

The Hunger Games: Jogos de Afetos e Revolução¹

Klérison Christy Vital SANTOS²

Ariadne Costa da MATA³

Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, Campina Grande, PB

Resumo

O cinema, assim como todas as artes, possui em sua natureza de criação reflexos tanto do seu autor quanto da época no qual foi concebido, servindo assim como uma fonte de estudo e análise histórica a partir do discurso e dos elementos estéticos nele presente. Diante disto, propomos nesse artigo realizar uma análise tendo como foco o discurso político fortemente apresentado pelos personagens na franquia fílmica *The Hunger Games*. Nesse percurso analisaremos todo o processo de revolução apresentado no filme trazendo à discussão questões como o círculo dos afetos e o papel da desobediência civil, apresentadas no próprio discurso dos personagens.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Política; Círculo dos Afetos; *The Hunger Games*.

Introdução

Are you, are you
Coming to the tree?
Wear a necklace of hope,
Side by side with me
Strange things did happen here
No stranger would it be
If we met at midnight
in the hanging tree
(THE HUNGER GAMES, 2014)

As artes possuem a essência de sua geração, tão logo, nos servem, além do gosto estético, como ferramentas de discussão social e registro histórico, mesmo quando fazem uso de elementos não realistas. Cada movimento artístico possui suas próprias discussões

¹ Trabalho apresentado no DT 04 – Comunicação Audiovisual. Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Autor. Mestrando em Literatura e Interculturalidade – UEPB, e-mail: tonvital@yahoo.com.br

³ Orientadora do trabalho. Professora do programa de mestrado e doutorado em Literatura e Interculturalidade – UEPB e Doutora em Letras (Estudos da Literatura) pela PUC-Rio (2009), e-mail: ariadnecosta@gmail.com

do campo do ideológico refletido em suas obras, o artista fala um pouco de si e de seu mundo ao criar, desse modo, usar a arte como um recurso de estudo social e problematização se torna um rico universo, pois ao analisarmos a obra analisamos também seu contexto histórico e social.

O cinema, assim como outras artes narrativas do gênero, faz uso, além do discurso narrado, do signo enquanto texto, construindo em seu processo de montagem a formação de elementos e narrativas imagéticas, dessa forma diferentes discursos podem ser encontrados dentro de uma obra, tanto, visuais quanto ideológicas e históricas.

A história está presente no cinema de diversas maneiras e pode ser abordada por vários ângulos. Em princípio, de forma genérica, um filme, produzido em qualquer época ou espaço, é passível de ser utilizado como fonte de reflexão histórica e pode ser feita, nos termos de Marc Ferro (1992), a análise do cinema na história. (SOUZA, 2012, p.73)

Ferro, nos apresenta diferentes âmbitos pelos quais podemos compreender uma obra em seu total sentido (Figurino, Cenário etc – FERRO, 1992), contudo, nesse estudo focalizaremos as questões políticas as quais permeiam todo o discurso dos personagens. Segundo Rosenstone "Cineastas criam filmes, e não teorias sobre filmes, e muito menos teorias sobre a história, o que significa que precisamos buscar em suas produções acabadas, e não em suas intenções declaradas, o entendimento do pensamento histórico que encontramos na tela" (2010, p. 39). Podemos assim pensar que nessa relação cinema e história só nos reverteremos ao passado, porém podemos também analisar o presente a partir das produções recorrentes.

Ao relacionarmos essa discussão com o mundo que nos rodeia, veremos que a temática política presente na Franquia *The Hunger Games* se configura como o um pós-momento mundial no qual a democracia faliu e para restituição da ordem um regime totalitário e opressor governa, paralelo a um desejo que emerge de retorno ao estado democrático.

Ao trazermos essa discussão para atualidade veremos que devido quase a um nihilismo político chegamos a um momento no qual nos parece que não há saída, o mal estar da contemporaneidade, conjuntamente a este sentimento vemos um pensamento neoconservador e totalitário emergente no mundo ao lado do neoliberalismo, como destaca Wendy Brown (2006).

As discussões políticas presentes nos filmes estão permeadas pela busca do direito de escolha, pelo romance entre os personagens principais e pelo jogo de poder e revolução presente na narrativa, desse modo, procuraremos enfatizar as decisões políticas dos governantes e revolucionários presentes na história fazendo uso da narrativa principal conjuntamente a discussões sobre o estado democrático de direito e o regime de exceção, círculo de afetos como poderio governamental e a desobediência civil como direito do cidadão.

Panem e os *Hunger Games*

A franquia fílmica *The Hunger Games* é uma adaptação dos livros homônimos de Suzanne Collins que apresentam um futurismo distópico, no qual após uma guerra geral o sistema democrático entra em decadência levando a dizimação de grande parte da população. Como uma forma de reaver a ordem há a implantação de um regime totalitário no qual promulga a paz entre os distritos da nação de Panem, localizada na região da antiga América do Norte. O coração de Panem é a Capital, ao seu redor estão os distritos, a saber 13, tendo um deles, devido a uma revolta ao sistema, sido atacado e aparentemente destruído para a nação. Cada um dos distritos oferece a Capital os elementos que a permitem estar viva, tais como minério, alimentos, energia etc, e a Capital como retribuição oferece a segurança e a ordem.

Como uma metáfora de lembrança de seus mortos e da guerra e em prol da paz do sistema, anualmente dois jovens, um de cada sexo, de cada distrito, entre a faixa etária de 12 a 18 anos, tirando a sorte, são levados a um evento chamado *Hunger Games*, no qual, esses 24 jovens são postos em um “campo de guerra”, pelo qual lutarão pelas suas vidas e pelos seus distritos, tentando não morrer quer seja pela mão de seus oponentes ou mesmo pelas intemperes do espaço criado especificamente para tal propósito, somente um pode sair vivo, apenas um vencedor.

A narrativa se desenvolve no ano 74 pós-rebelião ao sistema, vemos pelo olhar de Katniss Everdeen, 16 anos, do 12º distrito, a fome e a impotência perante o sistema. No dia da coleta dos tributos⁴ a irmã de Katniss, Prim Everdeen, é sorteada juntamente com Peeta Mellark para os jogos, e em um gesto de altruísmo Katniss se oferece como tributo invés de sua irmã, primeira pessoa voluntária do distrito desde sua composição.

⁴ Nome dados aos jovens sorteados para o Hunger Games.

O *Hunger Games* é um grande evento no qual toda Capital se reuni para conhecer os tributos e escolher os quais vão apadrinhar. Nesse processo vemos diferentes jovens, cada qual desejando apresentar suas qualidades e serem escolhidos. Katniss, vê a decadência do sistema e de certo modo uma revolta no espaço no qual se encontra, essa subversividade espontânea resultará em uma simpatia da Capital e dos distritos, porém de formas distintas, para o primeiro como um bibelô que se destaca, para o segundo como uma líder emergente, ao mostrar a desobediência ao sistema como um direito do indivíduo, com insurgência desse sentimento brota também à antipatia do Presidente de Panem, Snow, ao ver nela a possível destruição da ordem. Segundo SILVA ao tratar sobre o papel do soberano Benjamin nós diz que o soberano no barroco tinha a predestinação ao poder e tão logo um poder ditatorial:

O soberano barroco, para ele, oscila entre a figura do tirano e a do mártir. Benjamin nota que, por outro lado, também nas histórias de mártires do Barroco pode-se perceber o drama do tirano, a monarca é aquele que passa por uma prova, assim como o mártir. “A função do tirano e a restauração da ordem na situação de exceção: uma ditadura cuja utopia será sempre a de colocar as leis férreas da natureza no lugar do instável acontecer histórico”. (2005, p. 34)

Semelhantemente ocupando o lugar vazio da política vemos a presença de Snow, representando o próprio significado do grande pai, o pai primevo⁵. Desse modo, podemos ver em todo desenvolvimento da narrativa a presença de um ser tirano, que em busca da continuidade da ordem, aplica leis para domínio do povo, assim como retaliações graves aos que tentam enfrentar a Capital.

Desobediência aos ritos da Capital

Tal qual podemos reconhecer na declaração de Thoreau, Desobediência Civil (1849), o indivíduo tem o direito de se negar a apoiar o sistema, colocando a frente a suas crenças do correto. Vemos esse posicionamento presente nas decisões de Katniss. A atitude inicial da personagem é não aceitar o sistema de troca de alimentos, quebrando inclusive as leis dos limites nos quais os cidadãos poderiam trafegar, para obter alimento além do disponibilizado pelo sistema. Contudo, podemos dizer que o momento de sorteio da irmã a

⁵ Segundo Freud o Pai primevo é representado por um mito no qual o macho mais forte e dominador de uma tribo é morto pelos outros machos mais fracos. Criando assim um espaço vazio que não pode ser ocupado, pois num há outro tão poderoso quanto, chegando ao sentimento de culpa generalizado. “Esse sentimento de culpa vem do fato de o pai não ser apenas responsável pela crueldade e coerção, mas ser também objeto perdido de amor e identificação” (SAFATLE, 2015, p.87), esse sentimento, segundo Safatle perpetuamos ainda na política, buscando sempre a liderança de um grande pai.

leva ao que Safatle dirá como o desamparo. “Por não ser atualização dos meus possíveis. A situação de desamparo implica sempre reconhecimento de certa forma de impotência, tanto de um sujeito em sua agência quanto da ordem simbólica que o suporta, em sua capacidade de determinação.” (SAFATLE, 2015, p. 71), podemos pensar inicialmente que o estado de desamparado pode ser configurar danoso ao o percebermos, contudo, o seu reconhecimento pode ser um ativador para significativas modificações.

Na verdade, trata-se aqui de seguir outra via e compreender o desamparo como condição para o desenvolvimento de certa forma de coragem afirmativa diante da violência provocada pela natureza despossessiva das relações intersubjetivas e pela irredutibilidade da contingência como forma fundamental de acontecimento. Pois, se estar desamparado é estar diante de situações que não podem ser lidas como atualizações de nossos possíveis, situações dessa natureza podem tanto produzir o colapso da capacidade de relação e a paralisia quanto o engajamento diante da transfiguração dos impossíveis em possíveis através do abandono da fixação à situação anterior. (SAFATLE, 2015, p. 74)

Termos consciência da nossa incapacidade e do desamparo permite que saíamos do comumente reconhecido como o correto ou o estabelecido. A incapacidade diante da escolha da irmã de Katness levou-a a tomar uma atitude, diferente dos seus conterrâneos, esta atitude, é uma das mais significativas que desencadeara todo o enfraquecimento político da nação de Panem, uma abertura a novas possibilidades, uma ida ao vazio.

Sua participação no jogo se configura como uma forma de afronta e desobediência, remetendo a Thoreau novamente, ele nos diz: “Na minha opinião devemos ser em primeiro lugar homens, e só então súditos. Não é desejável cultivar o respeito às leis no mesmo nível do respeito aos direitos. A única obrigação que tenho direito de assumir é fazer a qualquer momento aquilo que julgo certo.” (THOREAU, 1849, *s.p.*), quando invés de aceitar um combate direto como os outros jogadores, foge ao limites do perímetro, quando invés de ser apática a morte dos seus adversários, demonstra respeito pelo outro, por exemplo, avessa de abandonar Rue, companheira temporária no jogo e morta pelos outros participantes, realiza um velório simbólico a cobri-la com flores. Essa atitude aos nossos moldes pode parecer comum, contudo na configuração do jogo e do seu simbolismo é uma afronta, pois quebra intelectualmente o sentido ao qual ele existe, que nos remonta ao coliseu em suas mortes sanguinárias, pois para o sistema, aquelas vidas não tem valor a não ser cumprir os seus propósitos enquanto tributos.

Desta forma, a massa de homens serve ao Estado não na sua qualidade de homens, mas sim como máquinas, entregando os seus corpos. Eles são o

exército permanente, a milícia, os carcereiros, os policiais, posse comitatus, e assim por diante. Na maior parte dos casos não há qualquer livre exercício de escolha ou de avaliação moral; ao contrário, estes homens nivelam-se à madeira, à terra e às pedras; e é bem possível que se consigam fabricar bonecos de madeira com o mesmo valor de homens desse tipo. Não são mais respeitáveis do que um espantalho ou um monte de terra. Valem tanto quanto cavalos e cachorros. No entanto, é comum que homens assim sejam apreciados como bons cidadãos. (THOREAU, 1849, *s.p.*)

O bom cidadão é aquele que se submete aos jogos e a sua carnificina, em contramão a esse desígnio, no momento final do jogo no qual sobram somente Katness e Peeta, do mesmo distrito, os idealizadores que antes haviam modificado a regra para a possibilidade de dois vencedores, revogam sua decisão colocando-os frente a frente para matar, como a atitude mais pungente de desobediência, Katness pega de seu bolso amoras-cadeado que são extremamente venenosas, e ambos as comerão em ato de suicídio, não só deles, mas resulta principalmente como o envenenamento ao sistema e a destruição do propósito dos *Hunger Games*. Antes de tal ação os idealizadores revogam a decisão e pela primeira vez em 74 anos teremos dois vencedores e o início da destruição da ordem na Capital.

Jogos dos Afetos

Os corpos políticos não se configuram somente devido fatores socioeconômicos, eles estão fortemente conectados a questões basilares afetivas, as quais possibilitam a sua permanência a partir do jogo político. “Freud prefere compreender a forma como indivíduos produzem crenças, desejos e interesses a partir de certos circuitos de afetos quando justificam, para si mesmos, a necessidade de aquiescer à norma, adotando tipos de comportamentos e recusando repetidamente outros.” (SAFATLE, 2015, p.48). Hobbes discute o medo como a principal ferramenta usada como elementos de dominação social, a criação de um ambiente que sugira violência e insegurança se faz um forte aliado para perpetuação de governanças e pela manutenção de uma necessidade de segurança e proteção de seu país ou região, para ele o estado tem que ser forte, pois se homens forem deixados sem lei se destruiriam, “de todas as paixões, a que menos faz os homens tender a violar a leis é o medo. Mais: Excetuando algumas naturezas generosas, é a única coisa que levo os homens a respeitá-las.” (HOBBS *Apud* SAFATLE, 2015, p.18). Freud também faz uso em seus estudos do papel do medo como um agente social significativo, contudo invés de tê-lo como principal ferramenta política, o verá como parte de um sistema de

manipulação ambivalente entre o medo e a esperança em processo paralelo a questão do desamparo.

Talvez, por isso, o corpo político que esperança e medo são capazes de produzir seja sempre modalidade de um corpo político providencial. O corpo constituído pela crença esperançosa em uma providência por vir ou o corpo depressivo e amedrontado de uma providência perdida ou nunca alcançada. (SAFATLE, 2015, p. 25)

Podemos ver assim que ambos estão conectados a uma esperança de um por vir, quer seja em um sentido mais positivista ou não, porém em ambos os casos criam um conformismo político construído em uma expectativa. Ao pensarmos a aplicação do círculo de afetos dentro de *The Hunger Games* vale destacar dois diálogos no qual a relação medo e esperança são claramente discutidas, assim como outro no qual a fragilidade do sistema é mostrada, pois a principal ferramenta que é o afeto se encontrava desestabilizada, ambos os exemplos são diálogos com o Snow, presidente de Panem. No primeiro filme a discutir o destaque que Katniss obtém, Snow ao falar com Seneca, organizador dos jogos daquele ano, aponta:

Snow- Seneca, porque você acha que temos um vencedor?

Sêneca- Como assim?

Snow– Quero dizer, porque nós temos um vencedor? Se fosse somente para intimidar os distritos, porque não sortear 24 por vez e eliminá-los? Seria mais rápido.....Esperança!

Sêneca – Esperança?

Snow– Esperança. É a única coisa mais forte que o medo. Um pouco de esperança é eficaz, muita é perigosa. Uma centelha é boa, desde que contida.

(THE HUNGER GAMES, 2012)

Dentro desse diálogo alguns pontos merecem ser destacados, tais qual o uso da esperança e medo como afetos políticos e o papel da intimidação e do medo por si só no sistema. Veremos que Snow nos fala que a retaliação ou agressão física poderia se tornar mais fácil, contudo, poderia também levantar insurreições populares nos distritos, então o uso da esperança nos jogos, nas possibilidades dos distritos ganharem e terem seus representantes viajando por Panem serviria como um aquietador popular.

Medo e esperança são sentimentos ambivalentes, relacionados a expectativa, num sentido mais positivista ou não, um serve como antídoto para o outro, quando bem

equilibrados conseguem ser forte instrumento político. Somente a eliminação por meio da morte dos 24 tributos seria o próprio enfraquecimento do sistema, pois a cada ano se tinha a esperança do seu distrito ser o vencedor, tão logo, aquela região ter a honra de ter habitantes na Aldeia dos Vitoriosos⁶.

O medo como afeto político, por exemplo, tende a construir a imagem da sociedade como corpo tendencialmente paranoico [...] Imagina-se, por outro lado, que a esperança seria o afeto capaz de se contrapor a esse corpo paranoico. No entanto, talvez não exista nada menos certo do que isso. Em primeiro lugar, porque não há poder que se fundamente exclusivamente no medo. Há sempre uma positividade a dar às estruturas de poder sua força de duração. Poder é, sempre e também, uma questão de promessas de êxtase e de superação de limites. (SAFATLE, 2015, p. 24)

O momento que o medo começa ser o afeto operante já se instaura em uma segunda ocasião, quando a revolução já se inicia nos distritos e como forma de repressão a insurgência há uma violência exacerbada. Voltando a ideia do desamparo e sobre o papel positivo e ativo desse reconhecimento, vemos no percurso que a esperança se reconfigura, saindo do âmbito da ordem para a possibilidade de libertação. Nesse momento é que a nação de Panem passa por uma reestruturação ideológica. “Uma sociedade que desaba são também sentimentos que desaparecerem e afetos inauditos que nascem. Por isso, quando uma sociedade desaba, leva consigo os sujeitos que ela mesma criou para reproduzir sentimentos e sofrimentos.” (SAFATLE, 2015, p. 17), tão logo produzindo assim novos afetos.

No segundo filme, pós-início de rebeliões nos distritos, em visita a Aldeia dos Vitoriosos do distrito 12, vemos o seguinte diálogo, entre Snow e Katness.

Snow– Você não sabe, mas em muitos distritos as pessoas viram seus truques com as amoras como um ato de desafio, não como um ato de amor. E se uma menina do distrito 12, de todos os lugares, pode desafiar a Capital e sair impune, o que os impede de fazer o mesmo? O que os impede, por exemplo, de se rebelarem. Isso pode levar a uma revolução. E em uma fração de segundo todo sistema cai.

Katness– Deve ser um sistema frágil para cair com algumas amoras.

Snow– E, realmente, é.

(THE HUNGER GAMES, 2013)

⁶ Espaço destinado em cada distrito para os jogadores que ganham o Hunger Game. Juntamente com o ganhador toda sua família vai com ele para viver na aldeia dos vitoriosos, enquanto o vencedor estiver vivo, lá eles tem acesso a melhor situação de vida e proteção, pós a Vitória de Katness e Peeta, descobrimos que fora eles em toda aldeia só tem um outro vencedor.

Nesse diálogo vemos como as ações de Katness foram observadas como um desafio ao sistema, tão logo rebeliões são apresentadas nos distritos. Podemos ver a fragilidade do governo que busca por meio das ameaças, um retorno do medo como afeto principal. Após esse diálogo, durante o Tour da Vitória, maior incomodo nos distritos e claramente uma atividade de afronta ao sistema, resultando em maiores violências por parte do governo, chegando a frente, até a destruição do distrito 12, como retaliação as ações de Katness.

A desobediência de Katness ao sistema resultou em um aumento da centelha da esperança na compreensão generalizada do estado de desamparo que os distritos se encontravam, desequilibrando a relação de poder esperança/medo, assim o aspecto de desamparo é suprido pela presença de um símbolo de um grande líder, ou ideal de libertação, representado pelo símbolo do Mockingjay⁷ que é um pássaro surgido em um cruzamento de espécies distintas. “Todos reconhecem o direito à revolução, ou seja, o direito de negar lealdade e de oferecer resistência ao governo sempre que se tornem grandes e insuportáveis a sua tirania e ineficiência.” (THOREAU, 1849, *s.p.*). Quão maior se tornam a ações nos distritos, mais fortes se configuram as retaliações aos civis.

Levante pela democracia e o estado de exceção

Como forma de dirimir as revoltas que ocorrem em Panem, no tour da vitória, no ano 75 ao comemorem o Massacre Quaternário⁸ invés de chamarem novos tributos, são chamados todos os vitoriosos para novamente participarem dos *Hunger Games*, para eliminação de Katness. Contudo, o plano de Snow surge a partir do novo organizador dos jogos, que neste filme saberemos que tem conexão com o distrito 13, a qual não fora destruído como a Capital supunha. Possuindo um plano de destituição do governo, aplicado durante os jogos, no qual diversos tributos veteranos estão reunidos para a sua destruição e para não presença de um vencedor, tão logo destruindo o seu sentido do simbólico, já abalado na edição anterior.

Nesse processo vale destacar além das questões táticas como produção de material ideológico ou mesmo as formas de embate tecnológico ou as barricadas feitas pelos distritos

⁷ Mistura de Pássaros Tagarelas (Jabberjays) e Tordos (mockingbirds), eles reproduzem a voz humana.

⁸ A cada 25 anos pós-revolta acontecem esses jogos que são mais sanguinários como uma comemoração de uma data.

deixando de oferecer recursos a Capital, surge a presença mais afetiva de uma nova personagem do distrito 13, na pessoa de Alma Coin.

Coin possui um plano de revolução há anos, porém nunca levado a frente por não ter quem encabeçasse, então faz uso da imagem de Katness para chegar ao poder. Em meio ao enfraquecimento político e a adesão dos distritos a rebelião, a Capital se torna uma ilha, chegando até a dominação e sua rendição. Nesse momento Coin assume o governo como presidente interina, se auto intitulado, ao justificar a sua permanência sem previsão de eleição devido um estado de exceção, no qual as pessoas não saberiam exatamente o que decidir, vemos então o oprimido que ao chegar ao poder se tornar opressor, tão grande esse efeito rebote que a nova presidente propõe um novo *Hunger Games*, porém somente com os filhos dos que viviam na Capital, como pagamento pelos sofrimentos e vingança aos seus progenitores. Nesse intermeio de rendição da Capital, e na colocação de Coin como presidente, é decidido que toda população se juntará para a morte de Snow, como símbolo do fim de um sistema e de uma ordem, essa morte não se configurará somente como uma espetacularização, mas na criação de um momento afetivo e significativo no qual Snow deveria morrer pelas mãos de Katness por uma flecha.

Antes da morte pública de Snow, ocorre o seguinte diálogo com Katness:

Snow - Minha falha foi não perceber logo o plano de Coin, Ela deixou a capital e os distritos se destruírem uns aos outros. Então, ela interveio para assumir com o arsenal do distrito 13. Não se iluda, ela pretende assumir meu lugar agora. Mas eu estive de olho em você, e você, em mim. Receio que nós dois tenhamos feito papel de tolo. (THE HUNGER GAMES, 2015)

O governo de Snow, assim como o governo da revolução que pretendia o acesso a democracia, se instauram como opressores, no filme pode reconhecer o acesso ao poder como um passo a criação de novos afetos, fazendo uso do medo e esperança em seus discursos em um novo sistema opressor. Rancière em seu livro *Ódio à democracia* consegue desenvolver as similaridades entre propostas, apresentadas nos filmes, que inicialmente podemos pensar que seriam grandemente divergentes.

Totalitarismo e democracia, ensinava Furet, não são duas verdades opostas. O reino do terro stalinista foi antecipado no reino do terror revolucionário. Ora, o terror revolucionário não foi uma escorregadela da revolução, era consubstancial a seu projeto, uma necessidade inerente à própria essência da revolução democrática. (RANCIÈRE, 2014, p. 24)

Em um último ato revolucionário, Katniss no dia da morte pública de Snow, invés de matá-lo com sua flecha como publicamente se esperava, mata Coin na praça pública onde Snow também morre pelas mãos do povo que avança para destruição do símbolo da ordem e do governo, deixando novamente a vaga de governantes de Panem vaga. Quem a *posteriori* assumirá é a comandante Paylor, líder do distrito 8, uma governante que não desejava de início governar. “O bom governo é o governo daqueles que não desejam governar. Se há uma categoria que deve ser excluída da lista dos que estão aptos a governar, é a dos que intrigam para obter poder.” (RANCIÈRE, 2014, p. 59), no fim talvez o governo mais legítimo que Panem poderia ter e o momento menos distópico desse futuro.

Considerações Finais (Pular no vazio)

Vemos assim que a luta pela democracia e pela liberdade se apresenta em toda narrativa, contudo, embora o desejo exista há contrariamente a aparente incapacidade democrática, pois sempre os que estão no poder aparentam defender suas causas e não a do povo. Como Rancière bem apresenta “A “sociedade democrática” é apenas uma pintura fantasiosa destinada a sustentar tal ou tal princípio do bom governo.” (2014, p. 68), chegando a ser utópica nos sistemas que já conhecemos.

Em meio aos diferentes acontecimentos ocorridos na história um último fato vale ser ressaltado, quando Effie, já no distrito 13, em meio a revolução nos diz: “Sinto falta de minhas perucas. Ainda bem que lembrei que isso era moda antigamente (*Turbante*). Tudo que é velho pode voltar a ser novo. Como a democracia.” (THE HUNGER GAMES, 2014), o desejo pela democracia é um desejo antigo, desde os gregos recorrente, porém talvez a solução para essa forma de governo seja se o tornar novo.

O exercício de Pular no Vazio, como Safatle propõe talvez seja a solução essa renovação da ideia democrática. Podemos assim pensar, que o processo de individuação de Katniss em sua desobediência levou-nos a olhar diferentes estados de governo, antes uma democracia que faliu, durante seu processo um estado totalitário e uma revolução que também faliram, por fim, o filme acaba sem resposta como se mais do que uma ideia de governo estabelecido há uma ausência de uma ideia claramente organizada.

Ao vermos Katniss e Peeta ao fim da história juntos na Aldeia dos Vencedores de seu distrito destruído, talvez nos lembre da necessidade do pular no vazio e não necessariamente crermos piamente em propostas as já reconhecidamente que não deram

certo, tal como Yves Klein fez em sua performance *Leap into the Void* (1960) o pular no desconhecido tem que ser um ato ativo e de busca do seu chão.

Referências Bibliográficas

BROWN, Wendy. **American Nightmare**: Neoliberalism, Neoconservatism, and De-Democratization. *PoliticalTheory*, vol. 34, nº6, 2006.

FERRO, Marc. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: **Cinema e História**. Trad. Flávia Nascimento – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

RANCIÈRE, Jacques. **O ódio à democracia**. Trad. Mariana Echalar – 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2014.

ROSENSTONE, Robert A. **A história nos filmes, os filmes na história**. Trad. Marcello Lino. São Paulo: paz e Terra, 2010.

SAFATLE, Vladimir. **O circuito dos afetos**: Corpos políticos, desamparo e o fim do indivíduo. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

SILVA, Márcio Seligmann. Walter Benjamin: O estado de exceção entre o político e o estético. In: **Outra Travessia**. UFSC, Nº 5, 2º semestre, 2005.

SOUZA, Éder Cristiano. O uso do cinema do ensino de história: propostas recorrentes, dimensões teóricas e perspectivas da educação histórica. In: **Revista Escritas**, v. 4, 2002, p. 70-93. Disponível em: <<http://revista.uft.edu.br/index.php/escritas/article/view/1303/8121>> Acesso em: 15 de mai 2016.

THOREAU, Henry David. **Desobediência Civil**. *AestheticPapers*, 1849. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000019.pdf>> Acesso em: 15 de mai 2016.

Arquivos Fílmicos

HUNGER Games, The. Direção: Gary Ross. Produção: John Kilik e Nina Jacobson: Lions Gate Entertainment, 2012, 2 h 25 min, Arquivo Digital.

_____ - **CatchingFire**. Direção: Francis Lawrence. Produção: John Kilik e Nina Jacobson: Lions Gate Entertainment, 2013, 2 h 26 min, Arquivo Digital.

_____ - **Mockingjay - Part1**. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson: Lions Gate Entertainment, 2014, 2 h 05 min, Arquivo Digital.

_____ - **Mockingjay- Part 2**. Direção: Francis Lawrence. Produção: John Kilik e Nina Jacobson: Lions Gate Entertainment, 2015, 2 h 17 min, Arquivo Digital.