

Porque é que as revoluções falham?

Reflexão sobre *Amanhecer na ceifa*, de Suzanne Collins

Brilhante e assombroso, mortífero e fascinante, o novo livro de Suzanne Collins, *Amanhecer na ceifa*, uma prequela de *Os Jogos da Fome*, leva-nos de volta ao distópico e horripilante mundo de Panem, desta vez pela voz de Haymitch Abernathy.

Amor e terror. Medo e esperança. Indignação e complacência. No que toca à construção do fictício, a mão de Collins é cirúrgica; os Jogos têm tanto de fantástico como de real. O que torna a história tão angustiante é precisamente a sua intemporalidade. Sim, o ano é 2325 e não 2025, o mundo está dividido em distritos e não em estados-nação, mas as questões que nos inquietam são as mesmas: porque é que nos sujeitamos àquilo com que não concordamos? Porque é que, a cada passo em frente, damos dois para trás?

Através de Haymitch, Collins convida o leitor a repensar o seu lugar na narrativa, a questionar o seu posicionamento e responsabilidades no desenrolar dos eventos. A mensagem política dos livros nunca foi subtil, mas, nesta mais recente obra, Collins vê-se obrigada a ser irrestritamente franca – os Jogos, antes de tudo, são um conto de resistência e de submissão implícita. Quem será o mais culpado: aquele que dá ordens injustas ou aquele que cegamente as executa?

Se originalmente o intuito dos livros era explorar a doutrina da guerra justa, agora debruça-se sobre a construção social da realidade, nomeadamente por meio da participação ativa dos média e da cultura de massas. Sim, isso inclui o ávido leitor e o fã que faz fila à porta do cinema, indeciso sobre se Katniss deveria ter acabado com o Gale ou com o Peeta, ou, mais recentemente, as campanhas de *marketing* absurdamente distanciadas do real tema dos filmes, como a colaboração com a linha de fast fashion Shein. Nesta obra, então, Collins não poderia ter sido mais clara: aquilo que nós conhecemos do mundo – das notícias dos jornais, da arte, do conhecimento em geral – não é neutro nem imparcial. A saga nunca foi sobre o espetáculo dos Jogos, mas sobre o que nos leva a assistir a eles.

A ficção, mais do que entretenimento, tem uma função explicitamente pedagógica. A arte é sempre política. A trilogia original leva-nos a questionar: como se justifica uma guerra? Quando é que a retaliação se transforma em castigo? Quanta violência é demasiada violência? Quase um século antes dos Jogos de Katniss Everdeen, protagonista dos três primeiros livros, uma vaga de protestos assola Panem, eclodindo numa longa e sangrenta guerra civil – episódio conhecido como *The Dark Days*. Embora a autora nunca tenha explorado em detalhe as causas desta primeira guerra, entende-se que os distritos se uniram contra o domínio totalitário do Capitólio, liderados pelo Distrito 13, numa insurreição extremamente brutal, dominada pelo terror. Em *Ballad of Songbirds and Snakes*, vê-se que até as famílias mais ricas acabaram por canibalizar os vizinhos para enfrentar a fome devastadora. Mais tarde, o Distrito 13 será aniquilado pelas forças do Capitólio, e o terror – agora exercido pelo Estado – tornar-se-á um instrumento de biopoder. O biopoder, na sua forma básica de biopolítica, foca-se no controlo da população, que não se impõe só pela violência direta, mas pela gestão da vida e da morte, pelo condicionamento psicológico, pelo medo, pela fome, pelo espetáculo da punição. Os Jogos são o expoente máximo dessa lógica, uma macabra encenação ritualizada da morte, que reforça a submissão ao normalizar a crueldade. Enquanto a guerra desumaniza o indivíduo, o espetáculo dessensibiliza-o à dor, e o medo isola-o da sua comunidade. O verdadeiro controlo não precisa de correntes, basta-lhe espectadores obedientes e exaustos.

Se a nova obra de Collins é uma *masterclass* sobre propaganda e a importância da literacia, então Plutarch Heavensbee é o seu mais notório arquiteto. A personagem não passa de mais uma peça, mas compreende bem os limites do tabuleiro. Heavensbee mostra a Haymitch e aos restantes tributos do Distrito 12 que não é tanto a realidade que importa, mas sim a nossa perceção da realidade. Pegando na teoria da sociedade do espetáculo de Guy Debord, quando o mundo é transformado em meras imagens, essas meras imagens transformam-se em realidade. Quem ganha os Jogos não é o mais forte ou o mais sagaz, é aquele que melhor entretém.

Plutarch vê em Haymitch uma faísca de subversão. O seu papel é expô-lo aos média, construindo a ideia dele como um rebelde de coração mole. No

entanto, revela-se uma personagem dúbia, e Haymitch desconfia das suas verdadeiras intenções ao longo da história. Se, por um lado, o ajudou a estender o seu tempo com a família, por outro lado, obrigou-os a encenar, repetidamente, a sua despedida e a sua angústia para as câmaras. Plutarch é o arquétipo do rebelde infiltrado – essencial à queda do sistema, mas perigosamente ambíguo. Plutarch representa um tipo muito específico de rebelião, a que começa por dentro. Nem todas as revoluções começam na rua. Algumas germinam nos corredores do poder. É preciso entender os mecanismos, os códigos, os canais, enfim, a linguagem do poder. E em SOTR, o poder fala em imagens.

Uma das metáforas mais marcantes da obra é o uso dos cartazes publicitários. Espalhados pelos distritos, são ferramentas visuais de disseminação dos ideais do Capitólio. Algumas imagens retratam Haymitch em poses heroicas, outras mostram cenas manipuladas dos Jogos. Tudo com um propósito: apelar à emoção, exigir a nossa imediata atenção, mostrando como a imagem pode ser fabricada e completamente dissociada do sujeito real. Haymitch não consegue discernir as intenções e as lealdades de Plutarch. Esta desconfiança revelar-se-á fatal para o sucesso da revolução. Ao recusar combater o Capitólio usando as mesmas espetaculares técnicas de propaganda e mobilização, a personagem reflete um intenso dilema moral, aparentemente despercebido na trilogia original, bem como as limitações do tipo de rebelião que Plutarch representa – feita à imagem do sistema que pretende destruir. A nossa percepção do opressor e do oprimido esbate-se lentamente. A guerra, além de ser uma guerra por justiça, passa a ser também uma guerra de percepções. E se o papel das instituições públicas e meios de telecomunicação é fundamental, o espírito crítico e a indignação do cidadão comum também o é.

Alguns dos momentos mais desconcertantes da obra são aqueles em que Haymitch reconhece perfeitamente que tinha uma oportunidade de se revoltar e causar danos ao Capitólio, mas não o faz. Porque é que ele se submeteu? Lembra-se de Woodbine Chance, que, ao ser escolhido, desatou a correr. Ora, saberia que a morte era iminente, mas correria, resistiria. Porque é que Haymitch não resistiu? Numa culpa surda, o protagonista mastiga o porquê dessa decisão. E a verdade é que esse é precisamente o objetivo último dos Jogos; amedrontar e cansar as pessoas ao ponto de estas acreditarem que a sua indignação é inútil,

o seu protesto, insignificante. Que este é o estado natural do mundo, que nunca nada o mudará, que nunca ninguém lhe escapará, limitando-se a assistir com um olho fechado ao espetáculo, criticando-o silenciosamente, mas aceitando-o irremediavelmente.

O que fez extinguir a faísca da revolução de Haymitch Abernathy, entre outros aspetos, foi a crença paralisante de que o Capitólio era invencível – um monstro onipotente, em todo o lado ao mesmo tempo, capaz de tudo e sem medo de nada. Que um mero cidadão, ainda por cima do Distrito 12, não podia ser mais do que uma peça descartável no grande teatro da submissão. Mas foi precisamente essa ideia que garantiu a continuidade dos Jogos. Consumir o espetáculo, assistir aos Jogos é, ainda assim, mantê-los vivos. Num mundo onde a propaganda se confunde com entretenimento e a verdade se dilui entre *clickbait*, a que escolhemos nós assistir, em quem escolhemos nós acreditar?

Catarina Lima