

UMA RELAÇÃO DIALÓGICA ENTRE SÉCULOS: A DISTOPIA EM FAHRENHEIT 451 E JOGOS VORAZES

Mikaela Silva de Oliveira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, mikaella_hsm@hotmail.com

Orientadora: Profa. Dra. Maria da Penha Casado Alves

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, penhalves@msn.com

Resumo: A sociedade está em constante mudanças, não só nas estruturas físicas, mas nas tecnologias e no estilo de vida. Ao longo dos séculos, importantes fatos ocorreram e impulsionaram diferentes reações na população, como as grandes guerras, que comoveram e comove até hoje e fizeram muitos modificarem sua concepção sobre como o mundo não é tão perfeito assim. Pode-se ver isso nas distopias do século XX em que escritores como George Orwell e Ray Bradbury expuseram suas indignações nos livros 1984 e Fahrenheit 451. Mas não foi só neste século. No século atual, escritoras como Suzanne Collins e Veronica Roth puderam mostrar sua opinião com os livros Jogos Vorazes e Divergente. Mesmo com a diferença de tempo, com os acontecimentos diferentes, a distopia continua querendo mostrar o mesmo: as indignações. O objetivo deste trabalho é mostrar, em um cotejamento dialógico entre Fahrenheit 451 e Jogos Vorazes, como as distopias se modificam juntamente com a situação histórica em que são concebidas, mas como, ainda assim, dialogam em diversos pontos. Como resultados, tem-se pontos iguais quanto a como o governo age e pontos opostos quanto ao público-alvo. Para essa investigação, a pesquisa se ancora na concepção dialógica de linguagem e de gênero de Mikhail Bakhtin, de leitura como exercício da contrapalavra presente em Freire e Geraldí e de distopia, segundo Evanir Pavloski a fim de compreender esse gênero. A pesquisa se insere na área da Linguística Aplicada e se orienta por uma perspectiva interpretativista para a análise das obras se orientando pelo método indiciário de Ginsburg.

Palavras-chave: Distopia, Jogos Vorazes, Fahrenheit 451, Gênero Discursivo.

*So comfortable, we're living in a bubble, bubble
So comfortable, we cannot see the trouble, trouble
(Katy Perry, 2017)*

INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos vem nascendo novos textos, novos gêneros, que pode ser pensado como originais, mas não o são totalmente. As mensagens trocadas em bate-papo, por exemplo, não são completamente autênticas, elas vieram inspiradas nos SMS (Mensagens de texto), enviados por telefone, que por sua vez vieram baseadas nas cartas. Assim como esses gêneros textuais, os gêneros literários sofrem modificações, ainda que não perceptíveis quanto essas, ao longo dos tempos, assim como Bahktin (1997) fala:

Cada esfera conhece seus Gêneros, apropriados à sua especificidade, aos quais correspondem determinados estilos. Uma dada função (científica, técnica, ideológica, oficial, cotidiana) e dadas condições, específicas para cada uma das esferas da comunicação verbal, geram um dado gênero, ou seja, um dado tipo de enunciado, relativamente estável do ponto de vista temático, composicional e estilístico.

O gênero se modifica dada diversas condições, sejam elas estéticas ou composicionais, ele não é totalmente estável. Com isso, levando como exemplo os gêneros textuais anteriormente expostos, tais gêneros tendem a se modificar cada vez mais, ainda mais com a tecnologia se reinventando a cada década. E sobre isso, vê-se que isso ocorreu e ocorre com o gênero *ficção científica*.

A Distopia, derivada desse gênero, sofreu algumas mudanças significativas, mas sua essência não foi modificada, o objetivo dela continua o mesmo. Suzanne Collins, autora de *Jogos Vorazes*, uma das distopias atuais mais famosa, fala, em uma entrevista à editora Scholastic a seguinte frase: “Contar uma história em um mundo futurístico te dá liberdade para explorar coisas que te incomodam atualmente”. Esta é uma definição que serve tanto para a *ficção científica* quanto para a distopia, ambas tendem a explorar um modelo de vida futurista baseado no que ocorre no tempo atual da escrita. Esta ficção já existe a um bom tempo, mas, desde o aparecimento do conceito de utopia, em meados na década de 15, surge a distopia para distorcer esse pensamento de ideal de vida.

Pensando assim, vem-se à tona o trabalho formidável de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, literatura pós-guerra e a obra de Suzanne Collins, *Jogos Vorazes*, ambas distopias, tratando de temas relativamente parecidos, mas escritos em épocas diferentes, um em 1953 e outro em 2010, respectivamente. Tempos completamente opostos e distopias que, conseqüentemente, terão diferenças significativas, mas que representam como ocorre a distopia e como está ocorrendo durante todos essas décadas passadas.

Pensando nessas diferenças e na concepção de linguagem e de gênero de Bakhtin, este artigo tem como objetivo, através da leitura comparativa e minuciosa dessas duas obras distópicas,

identificar como que a distopia se modifica ao longo das décadas e o que permanece, mostrando esses pontos com as pistas deixadas nos livros de Bradbury e Collins. Para isso, deve-se entender primeiramente do que se trata o gênero.

O QUE É DISTOPIA?

Gênero da ficção científica, a distopia, completamente oposto a utopia (visão de mundo perfeito) trata-se de um texto voltado para mundos futuristas em que o mundo onde ocorre a história, que pode ser um local real ou fictício, e um mundo completamente espantoso, em que as pessoas vivem uma espécie de ditadura ideológica, manipulados pelo governo ou por alguma instituição controladora.

“As distopias se voltam [...], frequentemente, para o medo do que pode surgir a partir das novas tecnologias e das mudanças sociais” (CANTON, 2016), elas mostram aquilo que o escritor teme que as outras pessoas não percebam, mostram o que o autor quer que a sociedade entenda e, para aqueles que já entendem, que eles abram mais os olhos para o que possa acontecer.

Os escritores retratam situações fictícias no futuro, mas para retratar, e faz isso perfeitamente, o que está acontecendo no exato momento da obra. Por exemplo, quando um livro fala sobre um ambiente repleto de violência em um tempo futuro, a obra pode virar uma arma do autor para mostrar-se crítico a essas ondas de violência que ocorre desde muito tempo.

Levando em consideração a Novafala, linguagem apresentada em outra distopia bastante conhecida *1984*, de George Orwell, tem algumas palavras dessa linguagem (destacadas d’o *livro da literatura*) que podem ser claramente usadas em outras distopias, como “duplipensar, sistema de pensamento em que o controle do presente significa corrigir o passado”, “pensamento-crime, ato criminoso de questionamento do partido dominante” e “negrobranco, crença cega e acrítica dos fatos”. Estas três novas palavras podem caracterizar perfeitamente o que acontece nas distopias e são elas que serão usadas ao longo do texto para explicar alguns acontecimentos das obras trabalhadas aqui.

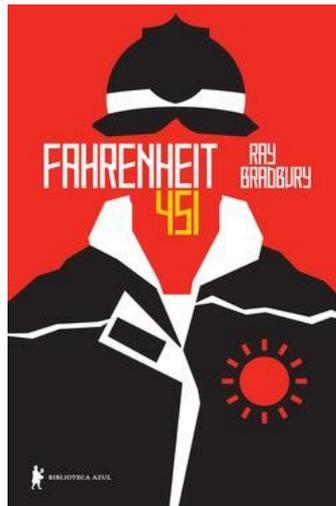
Portanto, para que possa-se ver o que mudou e o que não mudou no gênero distópico, faz-se necessário analisar brevemente as duas obras selecionadas. Com isso, falar um pouco das duas obras fará com que o gênero fique mais claro.

FAHRENHEIT 451

Escrito por um ávido leitor chamado Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (figura 1),

primeiramente escrito em 1950 com o título *The Fire Man*, foi lançado em 1953, na época do fim da Segunda Grande Guerra, e conta a história de Montag, um bombeiro que queima livros. Sim, que queima e não que apaga o fogo, pois a tecnologia nessa história já estava tão avançada que as casas já não queimavam mais. Queima livros porque ele faz parte da Salamandra, uma instituição que procura por pessoas que possuem livros e os queimam.

Figura 1: Capa do livro *Fahrenheit 451*



Fonte: Site editora Biblioteca Azul.

O nome da obra faz referência a escala de temperatura usada em outros países, fahrenheit, e ao grau 451, que é o ponto de combustão para se queimar os livros. A história é dividida em três partes: 1. A lareira e a salamandra. 2. A peneira e a areia. 3. O brilho incendiário.

Logo da primeira parte da história, Montag é mostrado como esse bombeiro que tem prazer com o trabalho que faz, mas, no percurso do trabalho, ele encontra uma garota chamada Clarisse, que faz questionamentos que, para ele e para quem a ver, são estranhos,

“— É um trabalho ótimo. Segunda-feira, Millay; quarta-feira, Whitman; sexta-feira, Faulkner. Reduza os livros às cinzas e, depois, queime as cinzas. Este é o nosso slogan oficial.

Caminharam ainda mais um pouco e a garota disse: — É verdade que antigamente os bombeiros apagavam incêndios em lugar de começá-los?

— Não. As casas sempre foram à prova de fogo, pode acreditar no que eu digo.

— Estranho. Uma vez me disseram que, muito tempo atrás, as casas pegavam fogo por acidente e as pessoas precisavam dos bombeiros para deter as chamas.” (BRADBURY, 1953)

Esta parte da história dá destaque a essa amizade dos dois e o começo da confusão de

pensamentos que passa pela cabeça de Montag, tanto pelos questionamentos da garota, quanto pela esposa dela, Mildred, que é fascinada pelas paredes (telas de tv projetadas nas paredes), e também pelo capitão da Salamandra, Beatty, que insiste o quanto o papel dos bombeiros é importante.

Já na segunda parte, Montag, curioso quanto ao poder do livros, começa a juntar, como as pessoas nas quais ele vai atrás como bombeiro e Beatty começa a perceber que o bombeiro estava questionando demais, pensando demais. É também nesta parte que Montag conhece Faber, outro leitor no qual o bombeiro convence a tentar boicotar a Salamandra.

Até que, na terceira parte, desconfiado, Beatty vai até a casa de Montag, destinado a prendê-lo e a queimar os livros dele, que já estava num número menor, pois, todos os dias sua esposa queimava um, com medo de serem pegos. Ele consegue fugir, mesmo com um *sabujo* (cão robótico que identifica pessoa pelo cheiro e a captura) atrás dele, e encontra, em uma área escondida da cidade, outros leitores, leitores que memorizam as obras antes de queimá-las, para que, em um futuro, possam ser reescritas.

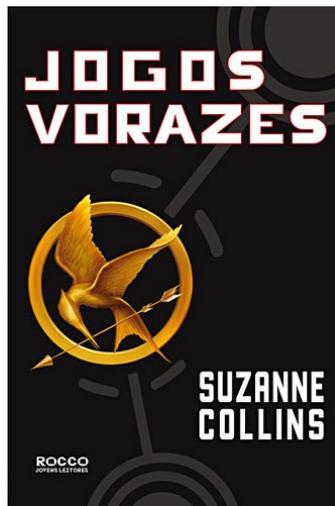
Apesar de não ter claramente a presença de um representante político ditador, o representante mais próximo disso é Beatty, que repreende Montag quando vê que ele não está seguindo o que seu trabalho pede para fazer. A cidade da história é uma mistura de tecnologia e antigo, uma população pobre que convive com pequenas tecnologias, como as tvs nas paredes.

É uma história com duas críticas embutidas: a ambientação semelhante ao que os nazistas faziam com os livros na época da guerra, criticando a censura, e a troca dos livros pela mídia, pela “paredes”, uma crítica ao interesse aos livros que está caindo por conta das mídias. Isso no século XX. Pulando para o século XXI, algo semelhante ocorre, mas em outra obra.

JOGOS VORAZES

Uma das mais conhecidas obras de distopia do século 21, *Jogos Vorazes* (Figura 2), escrita por Suzanne Collins, retrata a história da Katniss Everdeen, uma moça de 16 anos que vai, no lugar de sua irmã mais nova, para um *reality show*, chamado Jogos Vorazes, em que jovens de 12 a 17 anos vão para uma arena para lutar até a morte, até que tenha apenas um vencedor.

Figura 2: Capa do livro *Jogos Vorazes*



Fonte: Site editora Rocco.

A história se passa nos Estados Unidos futurista, que é dividido em 12 distritos e a Capital, sendo ela a mais rica e mais desenvolvida e os últimos distritos os mais pobres. A Capital governa o restante do país, onde vive o Presidente Snow, que justifica os jogos como consequência da Revolução ocorrida a tempos antes — *duplipensar* — contra o distrito 13, que até então é considerado “extinto”, isto é, os jogos são feitos para lembrar a população o poder do presidente.

A obra também se divide em três partes, como o livro anteriormente mencionado: 1. Os tributos, 2. Os jogos e 3. O vencedor. O livro faz parte de uma trilogia, mas este primeiro por si só já tem características marcantes da distopia. O governo é opressor, os distritos menores estão em estado deplorável.

A primeira parte retrata a jovem Katniss sendo selecionada para os jogos e indo para a Capital com sua dupla, Peeta. Ela começa a observar o lugar e as pessoas, se questionando sobre aquilo, mas ainda com o pensamento retraído.

Partindo para a segunda parte, começa os jogos e é então que a jovem começa a perceber todo o jogo por trás do *reality show*, todo o mal que existe nesta criação da Capital, que é feita para divertir os que estão fora.

Na última parte do livro, a Katniss se revolta com a Capital, mas uma revolta implícita, que é quando só tem ela e sua dupla vivos e a Capital exige que somente um sobreviva, e eles escolhem comer um fruto venenoso para que morressem juntos, mas a Capital impede e os dois vencem. Para alguns aquilo foi somente um clímax perfeito para o jogo, mas para o Presidente Snow foi uma afronta, cometendo um *pensamento-crime*.

Além de ser deste gênero, a obra de Collins pode ser considerada também como uma sátira

alegórica, em que “os eventos são usados implícita ou explicitamente como metáforas de aspectos ridículos da sociedade, da política ou do cotidiano (CANTON, 2016), pois trata sobre alguns aspectos da sociedade de modo irônico, como, por exemplo, os trajes das pessoas da Capital:

“[...]As ruas largas estão cheias de pessoas dançando. Eu soslaio para ver suas pequenas figuras em mais detalhes. “Eles estão em fantasias?”
‘Quem poderia dizer?’ Peeta responde. ‘Como todas essas roupas malucas que eles usam aqui[...]’ (COLLINS, 2010)

As pessoas da capital esbanjam dinheiro com coisas fúteis, como algumas pessoas ricas na sociedade atual certamente faz. Não só há sátira nisso, mas também no próprio jogo, utilizando-se de um modelo de *reality* para mostrar do que as pessoas são capazes para conseguir ser o melhor, de como as pessoas são tão fissuradas nas mídias que às vezes não percebem o que está por trás do que está passando nas telas. Essa é uma das grandes críticas dessa obra.

O QUE MUDA E O QUE PERMANECE

Pensando nessas duas obras e em como a distopia é caracterizada, tem-se duas perguntas a ser respondidas: A distopia hoje tem o mesmo objetivo? e A distopia é retratada da mesma forma?. Tratando-se dessas perguntas, faz-se necessário retomar o seguinte conceito de tema:

O tema é um complexo sistema dinâmico de signos que tenta se adequar ao momento concreto da formação. O tema é uma reação da consciência em constituição para a formação da existência.[...] Por outro lado, o tema deve apoiar-se em alguma significação estável, caso contrário ele perderá a sua conexão com aquilo que veio antes e que veio depois, ou seja, perderá totalmente o seu sentido. (VOLOCHINOV, 2017)

Ainda que este tema esteja ligado a enunciado, também pode-se tratar esse conceito para os temas das distopias. Cada obra distópica traz como tema uma situação em que deve haver um personagem que vai mudar de opinião ao longo da história e um ambiente em que a vivência só será boa para quem tem melhores condições, tanto econômicas quanto ideológicas — no caso das condições ideológicas trata-se de *negrobrancos*, que sabem o que vivem, mas não se questionam sobre.

O tema continua o mesmo, mas o objetivo e o público-alvo pode ter mudado. A presidência maior nas obras dos dois séculos é opressora e o personagem é submisso a este até “abrir os olhos”. Na distopia, o autor tem a liberdade de utilizar esse tema para criticar o que ele pretende criticar, seguindo esse modelo. Quando fala-se que o objetivo mudou, comparando com a do século passado, trata-se das obras desse século, que seguem o tema da distopia, mas que são escritas com o objetivo da venda. Até *Jogos Vorazes* poderia se dizer que a distopia estava sendo escrita com o objetivo de abrir os olhos dos leitores, o que é perceptível quando falou-se sobre a autora anteriormente. O que percebeu-se, com a leitura desse livros, foi que, após o surgimento da obra de Collins, outros autores, começaram a escrever distopias também, com o mesmo sistema de divisão de classes que há na obra, por exemplo. As obras começaram a ser semelhantes no tema, mas não no objetivo.

O público-alvo também mudou. Percebe-se isso quando nota-se o contexto histórico das obras. *Fahrenheit 451*, literatura pós-guerra, era direcionado às pessoas que liam livros desse tipo

na época, que era, em sua maioria, homens e adultos, além de ter um personagem adulto. Agora no século XXI, com *Jogos Vorazes*, por ter uma personagem jovem atraiu mais leitores juvenis, o que fica mais claro quando nota-se que distopia está ancorada ao gênero *Young Adult*, que trata de histórias de transição entre a juventude e a vida adulta.

CONCLUSÕES

A distopia, mesmo mudando algumas características ao longo dos séculos, é um gênero relativamente recente, mas de grande importância. Sua essência continua a mesma, ela ainda está viva, continua com a finalidade de atingir as pessoas, seja de modo mais suave, ou com cenas mais fortes.

Este gênero, por ser ainda recente, tende a se modificar ainda mais. Neste século, este gênero está mais voltado para obras em que há divisões sociais, mas, a partir do momento que um acontecimento novo que mereça ser criticado aparecer, novos livros irão surgir e uma nova distopia será escrita, talvez com o mesmo público, talvez não.

Retomando a fala de Bakhtin, os gêneros do discurso são relativamente estáveis, eles podem permanecer intocáveis ou não, mas isso não leva a considerar que a obra vai ser boa ou ruim. Isso se determina de leitor para leitor. Os séculos vão passando, novos temas vão surgindo, novos gêneros vão surgindo, mas a base deles permanecem, assim como é o ser humano. Ele muda, mas alguns pontos do seu passado permanecem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. Os gêneros do discurso. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CANTON, James. O livro da literatura. Tradução de Camile Mendrot. 1ª ed. São Paulo: Globo, 2016.

COLLINS, Suzanne. Jogos vorazes – 1.ed. – Tradução de Alexandre D’Elia. – Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

DISTRITO 13, Editora Scholastic entrevista a autora Suzanne Collins. Disponível em: <<http://www.distrito13.com.br/suzanne-collins/entrevista-scholastic/>>. Acesso em: 25 de maio de 2017.

VOLOCHINOV, Valentin. Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 2017.