

## A HISTÓRIA CONTADA ATRAVÉS DA LITERATURA – A POLÍTICA DO PÃO E CIRCO NA TRILOGIA JOGOS VORAZES

Iza Clarice de Souza Feitosa<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar e estabelecer paralelos entre um evento do momento histórico vivenciado durante o Império Romano, a política do pão e circo e a trilogia “Jogos Vorazes” da autora Suzanne Collins. A escritora tem sua obra muito conhecida principalmente dentre jovens e crianças. Pensando nisso é interessante analisar como a escritora pode nos auxiliar na compreensão desse momento histórico e torná-lo compreensível, sobretudo, para jovens e crianças, afim de que, além de entender seu mundo, os leitores possam se identificar com o que estão lendo, já que a mesma saga sobre um futuro distópico é voltada para o público infanto-juvenil. Observaremos também de que forma podemos fazer a leitura da política do pão e circo dentro da trilogia usando como base teóricos tais quais, Coutinho (2015), Oliveira (2015) e Brandão (2020). Embasamos, nosso trabalho, também, nas ideias apresentadas por Oliveira (2015) no que diz respeito a “Teoria da Estética da Recepção”<sup>2</sup> que viabiliza a interpretação de obras a partir da compreensão da participação do leitor na história. Podemos enxergar nossa realidade e nosso mundo naquilo que lemos ao mergulhamos na subjetividade de um texto, sendo algo que varia de leitor para leitor, pois é algo relativamente pessoal e particular indo além do que o texto nos diz de maneira explícita, uma vez que a leitura de uma obra vai muito além da compreensão de suas palavras e desempenha um papel importante na formação de uma pessoa, enquanto indivíduo crítico, socialmente falando, ainda que esta não seja a principal função de um livro enquanto literatura. Observaremos a forma como a história tem a capacidade de atravessar os anos e até os séculos e se transformar aos moldes da modernidade e como isso pode ser muitas vezes denunciado seja através de um livro como “Jogos Vorazes” ou seja através de qualquer outra obra.

**PALAVRAS CHAVE:** jogos vorazes, história, pão e circo, literatura.

### INTRODUÇÃO

O presente artigo é fruto de uma análise minuciosa da trilogia “Jogos Vorazes”<sup>3</sup> da autora Suzanne Collins, onde a autora se utiliza da sua própria visão para interpretar dentro do universo de Panem<sup>4</sup> a realidade de um futuro distópico a partir da vida de Katniss Everdeen.

Distopia tem sido um tema recorrente na literatura contemporânea uma vez que podemos compreender esse gênero como sendo um antônimo de utopia. “As obras

---

<sup>1</sup> Graduanda do 8º Período de Letras da Faculdade Pitágoras – Campus Caruaru/PE. – [contatoclaryaraujo@gmail.com](mailto:contatoclaryaraujo@gmail.com)

<sup>2</sup> Desenvolvida por Hans Robert Jaus, a estética da recepção trata-se de uma relação estabelecida entre obra e leitor, onde leva-se em consideração o repertório do leitor e as suas experiências, que podem ou não influenciar a sua leitura de um determinado livro. Uma vez que o receptor trará a leitura para a sua realidade, ele adaptará o sentido e o significado, relacionando a já mencionada leitura ao seu mundo.

<sup>3</sup> Informações sobre em: [encurtador.com.br/juGX1](http://encurtador.com.br/juGX1)

<sup>4</sup> País fictício localizado onde hoje corresponde a América do Norte

distópicas retratam sociedades inseridas no totalitarismo e opressão social [...] o uso da tecnologia como ferramenta de controle.” [ANDRADE e REIS, p.5, 2017]

Como colocado por Andrade e Reis (2017), a distopia nos traz uma visão de um futuro completamente distante de tudo o que alguém espera de uma utopia, uma vez que o principal pilar desta segunda é a esperança em uma sociedade que funcionou. A distopia nos revela alguns dos piores traços da humanidade dentro de processos políticos como o totalitarismo e a opressão social. Uma distopia vem quase sempre relacionada a eventos passados que evidenciaram isso, tais como as guerras mundiais, a guerra da Síria e diversos outros conflitos.

No que diz respeito aos “Jogos Vorazes” observaremos como Collins, inspirada pela dualidade do indivíduo contemporâneo que alterna entre *reality shows* e tragédias, desenvolve esse evento, de onde apenas um jovem poderá sair vivo e como isso funciona de entretenimento e também para amedrontar a população de Panem a andar na linha. Uma vez que estes jogos funcionam dentro dos parâmetros da política *panem et circe*, desempenhando bem esse papel.

Para estabelecer tal relação, nos apoiaremos na Teoria da Estética da Recepção, assim como também nos pensamentos de Coutinho (2015), no que diz respeito a essa relação entre literatura e história e também nos conceitos e ideias de Brandão (2020) e Carcopino (1990) para uma melhor compreensão do Império Romano, sobretudo, as lutas de gladiadores e como a plebe recebia esse “espetáculo”.

## **COMO FUNCIONA NA OBRA A POLÍTICA DO PÃO E CIRCO**

Panem é um país que existe em um futuro pós-apocalíptico, no que corresponde ao que seria a América do Norte nos dias atuais. Esse país divide-se em uma Capital e 12 distritos, onde cada distrito é responsável por fornecer determinados itens de sobrevivência, em troca a Capital mantém a ordem para que “as pessoas não destruam umas às outras”. 74 anos antes dos eventos do primeiro livro aconteceu a primeira rebelião, pois originalmente existiam 13 distritos, o 13º se rebelou contra os abusos da Capital e em consequência disso foi aniquilado. Para os outros distritos restava o exemplo e a promessa dos “Jogos Vorazes”.

Os Jogos Vorazes eram eventos anuais que visavam o entretenimento da grande massa e também o controle a partir do medo. Era um *reality show* que funcionava da

seguinte forma, dois jovens entre 12 e 18 anos eram escolhidos em seus distritos para disputarem os jogos numa arena, onde lutariam uns com os outros até a morte. O “tributo”, como eram chamados, que sobrevivesse ao final ganharia os jogos. Tudo isso era televisionado para toda a Panem, era o maior entretenimento das pessoas da Capital e alguns distritos específicos e o maior medo de outros. No entanto, é inegável que durante 74 anos essa forma de opressão funcionou bem para a elite de Panem.

Em paralelo a isso podemos lembrar de uma prática antiga e bastante conhecida pela humanidade, *panem et circenses*, do latim “pão e circo”. Durante o Império Romano, o imperador fornecia pão, alguns trigos e espetáculos em arenas para manter o povo de Roma sob controle e alienado evitando possíveis rebeliões contra seu poder. Sobre esse evento, Brandão e Oliveira (p. 292, 2015), nos falam que:

Na vida de lazer em Roma, de que o teatro era uma componente, várias características nos impressionam: o número de dias consagrados a festivais, que foi aumentando exponencialmente, com o objetivo de ocupar a crescente população de Roma, em especial a plebe urbana; a diversidade de espetáculos, que se foram abrindo, como os jogos cênicos, a influência exógenas, etruscas (caso dos *munera* ou jogos de gladiadores) e gregas (incluindo jogos atléticos); a grandeza dos espaços lúdicos, que condicionavam o planeamento das cidades, como se verá se atentarmos no Circo Máximo, no Coliseu, nas termas e nos numerosos teatros e anfiteatros existentes.

Podemos observar aqui uma relação interessante entre esse momento histórico e a obra literária de Collins, relação esta que será melhor analisada no decorrer deste artigo.

## **A LITERATURA COMO UMA FORMA DE CONTAR A HISTÓRIA**

Ao decorrer da história nos deparamos com diversas situações que acontecem em paralelo nos livros que ganham vida na imaginação dos escritores ou serão palco para histórias escritas em anos posteriores. Autores utilizam desses momentos históricos para retratar situações semelhantes ao nosso dia a dia ou, até que podem vir a acontecer, caso não tenhamos aprendido com nossos antepassados.

Segundo Brandão e Oliveira (p. 226, 2020)

[...]embora enfatize a violência como necessária para o controle e ordem social, isto é, com uma função política de amenizar as divergências e manter a tranquilidade, é construída com o auxílio de outros conceitos importantes como a Romanização, a produção de uma identidade única, baseada na oposição romano/bárbaro, e o confronto do povo com o imperador.

É interessante observar como isso funciona e como é algo gritante e presente no nosso cotidiano uma vez que obras como a própria saga “Jogos Vorazes”, da autora Suzanne Collins que servirá de base para este artigo, retrata momentos de guerra outrora vivenciados pela humanidade em um contexto futurístico distópico.

Dentro dessas situações acabamos nos identificando até com alguns personagens, pois há um processo de relação interpessoal dentro da leitura de uma obra onde mesmo que não vivenciemos o contexto de uma guerra travada por armas, é um fato que existe uma guerra ideológica acontecendo no mundo desde muito antes da Revolução Francesa. De acordo com Coutinho (p. 23, 2015) “A Literatura é um fenômeno estético. É uma arte, a arte da palavra. Não visa a informar, ensinar, doutrinar, pregar, documentar. Acidentalmente, secundariamente ela pode fazer isso [...]” logo, a literatura pode funcionar involuntariamente como um meio de passar informações a partir da sensibilidade de autores, mesmo esta não contando obrigatoriamente com fatos essencialmente reais, através dos anos para continuar fazendo com que essas informações ressoem até os confins da humanidade.

## **LUTAS DE GLADIADORES E OS JOGOS VORAZES**

Para Wolfgang Iser (1979) dentro de um texto o leitor atua como uma espécie de “jogador” a partir do momento em que se insere em um campo de jogo (ou o próprio texto) e ali dentro vivencia a história segundo as suas próprias regras. Ao ler “Jogos Vorazes” enxergamos a situação partir da visão da jovem Katniss da sua própria realidade podemos observar como os jogos são recebidos e também como são vivenciados pelos que serão apresentados como possíveis tributos. A junção de todas as crianças e adolescentes é feita como se estivessem preparando gado para o abate, o que nos remete também à forma como os escravos eram tratados dentro do Império Romano pela chance de entrarem nos grandes coliseus e servirem de entretenimento para a grande elite e, de certa forma, para a grande massa.

As regras dos Jogos Vorazes são simples. Como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão

aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: 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, 2020, p. 25)

Dentro do distrito 12, o lar de Katniss toda a população recebe o dia como um dia de tristeza e infortúnio, pois significa que as crianças de algum lar serão oferecidas à Capital como tributos para pagar um preço, até então eterno, de uma dívida realizada há 74 anos e a consequência disso será a morte dos já citados tributos. Segundo Oliveira e Castrillon-Mendes (2015, p. 82) “Deste modo, o sujeito parece perder a identidade que o caracteriza humano e a tornar-se semelhante às coisas que o descrevem.” Por conseguinte, dentro do contexto apresentado por Collins em seus livros os jovens dos distritos deixam de ser jovens para se tornarem máquinas de matar e de entretenimento da elite.

Em contrapartida, em outros distritos, como o 2, ser convocado como tributo é tido como uma grande honra diante da Capital, as crianças são inspiradas desde cedo a ansiarem pelo momento em que poderão se oferecer como tributos, são os chamados tributos carreiristas já que os mesmos se preparam para o momento da colheita e em seguida para matar dentro da cornucópia, já que os integrantes desses distritos venceram a maior quantidade de jogos, eles esperam ansiosamente pela glória que virá após matar os outros participantes.

Tudo isso sendo televisionado e transmitido para toda a Panem, o banho de sangue acaba se tornando o principal fator de entretenimento para a Capital e os distritos detentores de tributos carreiristas, torna-se o mais esperado espetáculo pela sociedade. De acordo com Araujo e Vieira (2015, p. 29, *apud* CARCOPINO, 1990, p. 242) “Com efeito, os césares encarregavam-se ao mesmo tempo de alimentá-lo e distraí-lo. Com as distribuições mensais do Pórtico de *Minucius*, asseguravam-lhe o pão de cada dia.” Em paralelo, dentro da trilogia de Collins:

Mas a Turnê da Vitória torna isso impossível. Estrategicamente situada quase que entre um Jogo e outro, ela é uma maneira de manter o horror vivo e presente. Não apenas nós, residentes dos distritos, somos forçados a nos lembrar da mão de ferro do poder da Capital a cada ano, como também somos forçados a comemorá-la. (COLLINS, 2020, p. 10).

Em contrapartida, nos distritos, mães e pais choram sabendo que muito provavelmente seus filhos nunca mais voltarão para casa.

Dentro dessas colocações, toda a construção do *reality show* é pensada para referenciar as lutas de gladiadores, desde o momento em que são escolhidos, até a primeira exibição, quando os tributos são colocados em bigas para serem mostrados ao povo da Capital pela primeira vez. Até a própria cornucópia onde acontecem os jogos faz referencial ao Coliseu, por exemplo.

No fim de tudo, após a derrota e morte de todos os outros tributos, incluindo o parceiro do próprio tributo, aquele que ganhar e tiver se sobressaído diante de todos os demais retorna à Capital e é exaltado como o grande vitorioso, além de cair nas graças da sociedade da elite e receber diversos prêmios.

### **PÃO E CIRCO EM PANEM E NO MUNDO REAL**

Dentro do contexto apresentado, temos uma parcela da sociedade que se mostra superior às outras em diversos parâmetros enquanto que o restante vivia à mercê da fome e do frio. Na obra, o que determina se você nasceu dentre os “sortudos” ou os “desafortunados” é a proximidade de seu distrito com a Capital, tendo em vista que a população dos distritos um e dois sempre caíam nas graças da elite durante os jogos os outros participantes ao terem seus nomes chamados na colheita já se davam por mortos.

No entanto, esse fator não limita-se apenas às mortes causadas dentro da arena, mas também nos próprios distritos “Distrito 12, onde você pode morrer de fome em segurança.” (COLLINS, 2020, p. 12) dentro de seus lares, as próprias pessoas já viviam condicionadas a um estado de praticamente miséria.

Os jogos eram recebidos de forma apática pela grande massa. O que é interessante observar, pois paralelo a isso durante o Império Romano a recepção social das lutas de gladiadores era similar. De acordo com Araujo e Vieira (2015, p. 30, *apud* FUNARI, 2003, p. 123) “diversão em massa constituía-se numa verdadeira paixão popular, convertendo-se num elemento central de manutenção da ordem social.” a parte que não tinha o privilégio de viver como tributo carreirista ou que apenas vivia na Capital já que estes não competiam dentro dos jogos. A maioria das pessoas dos distritos mais pobres conseguiam fazer a leitura dos jogos como eles realmente eram, uma retaliação televisionada de jovens para o entretenimento da elite e amedrontamento dos distritos, funcionando assim como uma forma de lembrete “Vocês ainda nos pertencem”.

Enquanto que para os desafortunados era um momento de medo, pesar e dor, tanto para os que competiriam quanto para os familiares que ficavam em casa na certeza de que suas crianças muito provavelmente nunca mais retornariam aos lares, na Capital, as pessoas torciam pelos favoritos, os tributos eram tidos como grandes celebridades. Poucos se importavam se após serem jogados na arena sobreviveriam ou não.

Portanto, os “Jogos Vorazes” acabam sendo a melhor forma de se obter controle da população no geral. Servindo de entretenimento para a população da Capital e também com a mesma finalidade de entretenimento para os distritos, no entanto, as pessoas que vivem nos distritos acabam amedrontados com a eminente possibilidade da perda de um dos seus. Claro que os respectivos distritos torceriam pelos seus favoritos, no entanto, nenhum deles esqueceria o que verdadeiramente significam os jogos, o banho de sangue planejado para instaurar o medo e manter o controle é algo que não passa longe da cabeça da população em momento algum.

## **PANEM COMO UM RETRATO DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA**

Em paralelo a situação de Panem nos livros, no contexto da nossa realidade, a cultura do pão e circo se mostra bastante presente no nosso cotidiano. Ela ultrapassa o pensamento simplório de que apenas *reality shows* como “*Big Brother*” e “*A Fazenda*” desempenham esse papel. De acordo com Coutinho (p. 24, 2015) “A literatura, como toda arte, é uma transfiguração do real, é a realidade recriada através do espírito do artista [...]”. Mas ao levarmos em consideração a ideia de “pão e circo”, como sendo algo na finalidade de entreter, podemos considerar a alienação através de filmes, séries, livros e jogos como meios de ressoar essa cultura do pão e circo.

Tratava-se de um golpe da gestão pública, no sentido de distribuir migalhas de pão e trigo para alimentar a população e promover diversos espetáculos públicos – lutas de gladiadores nas arenas – com o objetivo de entretê-los, para que ficassem alienados a real situação romana. (FILHO, 2010, p. 336)

Com isso, podemos observar, nas palavras de Filho (2010) que a alienação ao mundo real e aos problemas que ele nos traz não remete apenas ao que os *reality shows* podem nos proporcionar, mas também o que outros meios de entretenimento sem uma proposta de problematizar podem fazer. Ao levarmos a termos radicais, com base no que

Filho (2010) nos diz, podemos pensar que aquilo que nos distancia de questionar e refletir pode ser tido como cultura do pão e circo.

No entanto, é simplório demais considerar que não há “politicidade” nas coisas mais corriqueiras da vida, visto que o entretenimento feito é criado pelo humano e o humano é por essência um ser político. Há política em boa parte do que fazemos, ainda que seja apenas nas entrelinhas.

Prova disso a saga que é colocada em pauta aqui para discussão “Jogos Vorazes” como um meio de compreender a história pode ser vista desse ponto de observação, mas também pode ser vista apenas como uma forma de entretenimento. Tudo depende da finalidade do interlocutor que vai lidar com o material proposto, pois de acordo com Oliveira e Castrillon-Mendes (2015, p. 80) “O leitor não apenas contempla a obra de arte, mas desloca-se para dentro dela, e ao fazer parte da obra vive-a esteticamente e consegue, então, distanciar-se de sua condição real e refletir sobre a mesma.” Com isso compreendemos que quando fazemos a leitura de uma obra passamos a vivenciar junto com os personagens os conflitos e situações que serão apresentados ali.

A partir dos pontos apresentados compreendemos que a política do pão e circo não mais é do que apenas uma manobra de massa, tal qual é retratado na trilogia “Jogos Vorazes” onde observamos que a luta pela própria sobrevivência na arena não passa de entretenimento para quem está fora e também uma forma de ter toda a população sobre controle, amedrontados pela possibilidade de sofrerem consequências muito piores se decidirem tomar alguma providência.

Dentro dos próprios livros há total ciência do fato de que a batalha dos jovens não passa de puro entretenimento.

Ao contrário do 13, a Capital não está em posição de reinventar-se e tornar-se autossuficiente.

- Ah, a cidade talvez seja capaz de se manter por um tempo – diz Plutarch. – Certamente, existe um estoque de recursos para fins emergenciais. Mas a diferença significativa entre o 13 e a Capital são as expectativas do populacho. O 13 estava acostumado à dureza, ao passo que na Capital, a única coisa que eles conhecem é Panem et Circenses.

– O que é isso? – Eu reconheço Panem, é claro, mas o resto não faz sentido para mim.

– É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma – explica ele. – Panem et

Circenses se traduz por “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder. Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: os Jogos Vorazes.

– Quer dizer então que é para isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo.

– Sim. E enquanto isso perdurasse, a Capital poderia continuar controlando seu pequeno império. Neste exato momento, ela não pode fornecer nem uma coisa nem outra, pelo menos não no padrão a que as pessoas estão acostumadas – diz Plutarch. – Nós temos a comida e estou a ponto de orquestrar um pontoprop de entretenimento que certamente será bastante popular. Afinal de contas, todo mundo adora casamentos. (COLLINS, 2020, p. 241)

## CONCLUSÃO

Ao considerarmos os fatos apresentados e as relações estabelecidas, é evidente observar que a literatura é uma forma de olhar para a história, tanto em sua compreensão quanto história crua e original, quanto na forma como nós a compreendemos e somos capazes de enxergá-la em nossa contemporaneidade.

A Katniss no distrito 12 não é tão diferente de uma jovem escrava durante o Império Romano ou uma jovem em uma país vivenciando uma guerra neste exato momento. Há diversas relações que podem ser feitas e são imaginadas, enquanto o indivíduo não a compreende como fazendo parte do nosso cotidiano estamos fadados a repeti-la.

O que torna-se algo interessante, pois tendo em vista que livros como “Jogos Vorazes” existem e são destinados ao público infanto-juvenil, poderiam ser uma forma eficiente de instruir as crianças e jovens desde cedo a olharem sob outra perspectiva para o mundo que as cerca.

## REFERÊNCIAS

**ARAUJO**, Alexandre A. L. *et al.* As Visões Historiográficas sobre o “pão e circo”: a plebs no contexto político-social da Roma imperial, séculos I – II d. C. **Mundo Antigo**, Campos dos Goytacazes (RJ), ano IV, v. IV, n. 7, p. 27-47, jun. 2015. Disponível em: <http://www.nehmaat.uff.br/revistasAnteriores2015-1PORT.html>. Acesso em: 05 jun. 2021.

**BRANDÃO**, José Luís. *et al.* História de Roma Antiga volume I: das origens à morte de César, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2015. PDF. 21 jun. 2021.

\_\_\_\_\_. História de Roma Antiga: volume II: Império Romano do ocidente e romanidade hispânica, Imprensa da Universidade de Coimbra, 2020. PDF. 21 jun. 2021.

**COLLINS**, Suzanne. Jogos Vorazes: edição comemorativa/Suzanne Collins; tradução



de Alexandre D'Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.  
\_\_\_\_\_. Em Chamas: edição comemorativa/Suzanne Collins; tradução de Alexandre  
D'Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.  
\_\_\_\_\_. A Esperança: edição comemorativa/Suzanne Collins; tradução de  
Alexandre D'Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2020.

**COUTINHO**, Afrânio. Notas de Teoria Literária/Afrânio Coutinho. 2. Ed. – Petrópolis,  
RJ: Vozes, 2015.

**FILHO**, Sidney S. Brasil, a Continuidade da política do pão e circo ou é só  
impressão? **Revista Estudos Jurídicos UNESP**, Franca, A. 14 nº 19, p. 335-358, abril  
de 2010.

**ISER**, Wolfgang. O Jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa. A Literatura e o leitor:  
textos de estéticas da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 105 – 118.

**OLIVEIRA**, de Paula, Jeciane. **CASTRILLON-MENDES**, Olga Maria, "O leitor e a  
Estética da Recepção: uma proposta de análise de circuito fechado, de Ricardo Ramos."  
Nonada: Letras em Revista, Vol. 2, núm.25, pp.79-86. Disponível em:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512451511009> Acesso em: 20 jun. 2021