narrada como um lugar inseguro, a Capital resplandece sobre as montanhas (figura 2). Sobre esta temos menos narrações, visto que Katniss está amedrontada por ir aos Jogos, não tem muito tempo antes de ir pra Arena e também não pode interagir com cidadãos ou passear pelas ruas, pois esta não é sua função como tributo. O que faz com que não se identifique com a Capital e passa a rejeitá-la ainda mais quando reflete sobre as práticas de seus cidadãos, que são estranhas à sua realidade e a afrontam pessoalmente.

Figura 2 – A Capital de Panem



Fonte: Jogos Vorazes (2012)

A maior diferença entre os dois se descobre nos hábitos alimentares, o que a assombra quando visita uma festa na Capital, onde os participantes comem porções exageradas e quando satisfeitos, produziam o vômito para continuar comendo por prazer. Enquanto o padrão de beleza destas mesmas pessoas é a juventude e a magreza, conquistada através de intervenções artificiais, nos distritos, envelhecer é uma conquista e um corpo rechonchudo é muito invejado (Id., 2010; 2011a).

Os filhos da Capital não são obrigados a participar dos Jogos Vorazes, não trabalham em serviços pesados e podem escolher o seu ofício. Por seu afastamento dos demais distritos, seu único contato com as pessoas destes lugares é pela transmissão dos Jogos, o que aparentemente desumaniza os tributos, pois não há afabilidade. Para eles, os Jogos são vistos como entretenimento, porém para os demais habitantes de Panem, o evento é arquitetado como instrumento de sobrepujo.

Panem se caracteriza como um Estado totalitário, segundo o estudo de Ferreira e Boff (2014). As relações de poder são basilares para sua compreensão, compondo também um dos pontos fundantes do conceito de território. Souza (2008) conceitua que “o território, embora sendo também uma das manifestações do espaço social e da espacialidade, nem por isso é uma ‘coisa’ material”. A materialidade tem sua devida importância, pois é onde este se expressa, porém não deve ser coisificado, pois sua concepção é intangível.

Entendemos nas palavras de Castro (2005, p. 95), que as “relações de poder supõem assimetrias na posse de meios e nas estratégias para o seu exercício, e o território é tanto um meio como uma condição de possibilidade de algumas dessas estratégias”. As assimetrias materiais e imateriais em Panem são acentuadas e mantidas para a manutenção do governo.

O poder é fundamental não apenas para a constituição de um Estado totalitário, mas para a constituição de um território – independente de escala (CASTRO, 2005; SOUZA, 2008). Foucault (2009, p. 185) alerta que é preciso atenção ao mencionar apenas pontos negativos do poder reforçando que “ele exclui, reprime, recalca, censura, abstrai, mascara, esconde. Na verdade o poder produz; ele produz realidade; produz campos de objetos e rituais da verdade”.

Uma acepção sinóptica de totalitarismo pontua que:

O regime totalitário é um regime político que, como seu próprio nome indica, pretende controlar *todas as esferas da vida do cidadão*, não apenas a sua esfera *social* – ou seja, as ações que o indivíduo realiza em coletividade, incluindo-se as relações políticas com o Estado –, mas também a sua esfera *privada*, isto é, aquelas ações que o indivíduo realiza na privacidade (SILVA, 2017).

Este tipo de vivência é notoriamente percebido nos distritos pelo exercício arbitrário do poder por parte do governo através do domínio de condições básicas à

vida, como energia elétrica, alimentação, trabalho e etc. caracterizando disciplina⁷ sobre corpo das pessoas enquanto possíveis tributos (e pela manutenção da miséria). A Capital não está isenta deste domínio, pois além de todo o controle de suas necessidades básicas (com formato oposto), as suas referências do que acontece nos Distritos, além de seu modo de vida e estética são recebidas totalmente através da mídia – regulada pelo Estado.

O totalitarismo necessita de dois elementos decisivos para o seu sucesso: a ideologia e o terror (ARENDR, 1989; SILVA, 2017). A ideologia vigente diz que a Capital, vencedora, a partir do Tratado da Traição pode explorar os distritos, perdedores e merecedores do sofrimento. Para a Capital, os outros são sinônimos de diversão ou serviços dignos de pena. Enquanto para os moradores dos Distritos, os distantes são estranhos, supérfluos, um tanto bobos e, principalmente, a materialização do que nunca teriam.

Em relação ao terror, boa parte fica incutida na constante lembrança da aniquilação do Distrito 13 como ameaça. O país também conta com a polícia que tem permissão para usar toda força que achar necessária contra o povo, ironicamente conhecida como *os pacificadores*. O maior instrumento do terror em Panem é o evento anual chamado *Jogos Vorazes*.

4.2 Os Jogos Vorazes e sua simbologia

O evento aprofunda diferenças desde o seu início, durante a escolha dos tributos, chamada de *colheita*. O acontecimento televisionado é um momento de vigilância da Capital, pois a presença de todos é obrigatória, cabendo represálias caso divergências aconteçam. O processo de seleção consiste em sorteios feitos em todos os Distritos, em ordem crescente, com dois recipientes – homens e mulheres. Os nomes de jovens de cada distrito são adidos desta forma: uma vez aos 12 anos, duas aos 13 e assim sucessivamente até os 18 anos, quando aparece sete vezes.

O jovem pode colocar mais vezes o seu nome para conseguir grãos e óleo extras (*téssera* no livro), adicionando de forma cumulativa um nome para cada componente da família: Katniss aos dezesseis anos tem 20 chances e nome de Gale

⁷ "Esta dimensão produtiva do poder tem como alvo principal o corpo humano, com o objetivo de discipliná-lo, de adestrá-lo. A disciplina é uma técnica de dominação, um instrumento de poder." (ALVES, 2013, p. 241)

– seu melhor amigo e parceiro de caça – aos dezoito tem 42 adições no sorteio. Na situação descrita no tópico anterior, não é difícil deduzir que a maioria dos jovens do distrito 12 também façam uso desta ferramenta. No dia da colheita em que a história começa Prim, a irmã mais nova de Katniss, é sorteada com apenas um nome no recipiente, porém a protagonista em agonia se voluntaria para ir em seu lugar.

Este mecanismo perverso formata algumas relações interpessoais dentro do Distrito, pois os segrega (ainda mais) ao criar receio entre os habitantes que conseguem sobreviver sem as tésseiras e aqueles que dependem delas.

O regulamento dos Jogos Vorazes é simples. Como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto — chamado de tributos — para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta área a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor (COLLINS, 2010, p. 25).

24 jovens – e os dos Distritos com melhores condições treinam para se voluntariar – anualmente lutando contra eles mesmos, com tortura física e psicológica e assassinatos transmitidos ao vivo para todo o país fazendo reverberar uma total falta de confiança nos seus iguais. Estes elementos formam o grande programa televisionado 24 horas por dia com a aclamação da Capital e temor e revolta pelos Distritos. Katniss mostra como um jovem do distrito se sente sobre isso: com o pavor tiquetaqueando nos ouvidos dizendo que pode ser a próxima escolhida.

Os jogos não acabam quando proclamam o vencedor. Os corpos dos tributos vencedores são desejados por pessoas poderosas da Capital. O controle sobre estes não é mais do sujeito, tornam-se imagem pública. Alguns são objetificados a ponto de serem vendidos ou dados como recompensa pelo próprio presidente. Caso o vencedor não aceite, uma pessoa estimada morre (COLLINS, 2011b, p. 186). As arenas após os jogos viram objeto de consumo, servindo para o turismo como destino de férias. Os visitantes podem “passar um mês, passear pelas catacumbas, visitar os locais onde as mortes ocorreram” (Id., 2010, p. 159).

A arena, como alegoria às arenas dos gladiadores do Império Romano, é se não outro território em escala diferenciada. Todas as regras são estabelecidas segundo a vontade dos Idealizadores (figura 3), inclusive as naturais, pois as arenas são locais construídos com aparatos artificiais envoltos com um campo de força

tendo tributos como reféns. Ao visualizar os Jogos de forma ampla percebemos que este equivale a uma versão reduzida da terrível realidade de Panem.

Figura 3 – Sala de controle dos Idealizadores com a representação holográfica da Arena ao centro.



Fonte: Jogos Vorazes (2012)

Os Jogos são, para os cidadãos da Capital, um símbolo de orgulho, a lembrança da vitória, um grande evento envolvendo toda nação para assistir a Capital presentear o vencedor: aquele que sobreviveu a morte de todos os outros tributos, pessoas que sofreram nos distritos como ele, para então ser recompensado pela “caridosa” Capital. Assim afastam os campeões do lugar de vieram, pois retornam aos Distritos com condições financeiros exorbitantes e também, profundos traumas físicos e psicológicos que sofreram nas arenas. Enquanto ainda moradora de Distrito, Katniss expressa:

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião. Pouco importam as palavras que eles utilizam. A mensagem é bem clara: 'Vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que você possa fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nos destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruímos o Distrito Treze (COLLINS, 2010, p. 25).

No fim da septuagésima quarta edição (a primeira participação de Katniss) acontece espontaneamente o primeiro ato futura rebelião (destrinchada no tópico a seguir). Restava apenas o casal de tributos do Distrito 12 e os Idealizadores ambicionavam ter apenas um vencedor e deixar o público maravilhado pelo confronto entre conterrâneos apaixonados, portanto pressionaram os sobreviventes

um contra o outro. Katniss estava contra seu parceiro de distrito e propõe uma escolha: um suicídio duplo. Era evidente que os telespectadores não apreciariam não ter vencedor algum e, assim, a edição dos Jogos seria em vão. Esta ação apresenta a condição da impotência do poder denominada como escolha trágica.

A escolha trágica acontece quando “a parte mais fraca de uma relação sempre tem de escolher a morte como último recurso para escapar à submissão, quando se trata do indivíduo, ou a revolução, quando se trata de uma sociedade” (CASTRO, 2005, p. 100). As relações de poder se confundem, neste caso, pois aparentemente se tratam apenas dos dois tributos, mas simbolicamente ocorre entre Katniss, uma pessoa subjugada vinda do Distrito mais longínquo discordando publicamente, escolhendo morrer ao invés de assentir ao controle da Capital, personificado no Snow.

Consideraram os dois tributos como vencedores pela primeira vez na história. Este ato revolveu em algo maior do que esperado, o que antes era um ato de sobrevivência, agora representa enfrentamento forçando uma brecha nas regras impostas pela Capital, um marco de que poderiam ter sucesso ao pressionar por alguma coisa. A fala do Presidente Snow alerta Katniss sobre o que causara:

Em vários deles [*distritos*], todavia, as pessoas viram o seu pequeno truque com as amoras⁸ como um ato de desafio, e não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume, o que os impedirá de fazer o mesmo? – diz ele. – O que poderá impedir, digamos, um levante? (COLLINS, 2011a, p. 28, grifo da autora).

Ainda que para a Capital, a vitória do casal aparentava a benevolência dos Idealizadores e a comemoração do amor. Para os Distritos o ato ganhou outro sentido. Tudo relacionado à Katniss virou moda na Capital (seu penteado era popular entre as crianças), já nos Distritos era tratado como sinal silencioso de equivalência de pensamentos (o tordo⁹ de seu broche era riscado nas paredes com palavras de ordem contra o governo). Apreendemos o símbolo conforme Tuan (2012, p. 43) expõe como um item que “projeta significados não muito claros, quando traz à mente uma sucessão de fenômenos que estão relacionados entre si, analógica ou metaforicamente”.

⁸ As amoras fictícias denominadas como amora-cadeado são frutas venenosas de que causam a morte rapidamente.

⁹ Tordos são pássaros que repetem os sons harmônicos que escutam. Descendentes dos gaios-tagarelas, uma espécie geneticamente modificada pela Capital, que serviam como espões no período dos Dias Escuros.

Figura 4 – O tordo de cada capa de livro representando a jornada do movimento rebelde à liberdade.



Fonte: Versificando (2016)

Assim foi concebida a faísca para a mobilização nos Distritos e Katniss tornou-se o grande rosto da rebelião, então constituindo um elemento de uma identidade territorial entre Distritos. Sobre estas Haesbaert alega que:

Há casos em que o papel de uma identidade individual, aparentemente isolada, pode se tornar fundamental na formação de uma identidade social, muito mais ampla. Vide especialmente o caso de indivíduos tornados 'personalidades' historicamente dominantes e simbolicamente reconstruídas, que servem de referenciais fundamentais na construção de determinadas identidades, sejam elas locais, regionais ou nacionais (HAESBAERT, 2013, p. 236).

Os Distritos começam a usar as visitas dos vencedores após a 74^a edição para atacar publicamente o governo, e como estas também são transmitidas pela TV, acabaram servindo como a primeira forma de comunicação com outros Distritos para divulgar que existe o mesmo sentimento de revolta em outros lugares.

O Presidente Snow tenta sufocar o murmúrio convocando Katniss e outros vencedores novamente para a arena no Massacre Quaternário – que acontece a cada 25 anos – na expectativa de que seja morta e assim enfraqueça o movimento (COLLINS, 2011a, p. 45). Porém através de uma rede sigilosa de vencedores que apoiam a causa contra Snow, o Distrito 13 (supostamente destruído nos Dias Escuros) consegue enviar aerodeslizadores (transportes parecidos com jatos) para resgatar Katniss dos Jogos. A transmissão de TV demorou a ser retirada do ar, portanto os moradores dos distritos conseguiram ver a invasão e intuir que algo diferente estava acontecendo, o que aumentou a esperança de um levante.

4.3 O conflito entre Distritos vs. Capital

Katniss neste ponto da história demonstra grandes mudanças em sua personalidade devido a todos os traumas dentro e fora das arenas, cobrança sobre seu comportamento em frente às câmeras e, principalmente, a ameaça constante sobre sua família, conseqüentemente alterando sua percepção. Finalmente consegue perceber o uso de sua influência como “a líder ideal, o rosto, a voz, o corpo da revolução” (COLLINS, 2011b, p. 17). Podemos classificar sua afinidade com os rebeldes como uma relação de poder ideológico – por meio de convencimento/persuasão (SILVA, 2017).

O primeiro enfrentamento aconteceu no Distrito 8 – responsável pela produção têxtil. Com o barulho alto das máquinas, os trabalhadores aos sussurros organizaram o confronto. Começou com coragem e sucesso, tomando pontos importantes da cidade e dominando os pacificadores do Distrito. Contudo, em menos de 48 horas chegaram mais pacificadores que subjugaram todos os rebeldes bombardeando as suas casas. Os que sobreviveram passaram uma semana sem poder sair de casa, sem comida ou carvão e foram obrigados a assistir o enforcamento público dos instigadores pela TV (COLLINS, 2011a, p. 157).

A partir deste enfrentamento, os atos retaliatórios da Capital perdem o sentido de exercício de poder para encaixar-se no conceito de violência, pois “a forma extrema de poder é Todos contra Um; a forma extrema da violência é Um contra Todos. E essa última nunca é possível sem instrumentos” (ARENDDT, 2016, p. 58). O governo perdeu a legitimidade concedida pelo povo – mesmo que seja por sua indiferença prática em relação ao que é imposição do governo. A analogia entre poder e violência é proporcionalmente inversa: Onde a relação de poder é completamente funcional, não há necessidade de violência.

Katniss – e toda Panem – descobriu que o Distrito 13 continuou existindo após os Dias Escuros, pois era responsável pela produção de armas nucleares de Panem e ameaçou a Capital com seu arsenal, então conseguiram um acordo. Sua população diminuta vivia em instalações subterrâneas, de forma limitada, todavia melhor que o Distrito 12 e sem a interferência de Snow. O Distrito 13 estava orquestrando o levante junto com alguns campeões que estavam na arena, pessoas

da Capital (inclusive o Idealizador da edição que facilitou o resgate de Katniss) e em núcleos rebeldes pelos Distritos.

Os Distritos guiados pelo Distrito 13 tiveram duas frentes principais no conflito. Primeiro, com cidadãos rebeldes tomando cada Distrito por vez, tomando armas, agrupando seus feridos e cortando o abastecimento da Capital. Os detalhes específicos da conquista dos Distritos não são totalmente descritos, pois Katniss não estava presente nestes momentos devido ao seu estado psicológico. A segunda frente foi totalmente midiática como “um assalto televisivo, [...] fazer uma série do que chamamos de *pontoprop*, a abreviação de pontos de propaganda” (COLLINS, 2011b, p. 53-54). O alcance que Katniss tem na TV é mais eficaz do que estar no campo de batalha.

Figura 5 – Katniss com soldados rebeldes simbolizando suas asas (como tordo).



Fonte: Mundo de Anna (2015)

Quando os rebeldes conseguiam invadir transmissões oficiais da Capital o tordo, a imagem de Katniss e seus discursos eram reforçados como símbolos da revolução nestes momentos, criando nos insurgentes – e em alguns habitantes da Capital – o sentimento de identidade enquanto oprimidos em um processo empoderador. Para a construção de um novo território de Panem, isto é, um movimento reterritorializador, a identidade foi o pilar fundamental para os rebeldes.

Trata-se de uma identidade em que um dos aspectos fundamentais para sua estruturação está na alusão ou referência a um território, tanto no sentido simbólico quanto concreto. Assim, a identidade social é também uma identidade territorial quando o referente simbólico central para a construção dessa *identidade parte do ou transpassa* o território (HAESBAERT, 2013, p. 238).

A intenção dos rebeldes com a revolução era estabelecer uma república, semelhante ao modelo da maioria dos países atualmente, sendo um governo democrático representativo centralizado e com instâncias descentralizadas. Aqui temos outra crítica sutil da autora em relação à situação do mundo atual, nas palavras de personagem principal:

Francamente, nossos ancestrais não parecem merecer esse respaldo todo. Enfim, olha o estado em que nos deixaram, com as guerras e o planeta destruído. Visivelmente não davam a mínima para o que poderia vir acontecer com as pessoas que viriam depois deles (COLLINS, 2011b, p. 96).

O Distrito 13 já tinha uma líder, a Presidenta Alma Coin. Katniss recebe um alerta de um soldado aliado advertindo o que instituir uma república significaria para o povo, isto é, a protagonista, inocentemente, era uma ameaça para a ascensão de Coin ao governo. Mais uma vez, sentia sua vida estava em risco por sua imagem usada e, então, ter se tornado um símbolo, pois sua morte poderia ser contada como um martírio (Ibid., p. 286).

Os rebeldes conseguem conquistar os Distritos um a um, deixando a Capital por último. A estratégia estava funcionando: isolamento e desabastecimento, visto que a Capital era fragilmente improdutiva. Em determinado momento, Katniss é liberada (por Coin) para uma missão de infiltração no Esquadrão 451 aonde vai à Capital na tentativa de assassinar o Presidente Snow, porém também estava servia para a filmagem para incluir cenas nos *montoprops*.

Figura 6 – A distribuição das armadilhas na Capital.



Fonte: Paris Filmes (2015)

Ao analisarem um mapa holográfico da Capital (figura 6), e depois de entrarem no território da Capital, ela percebe que se encontrava novamente em uma arena. Inúmeras armadilhas chamados *casulos*, desde bombas a gases tóxicos ou animais ferozes foram colocadas em vários pontos da cidade, alguns existiam desde os Dias Escuros, podiam ser quaisquer tipos de obstáculo. Agora não eram somente as câmeras do Distrito 13 reforçando sua imagem, mas as da Capital também estavam os vigiando¹⁰ (Ibid., p. 270-271).

Após vários ferimentos e baixas de amigos queridos de Katniss (o que a desestabiliza ainda mais), o esquadrão 451 consegue chegar ao Círculo da Cidade. Uma extensa área aberta circundada por edifícios onde na área central localiza-se a mansão presidencial. Enquanto caminha em direção à mansão no meio da multidão aglomerada ao redor, vê uma nova construção:

Mais ou menos na metade do caminho, me dou conta da barricada de concreto. Tem mais ou menos um metro de altura e se estende num grande retângulo em frente à mansão. Qualquer pessoa imaginaria que o local estivesse vazio, mas está repleto de refugiados. Talvez seja esse o grupo que foi escolhido para ser abrigado na mansão. Mas, à medida que me aproximo, reparo em outra coisa. Todos do lado de dentro da barricada são crianças. De bebês engatinhando a adolescentes. Assustadas e enregeladas. Amontoadas em grupos ou agitando-se entorpecidamente no chão. Eles não estão sendo conduzidos à mansão. Estão sendo colocados em currais, vigiados por todos os lados por Pacificadores. Vejo de imediato que aquilo não é para a proteção deles. Se a Capital estivesse disposta a salvaguardá-los, eles estariam no interior de um bunker em algum lugar. Aquilo é para a proteção de Snow. As crianças formam seu escudo humano (COLLINS, 2011b, p. 371).

Este último ato de Snow denota até que ponto a perversidade para manter seu status quo consegue usar da vida, dos corpos inocentes para sua própria proteção. Um aerodeslizador aparece com a insígnia da Capital e solta paraquedas (que eram símbolos de presentes) sobre as crianças, mas eram bombas, algumas de detonação imediata e outras tardias. No intervalo entre as duas explosões, Prim, a irmã que Katniss salvou dos Jogos fazia parte do esquadrão médico e na tentativa de salvar as crianças, acabou morta aos 14 anos. Katniss entra em um estado profundo de perturbação mental, principalmente paranoia, ela não consegue distinguir quem mandou as bombas e não sabe mais em quem confiar.

Katniss percebe que nada vai mudar. A criação de uma edição dos Jogos Vorazes apenas com crianças da Capital é a confirmação final. Por fim, a Capital foi

¹⁰ Cf. o conceito de panoptismo de Foucault, 2009.

conquistada e o ex-presidente Snow foi condenado à morte e Katniss quem pede para executar a sentença em praça pública. Seus pensamentos são totalmente diferente da menina que se voluntariou para salvar a irmã, agora era voluntária para matar o homem que personifica o mal diante de toda Panem. Mais um evento sangrento ovacionado pelo povo de Panem.

Em um ímpeto de pensamentos descontrolados, ela atira em Coin, então é presa, julgada e diagnosticada como desequilibrada traumatizada pela guerra. Então, volta para o Distrito 12, agora abandonado, pois foi bombardeado durante a guerra. Katniss abre mão de toda a sua influência e viveria confinada com Peeta (seu parceiro na arena) angustiados com pesadelos, cicatrizes e paranoias dos Jogos e da guerra. Panem agora era uma república, as primeiras eleições aconteceram e uma comandante rebelde foi eleita presidente.

A trilogia demonstra não só a constituição de Panem enquanto território, mas o caminho decadente do físico e, principalmente, psicológico da protagonista. No fim abrupto Katniss não descreve detalhes das mudanças políticas ou novas construções, aparentemente por não se importar mais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pluralidade de gêneros, modos e estilos fazem da Literatura um grande arsenal de possíveis interpretações para a ciência geográfica. Nas palavras de Yi-Fu Tuan: "A Literatura, mais do que os levantamentos das ciências sociais, nos fornecem informação detalhada e minuciosa de como os seres humanos percebem seus mundos" (TUAN, 2012, p. 78).

Conforme discutido, a literatura conta a visão do autor sobre o que este pensa de sua conjuntura social, como reflexão ou crítica. Apontar que esta configuração subdividida de Panem já existe na atualidade não é exagero, por exemplo, diante do capitalismo atual que produz e reproduz desigualdade na distribuição de renda em níveis mundiais, os discursos sobre segregação de diversos tipos (racial, econômica, cultural, etc.) ou, simplesmente, no pensamento do egoísta pelo supérfluo versus a necessidade do outro.

Invocamos diversos conceitos oriundos da Literatura com o objetivo de respeitar a constituição do texto literário, evitamos estabelecer conceitos

previamente ou buscar confirmações sobre questões fora do texto. Esperamos que este trabalho seja utilizado como uma amostra da grande gama de possibilidades que a Literatura oferece à pesquisa geográfica.

O conceito de território foi possível como o principal neste diálogo, graças ao constante conflito de interesses envolvendo Capital e Distritos e o exercício de poder de um Estado totalitário sobre os sujeitos, de forma mais intensa sobre os corpos dos tributos. A imaterialidade da construção do território pela identidade dos Distritos, sob a imagem propagada pela TV e os sentimentos de Katniss também foram fundamentais para a construção deste trabalho. A TJV ainda tem outros pontos em potencial para estudo, como traumas psicológicos, as formas de tortura, avanços tecnológicos e modificações genéticas em plantas e animais.

Katniss é uma heroína fora dos padrões, termina sua narrativa flagelada, exaurida e vemos sua coragem esgotando durante a leitura. Sua percepção muda com o tempo, vemos sentimentos de vingança e paranoia surgir em seu discurso. Panem não tem um fim concreto, nem feliz ou triste, abrindo possibilidades de interpretações.

REFERÊNCIAS

- ALVES, F. R. J. A dimensão espacial do Poder: Diálogos entre Foucault e a Geografia. **Geografia em Questão**, v. 6, n. 1, p. 231-245, 2013. ISSN: 2178-0234. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/geoemquestao/article/view/6725>>. Acesso em: 29 mai. 2018.
- ARENDRT, H. **Origens do totalitarismo**. Tradução: Roberto Raposo. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- ARENDRT, H. **Sobre a violência**. Tradução: André de Macedo Duarte. 6 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016. 169 p.
- BIBLIOSTAR.TV. **Suzanne Collins on the Vietnam War Stories behind the Hunger Games and Year of the Jungle**. 8 out. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6MiVBAPg6TU>>. Acesso em: 07 mar. 2018.
- BROSSEAU, M. **Geografia e Literatura**. In: CÔRREA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). Literatura, música e espaço. 1 ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2007a. P. 17-78. Coleção Geografia Cultural; 14.
- BROSSEAU, M. **O romance: outro sujeito para a geografia**. In: CÔRREA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). Literatura, música e espaço. 1 ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2007b. P. 79-122. Coleção Geografia Cultural; 14.
- CARRERA, I. Jogos Vorazes e a Tailândia: a arte pode estimular o senso crítico dos jovens? **Época**. 09 dez. 2014. Disponível em: <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2014/12/jogos-vorazes-e-tailandia-arte-pode-bestimular-o-senso-critico-dos-jovensb.html>>. Acesso em: 11 mai. 2018.
- CARVALHO, R. J. Reflexões sobre Geografia e Literatura. **Ágora Revista Eletrônica**. [s. v.], ano X, nº 19, dez. 2014. P. 80-89. ISSN 1809 4589.
- CASTRO, I. E. **Geografia e Política: território, escalas de ação e instituições**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. 304 p.
- CLAVAL, P. **A geografia cultural**. 4 ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014. 456 p.
- COLLINS, S. **Biography**. Disponível em: <<http://www.suzanncollinsbooks.com/bio.htm>>. Acesso em: 07 mar. 2018.
- COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010. 400 p. Tradução de: The Hunger Games.
- COLLINS, S. **Em Chamas**. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011a. 418 p. Tradução de: Catching Fire.
- COLLINS, S. **A Esperança**. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011b. 335 p. Tradução de: Mocking Jay.

CORDA, R. L. Resenha de Des-Romans Géographes. **Espaço e Cultura**, UERJ, Rio de Janeiro, [s. v.], n. 6, p. 67-68, jul./dez. 1998. ISSN 1413-3342. Disponível em <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/viewFile/3584/2504>>. Acesso em 01 abr. 2018.

CÔRREA, R. L. Geografia, Literatura e Música Popular: Uma bibliografia. **Espaço e Cultura**, UERJ, Rio de Janeiro, [s. v.], n. 6, p. 59-65, jul./dez. 1998. ISSN 1413-3342. Disponível em <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/3583>>. Acesso em 03 mai. 2018.

CÔRREA, R. L., ROSENDAHL, Z. **Literatura, música e espaço**: Uma introdução. In: CÔRREA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). *Literatura, música e espaço*. 1 ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2007. P. 7-16. Coleção Geografia Cultural; 14.

CURWOOD, J. S. The Hunger Games: Literature, Literacy, and Online Affinity Spaces. **Language Arts**, [s. l.], v. 90, n. 6, p. 417. 2013. ISSN 1413-3342.

DARTIGUES, A. **O que É a Fenomenologia?** Tradução de Maria Jose J. G. de Almeida. 10 ed. São Paulo: Centauro, 2008. 154 p.

FERNANDES, F. M. Geografia e Literatura (Ciência e Arte): Proposições para um diálogo. **Espaço e Cultura**, UERJ, Rio de Janeiro, [s. v.], n. 33, p. 167-176, jan./jun. 2013. ISSN 1413-3342. Disponível em <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/8472>>. Acesso em 07 mar. 2018.

FERNANDEZ, G. R. **A cidade como foco da imaginação distópica**: literatura, espaço e controle. In: CÔRREA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). *Geografia cultural: uma antologia*. Volume II. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013. P. 35-56

FERREIRA, N. A., BOFF, S. O. **Jogos Vorazes e o totalitarismo**. In: Colóquio Internacional de Direito e Literatura (Anais), 2, 2013. Kathársis – Centro de Estudos em Direito e Literatura da IMED, jul./2014, p. 194-206.

FOULCAULT, M. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. 36. ed. Petrópolis: Vozes, 2009. 298 p.

GRESH, L. H. **The hunger games**: a filosofia por trás de Jogos Vorazes. São Paulo: Lua de Papel, 2012. 202 p.

HAESBAERT, R. Identidades territoriais. In: CÔRREA, Roberto Lobato; ROSENDAHL, Zeny (orgs.). *Geografia cultural: uma antologia*. Volume II. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013. P. 233-244.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Eua: Lionsgate, 2012. (142 min.), son., color.

LEWIS, A. **'Hunger Games' Books Cross Milestone**. The Hollywood Reporter. 2012. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/news/hunger-games-50-million-fifty-shades-of-grey-best-selling-2012-351849>>. Acesso em: 07 mar. 2018.

LIMA, A. B. M. **O que é fenomenologia?** In: LIMA, Antonio Balbino Marçal (org.). *Ensaio sobre fenomenologia: Husserl, Heidegger e Merleau-Ponty* [eletrônico]. Ilhéus: Editus, 2014. ISBN: 978-85-7455-444-0

LINS, J. N. **Literatura, história e geografia em “Os Sertões”**. 1 ed. Natal: Philia Editora, 2007. 94 p.

MANIFESTANTES imitam gesto de ‘Jogos Vorazes’ e são detidos na Tailândia. **G1 mundo**. 20 nov. 2014. Disponível em: <g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html> Acesso em: 11 mai. 2018.

MORAES, M. M. Geografia e Literatura. **Espacios**, Santiago, Chile, v. 2, n. 3, p. 23-40, jul. 2012. ISSN 0719-7209 (Versão eletrônica). Disponível em: <<http://www.revistaespacios.cl/?p=3748>>. Acesso em: 01 abr. 2018.

MUNDO de Anna. **Jogos Vorazes: O final!**. 2015. Disponível em: <<http://mundodeanna42.blogspot.com/2015/10/jogos-vorazes-o-final-end.html>>. Acesso em: 18 jun. 2018.

NEUMANN, A. L., SILVA, T. A. C., KOPP, R. Comunicação e educação na literatura distópica: de Nós (1924) a Jogos Vorazes (2008). **Jovens Pesquisadores**. Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 1, p. 80-96, 2013. Disponível em: <<https://online.unisc.br/seer/index.php/jovenspesquisadores/article/view/3577>>. Acesso em: 02 abr. 2018.

PARIS FILMES. Trailer Nós Marchamos Juntos. 2015. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aNQc2g8_T9A>. Acesso em: 18 jun. 2018.

RODRIGUES, P. M. **A narrativa distópica juvenil: Um estudo sobre Jogos Vorazes e Divergente**. Dissertação (Mestrado em Letras). PUCRS/PPGL, Porto Alegre, 2015. 1 vol., il. 93 f.

SILVA, M. P. **Curso básico de ciência política** [eletrônico]. Brasília: Vestnik, 2017.

SOUZA, M. L. **“Território” da divergência (e da confusão): Em torno das imprecisas fronteiras de um conceito fundamental**. In: SAQUET, M. A., SPOSITO, E. S. *Territórios e Territorialidades: Teorias, processos e conflitos*. 1. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2008, p. 57-72.

TUAN, Y. **Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente**. Londrina: Eduel, 2012. 342 p.

VERSIFICANDO. **Trilogia Jogos Vorazes, de Suzanne Collins**. 2016. Disponível em: <<http://www.versificados.com.br/trilogia-jogos-vorazes-suzanne-collins/>>. Acesso em: 18 jun. 2018

VILANOVA NETA, M. A. **Geografia e Literatura: Decifrando as Paisagens dos Mocambos do Recife**. Dissertação (Mestrado em Geografia). UFRJ/PPGG, Rio de Janeiro, 2005. 1 vol., il. 116 f. Cap. II.