



GT16 - Educação e Comunicação – Trabalho 611

## OS JOGOS VORAZES SÃO AQUI: UM ESTUDO SOBRE O FILME *HOLLYWOODIANO* E SUBJETIVAÇÃO NA JUVENTUDE

Greice Rosane Gomes – IFSul

Cynthia Farina – IFSul

### Resumo

Este artigo aborda aspectos desenvolvidos em uma pesquisa mais ampla sobre processos de formação, juventude atual e *blockbusters*. Investigam-se, aqui, relações entre cinema e juventude a partir de uma discussão sobre a saga Jogos Vorazes, mais especificamente sobre a primeira película da série. Por meio de uma problematização sobre elementos trazidos pelo filme, são estudados processos de subjetivação na atualidade e de que forma eles repercutem na formação de jovens. O trabalho foi construído com base no método cartográfico, e o referencial teórico utilizado é norteado prioritariamente por Guattari e Deleuze. Em um primeiro momento, a educação é abordada a partir das noções de experiência e de processos de formação. A fim de apresentar o método da cartografia utilizado na pesquisa, são trazidos para o artigo conceitos importantes para o entendimento do método. Após a discussão sobre juventude, mídia e pós-modernidade, são elaboradas diferentes problematizações sobre o filme, as quais apontam para a percepção deste tipo de produção cinematográfica como um dispositivo pedagógico fílmico, capaz de dar a ver processos de subjetivação operados na atualidade.

**Palavras-Chave:** Cinema *hollywoodiano*. *Blockbusters*. Formação. Subjetivação. Juventude.

### 1. Introdução

Com uma grande abrangência de público, os filmes *hollywoodianos* produzidos para o consumo em massa, também conhecidos como *blockbusters*, podem nos fornecer pistas sobre os processos de subjetivação na atualidade. Justamente por pretenderem alcançar o maior número possível de espectadores, essas películas lidam com temas e emoções capazes de abarcar linhas predominantes da subjetividade contemporânea ocidental, entendendo a subjetividade pela maneira como os sujeitos experimentam a vida a partir das relações que estabelecem com os inúmeros processos de subjetivação presentes na atualidade. Embora possuam um grande alcance de público, tais produções

necessitam ser vistas com mais atenção pela Academia, e é por isso que esse artigo busca operar nesse hiato.

Por perceber nesse material o potencial de pensar a educação a partir do viés da formação (LARROSA, 1994; BÁRCENA, 2012), que considera as potencialidades formativas de dispositivos situados em diferentes espaços da vida do sujeito, desenvolvo esse trabalho, fruto de uma pesquisa mais ampla realizada ao longo de um curso de mestrado, com o objetivo de lançar um olhar sobre uma das mais famosas adaptações cinematográficas dos últimos anos voltada ao público jovem. A partir da saga *Jogos Vorazes*, mais especificamente por meio do primeiro filme da série, investigo a maneira como esse *blockbuster* tematiza as características e os principais conflitos da juventude na contemporaneidade. Além disso, ao problematizar essa pedagogia fílmica, discuto de que maneira o cinema pode fazer parte dos processos de formação de jovens na atualidade.

Para lidar com tais questões, a pesquisa foi desenvolvida por meio do método cartográfico, tomando como base noções trazidas por Rolnik (2007), Kastrup (2009) e Deleuze e Guattari (2011). Ainda com esse referencial teórico, trabalho em relação a conceitos importantes dessa pesquisa, como subjetivação. Já os processos de formação e a ideia de saber pela experiência são discutidos prioritariamente a partir de Larrosa.

Articular saberes de diferentes áreas é uma das possibilidades abertas pelo método cartográfico, a qual lanço mão neste artigo. Kastrup (2009, p.32) deixa claro que a cartografia não pretende representar um objeto, mas acompanhar e investigar um processo. Nos estudos da subjetividade, conforme a autora, não se busca estabelecer um caminho linear para atingir um fim, embora “sua construção caso a caso não impede que se procurem estabelecer algumas pistas que têm em vista descrever, discutir e, sobretudo, coletivizar a experiência do cartógrafo”.

Ou seja, mesmo que o cartógrafo lance mão de suas próprias experiências para construir a pesquisa, elas podem dar a ver uma experiência mais ampla e coletiva, já que o pesquisador está inserido no seu próprio contexto de estudo e permite que os atravessamentos da pesquisa ajudem a contar o processo de construção do trabalho. Com base nisso, desenvolvo, nas próximas páginas, algumas problematizações acerca

de questões contemporâneas que permeiam a subjetividade juvenil a partir de um olhar cartográfico sobre a saga Jogos Vorazes.

## **2. A educação vista a partir dos processos de formação**

Pensar a educação por meio do cinema. Mais precisamente de *blockbusters*. Por que caminhos anda essa pesquisa em educação afinal? Este artigo trata de processos de formação, mesmo que não se concentre em salas de aula. Entendo que utilizar o consumo cultural de jovens como forma de extrair elementos que permitam acercar-nos dos modos de pensar desse público é, de certa forma, levar novos subsídios à escola para aproximar-se do estudante; é perceber, nos diferentes espaços de suas vidas, elementos com os quais é possível produzir sentidos que perpassarão a própria escola.

Trabalhar com a ideia de formação significa considerar as potencialidades formativas de dispositivos situados, inclusive, fora da escola. Isso porque um “dispositivo pedagógico será, então, qualquer lugar no qual se constitui ou se transforma a experiência de si [...] e no qual se aprendem ou se modificam as relações que o sujeito estabelece consigo mesmo” (LARROSA, 1994, p.54). Conforme o autor, a experiência de si é transmitida e aprendida dentro da cultura, que fornece os dispositivos de subjetivação segundo um certo repertório de formas de ser e estar nessa cultura: é como se “a educação além de construir e transmitir uma experiência ‘objetiva’ do mundo exterior, construísse e transmitisse também a experiência que as pessoas têm de si mesmas e dos outros como ‘sujeitos’” (LARROSA, 1994, p.9).

Ao sugerir a necessidade de cancelar as barreiras entre o saber e o sentir, uma herança do pensamento moderno, caracterizado pela separação entre o conhecimento e o sujeito cognoscente, Larrosa (2007) lembra que a interposição dessas barreiras nem sempre existiu. Enquanto para nós, herdeiros da ciência moderna, a imaginação está associada ao lado subjetivo, para os antigos ela era a principal forma de alcançar o conhecimento, já que “era a faculdade mediadora entre o sensível e o inteligível, entre a forma e o intelecto, entre o objetivo e o subjetivo, entre o corporal e o incorporeal, entre o interior e o exterior. Daí sua analogia com a experiência” (LARROSA, 2007, p.131).

Retomada brevemente a ideia da experiência vinculada à formação, cabe, então, reafirmar a maneira pela qual esse trabalho se insere dentro da perspectiva da formação. Ao entender a formação como uma ação do sujeito consigo mesmo, a partir de suas experiências, esse artigo busca trazer à luz meus próprios encontros sensíveis com o cinema - não para generalizá-los, mas para pensar a dimensão coletiva da experiência de uma percepção jovem urbana - e produzir sentidos a partir dessas experiências. A seguir, abordo mais detidamente o método por meio do qual esses encontros com a saga Jogos Vorazes são trazidos para a pesquisa.

### **3. A cartografia como método**

Para realizar esse artigo, lanço mão do método cartográfico de pesquisa. Originada a partir dos estudos de Deleuze e Guattari, a cartografia pode ser pensada por meio da metáfora do rizoma proposta pelos autores. Tomando o conceito emprestado da botânica, Deleuze e Guattari (2011) falam sobre as características do rizoma que nos permitem utilizá-lo para pensar esse método:

diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não signos. [...] o rizoma é feito somente de linhas: linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linha de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza (DELEUZE e GUATTARI, 2011, p. 43).

Assim como o rizoma ilustra a necessidade de a cartografia ser produzida a partir da conexão de diferentes linhas, Rolnik (2007, p.65), ao falar sobre o método, destaca que “todas as entradas são boas, desde que as saídas sejam múltiplas”. Com isso, a autora sugere que o cartógrafo é um verdadeiro antropófago, recolhendo elementos de diferentes áreas e origens para propor saídas diversas para sua pesquisa, ainda que nenhuma dessas saídas consistam em respostas conclusivas e definitivas. Isso porque, segundo ela, o cartógrafo não busca revelar algo sobre determinado assunto, pois não acredita haver nada além de “intensidades buscando expressão” (ROLNIK, 2007, p.66), as quais se deve trazer à luz do questionamento e da inter-relação.

Com a possibilidade aberta pela cartografia de lançar mão de minha própria experiência com o filme, trabalho com o cinema a fim de investigar as linhas presentes na película que se cruzam com os processos de subjetivação presentes na atualidade. As

problematizações trazidas neste artigo são, portanto, uma produção de sentidos desta pesquisadora sobre as sensações provocadas pela obra no agenciamento com conceitos e ideias teóricas elaboradas ao longo do trabalho.

#### 4. Por que um *blockbuster*?

Geralmente produzidos a partir de *best-sellers* da literatura, os *blockbusters* misturam enredos cada vez mais complexos, trazendo temas com conflitos psicológicos e sociais repletos de pistas sobre esse público. O cinema *hollywoodiano*, nesse aspecto, parece-me o mais emblemático representante da leva de filmes portadores de uma estética pensada para captar um sentimento coletivo, abordando-o sob uma linguagem universalizante e de fácil compreensão. Os filmes lançados por essa indústria, portanto, nascem não apenas com o intuito de entreter o público a que se destina, mas também de gerar empatia com esse público, levando para as telonas os principais conflitos, desejos e frustrações que inquietam grande parte das pessoas.

Embora seja grande a abrangência desse tipo de produção fílmica, Mascarello (2006) destaca que há uma abordagem segregativa do cinema *hollywoodiano* nas universidades. O autor também enfatiza que o predomínio de Hollywood na contemporaneidade é ocasionada devido à reconfiguração estética e mercadológica dos *blockbusters* a partir de 1975, quando os grandes estúdios passam a integrar-se a outros segmentos da indústria midiática e de entretenimento, ganhando nova abrangência. Essa hegemonia *hollywoodiana* é vista com lamento pela Academia e, segundo o autor, são três os aspectos vistos como sinalizadores da decadência estética e sociocultural apontados pelos estudiosos em relação a essas produções:

(1) a debilitação narrativa dos filmes, privilegiando o espetáculo e a ação em detrimento do personagem e da dramaturgia; (2) a patente juvenilização/infantilização das audiências; e (3) o lançamento por saturação dos *blockbusters*, reduzindo os espaços de exibição para o cinema brasileiro e o cinema de arte internacional (MASCARELLO, 2006, p.335).

Ainda que os *blockbusters* sejam vistos com cautela em relação à sua capacidade de proporcionar uma experiência estética ao espectador, eles dão a ver características do contexto social, econômico e político do seu tempo. Para Deleuze (2013), ainda que a história das imagens, segundo ele, não pareça evolutiva, pois combinam diferentemente os mesmos elementos, “há fatores históricos e geográficos que atravessam o cinema,

colocam-no em relação com outras artes, fazem-no sofrer influências e também exercê-las” (DELEUZE, 2013, p. 66).

Se o cinema deve ser pensado a partir das referências que traz para problematizar a sociedade, também é preciso lançar um olhar mais detido sobre a juventude com a qual o filme conversa. A seguir, abordo a visão de configuração geracional trazida no trabalho e algumas características dessa juventude aqui recortada.

## **5. Recortes sobre uma juventude**

Esse artigo, embora pretenda falar de uma experiência coletiva dos modos de ser jovem na contemporaneidade, possui recortes muito específicos e que não podem ser ignorados. Abraçada por filmes produzidos em uma indústria cinematográfica altamente capitalista, o artigo fala sobre jovens alcançados por essas produções, direta ou indiretamente.

Por isso, parece-me importante contextualizar onde se insere esse jovem na atualidade e como se manifesta seu pertencimento geracional. Mas o que define, afinal, uma geração? Para Bifo (2007, p.77), este conceito representa “um conjunto humano que compartilha um ambiente de formação tecnológico e, em consequência, também um sistema cognitivo assim como um mundo imaginário”. O autor ainda complementa que uma geração apresenta um horizonte comum de possibilidades cognitivas e experienciais.

De acordo com o autor, a dificuldade em apreender a maneira pela qual as relações entre as gerações se constituem na atualidade pode se explicar, talvez, pela passagem das tecnologias alfabéticas às digitais, em que os modos de aprendizagem, memorização e intercâmbio linguístico se modificaram rapidamente (BIFO, 2007). Quando ele menciona essa passagem, aborda uma mudança radical, a partir dos anos 90, com a difusão de tecnologias digitais e da globalização. Nesse cenário, destaca, são remodelados os modos de funcionamento da mente humana conforme “dispositivos técnico-cognitivos de tipo reticulares, celulares e conectivos” (BIFO, 2007, p.78), fazendo com que se experimente o tempo de forma fragmentária e recombinante. Por essas características, o autor denomina essa nova geração de celular-conectiva.

Outro autor que trabalha com o conceito de juventude é Canevacci (2005). Para ele, a categoria jovem encontra-se dilatada, com faixas etárias cada vez mais abertas. O

termo “jovem”, nascido em meados dos anos 1950, “afirma-se com prepotência na comunicação metropolitana e midiática do Ocidente, particularmente por meio de sua visibilidade musical e fílmica” (CANEVACCI, 2005, p. 20-21). Segundo o autor, foram a ascensão da mídia e a autonomia das culturas juvenis nas metrópoles que impulsionaram a criação de uma categoria própria para os jovens.

Posteriormente, um novo elemento fixou o jovem como faixa etária num momento em que se transitava diretamente da adolescência para o trabalho: a escola de massa. Assim, a escola, a mídia e a metrópole constituíram, segundo Canevacci (2005), os três eixos sobre os quais se sustentou a concepção moderna do jovem como categoria social.

A relação tão próxima da juventude com a mídia pode ser explicada, segundo Schmidt (2006), por ela ocupar um espaço pedagógico considerável na vida desse público, pois ensina novas formas de viver, de relacionar-se consigo mesmo e com o outro. A autora acrescenta que essa proximidade surte efeitos na produção de subjetividades e identidades sociais, já que “a cultura da mídia nos acolhe, nos conforta e nos capta para a construção do nosso modo de ser” (SCHMIDT, 2006, p.19).

A experimentação da vida nessa nova configuração geracional passa, invariavelmente, pela mediação de dispositivos tecnológicos. Mais que apenas vivida, a partir de então a vida começa a ser um relato (SIBILIA, 2012, p.35). Com a grande difusão de redes de relações mediadas por telas de computador ou celular, Sibilía (2012) questiona se todas as cenas da vida privada exibidas por cada um nesses espaços mostram a vida de seus autores ou constituem-se como obras de arte produzidas por esses novos artistas.

Ainda que esse eu venha a ser uma ficção, a autora ressalta ser uma ficção necessária, capaz de provocar um forte efeito no mundo: um efeito de sujeito, nosso próprio eu. Ainda sobre a utilização de palavras e imagens na exibição do eu, a autora destaca:

A linguagem não apenas ajuda a organizar o tumultuado fluir da própria existência e a dar sentido ao mundo, como também estabiliza o espaço e ordena o tempo, em diálogo constante com a multiplicidade de outras vozes que também nos modelam, colorem e completam (SIBILIA, 2012, p.38).

Mas por que esse incremento das narrativas do eu na atualidade? Para a autora, ao mesmo tempo em que se pode notar um abandono daquele lócus interior em

detrimento de uma exteriorização do eu, essas novas práticas nos impõem a mostrarmos em direção ao exterior. Esses gêneros confessionais da internet, diz, coincidem com o ritmo que conduz nossa época, apresentando-se como tentativas de fugar o tempo justamente na era do tempo real e da falta de tempo generalizada.

## **6. Globalização e pós-modernidade: que contexto atravessa nossa juventude?**

Olhar para a realidade que envolve essas subjetividades é parte importante do processo de entendimento de como o jovem se constitui na atualidade. E, para López Petit (2009), pensar a realidade na época global significa pensar a própria realidade global. Segundo o autor, “a perda do controle sobre nossas vidas, a nova individualização, etc, podem ser entendidas como consequências da radicalização da modernidade” (LÓPEZ PETIT, 2009, p.22). De forma mais clara, López Petit argumenta que a concepção clássica da modernidade constrói uma imagem racionalista do mundo, promovendo uma dualidade sujeito/objeto e, desta forma, um afastamento entre o homem e o mundo. Por outro lado, o discurso pós-moderno coloca o homem dentro de um mundo cultural repleto de signos, suprimindo aquele distanciamento: “tudo é dispersão e, simultaneamente, existe uma unidade perfeita já que todo o processo é, agora sim, verdadeiramente, endógeno” (LÓPEZ PETIT, 2009, p.22). Para o autor, a complexa inter-relação entre o local e o global, portanto, deriva dessa nova concepção.

Negri e Hardt (2002) ressaltam que até mesmo os processos produtivos na contemporaneidade sofreram modificações, convertendo o protagonismo do trabalho industrial a um predomínio do trabalho comunicativo, cooperativo e afetivo.

A expressão “cultura-mundo”, cunhada por Lipovetsky (2011), designa esse sistema econômico-cultural do hipercapitalismo globalizado. A cultura-mundo ou hipercultura é definida pelo autor como o fim da separação entre cultura e economia, o significativo desenvolvimento da esfera cultural e, por fim, a absorção dela pelo mercado.

Após esta breve contextualização sobre a inserção da juventude no mundo globalizado e da circulação da cultura neste ambiente, abordo, a seguir, o enredo da saga discutida nesse artigo. A escolha do título baseou-se nos grandes números de

bilheteria obtidos pelos filmes, bem como na minha curiosidade de estudar os principais conflitos trazidos pela trama, originada em *best-sellers* da literatura juvenil.

## 7. Jogos Vorazes e o tema da competição

O centro dos conflitos da saga Jogos Vorazes está na luta física e emocional dos personagens pela sobrevivência. Controlados por um regime totalitário, 12 distritos precisam eleger um casal de jovens para participar dos jogos anuais realizados por esse centro de domínio para reafirmar seu poder. O objetivo dos jogos, no entanto, leva a competição ao extremo: para sagrar-se vencedor, o participante precisa ser o único a permanecer vivo. Sobreviver, neste caso, não significa apenas defender-se dos oponentes, mas também matá-los.

O drama vivido pela protagonista Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) começa no primeiro filme da saga (ROSS, 2012), quando ela, para proteger sua irmã mais nova, oferece-se para disputar os jogos em seu lugar, já que a caçula havia sido sorteada para a disputa. Dali em diante, Katniss conquista a simpatia dos espectadores do *reality show* - os jogos são televisionados e acompanhados com fervor pela população -, passando a ser um símbolo da resistência contra o poder totalitário estabelecido em Panem e, ao mesmo tempo, a personificação da ameaça popular ao sistema. Pelo peso das circunstâncias, a jovem protagonista lida, durante todas as películas, com os conflitos ligados à proximidade da morte e à responsabilidade de encarnar as angústias populares na contestação ao sistema político e midiático vigente.

O começo do primeiro filme de Jogos Vorazes já oferece ao espectador um bom resumo do que ele poderá esperar da trama. Em uma das cenas iniciais, um plano aberto mostra uma multidão de jovens arrumados e com vestimentas semelhantes caminhando de forma sincronizada em direção ao evento onde seriam escolhidos os representantes do seu distrito na competição que definiria o vencedor dos Jogos Vorazes daquele ano.

As vestimentas simples, as cores sóbrias dos filtros usados e o ambiente hostil e militarizado da cena contrastam nitidamente com as imagens que se seguirão ao longo do filme. Embora a cena se passe no distrito onde moram os personagens principais e que, portanto, poderia estar ligado a uma ideia positiva de bem-estar devido à proximidade da família, a hostilidade das imagens do distrito passa outra sensação, principalmente quando comparadas à vivacidade das cores, vestimentas e luxuosidade

das cenas na capital de Panem. Ainda que pareça paradoxal pensar em Panem, onde acontecem as batalhas sanguinolentas e letais, como um lugar alegre e convidativo, é justamente essa a percepção oferecida ao espectador.

Enquanto aparecem imagens da pobreza e da miséria que acometem os povoados dos distritos de Panem, a narração situa o público no conflito central da trama:

Do tratado da traição: como punição pelo levante, os distritos oferecerão dois jovens com idades entre 12 e 18 anos para uma “colheita” pública. Os tributos devem ser entregues à custódia da capital e transferidos para uma arena onde lutarão até a morte até restar apenas um vencedor. Esta cerimônia será conhecida como Jogos Vorazes (JOGOS VORAZES, 2012, 00:00:33 a 00:01:02).

Competição, portanto, é o primeiro ponto que gostaria de problematizar em relação ao que o filme suscita logo no início da trama a partir dessa narração e dessa figura imagética. A competição - e o bônus que pode advir dela - é o que suponho fazer parte desse pacote que torna Panem um lugar aprazível em detrimento de distritos oferecidos ao espectador por meio de imagens frias, sóbrias e hostis.

Embora seja possível perceber elementos de fuga ao espírito letalmente competitivo imposto pela capital, é este o principal objetivo estabelecido pelo sistema aos jovens de Panem: a destruição do outro em busca da vitória individual. Ainda que no filme tal propósito seja levado às últimas consequências - a morte -, nada de muito diferente é colocado ao jovem dentro do capitalismo.

Ao pensar o capitalismo dentro da democracia, López-Petit (2009) traz uma interessante visão que nos ajuda a perceber o contexto em que o jovem está inserido na atualidade: segundo ele, a democracia combina o Estado-guerra e o fascismo pós-moderno. O autor explica sua proposição dizendo que a globalização rompe os marcos nacionais ao mesmo tempo em que os afirma. Com isso, os estados-região tornam-se mais homogêneos e competitivos, levando seus governos a defenderem um “patriotismo econômico”. Dentro desse contexto, o autor fala da emergência de uma espacialidade complexa, que, no entanto, opera de forma binária: integrando ou excluindo. Nesse movimento, López-Petit aborda a superposição de dois processos de dimensão política: o surgimento de um Estado-guerra resultante de uma reestatização do governo e o nascimento do fascismo pós-moderno a partir da desgovernamentalização do Estado.

A partir da breve contextualização em nível, digamos, macro, é possível enxergar com mais nitidez a maneira como a conformação política-econômica mundial impele o jovem a adotar uma postura egocêntrica-competitiva. Para o autor, aliás, o fascismo pós-moderno carrega em si um regime de governo capaz de induzir comportamentos. É a partir dele também que o autor alerta para a transformação da própria vida em uma forma de domínio, em que nós mesmos nos submetemos à prisão que ela suscita: a liberdade e as emoções, por exemplo, são convertidas em função de ordem, ou seja, da própria manutenção do *status quo*.

O Estado-guerra emprega o medo para sujeitar. Politiza, relutantemente, tudo o que toca. O fascismo pós-moderno emprega a esperança para sujeitar. Despolitiza e torna difícil construir qualquer forma de antagonismo (LÓPEZ-PETIT, 2009, p.92).

Enquanto no filme temos um Estado totalitário e declaradamente responsável por conduzir os jovens a guerrear uns contra os outros, nas democracias, seguindo a proposição de López-Petit, o liberalismo econômico cria uma atmosfera que sujeita o jovem a aderir ao que propõe o capitalismo. E se para a manutenção do sistema é necessário haver vencedores e perdedores - como bem prega a meritocracia -, formas veladas (e, às vezes, nem tanto) de competição passam a ser naturalizadas e estimuladas: é o caso, por exemplo, da preparação para o vestibular, da concorrência para uma vaga de emprego, da busca incessante pelo padrão de beleza vigente. Competir, portanto, faz parte da ordem dominante.

## **8. Jogos Vorazes e o desejo como motor**

Em outro trecho do filme, os jovens do distrito 12, ao qual pertence a protagonista Katniss Everdeen, assistem a um pequeno filme que antecede o sorteio dos tributos. As imagens desse filme mostram cenas de terror e desolação, associadas aos efeitos negativos atribuídos às rebeliões sociais. A narração que acompanha as imagens diz o seguinte:

Guerra, guerra terrível. Viúvas, órfãos, filhos sem mãe. Foi isso que o levante trouxe para a nossa terra. Treze distritos se rebelaram contra o país que os alimentava, amava e protegia. Irmão contra irmão, até não sobrar nada. Então veio a paz, uma luta difícil, de vitória lenta. As pessoas ressurgiram das cinzas e uma nova era começava. Mas a liberdade tem um preço. Quando os traidores foram derrotados, juramos nunca mais sofrer essa traição. Foi então decretado que todos os anos os distritos de Panem ofereceriam como tributo um jovem e uma jovem para lutar até a morte por sua honra, coragem e sacrifício. O único vencedor, banhado em riquezas, serviria como uma recordação de nossa

generosidade e clemência. É assim que lembramos o nosso passado. É assim que protegemos nosso futuro (JOGOS VORAZES, 2012, 00:12:44 a 00:13:56).

Além desse trecho em especial, várias são as cenas em que o espectador vê de forma muito clara a intervenção do par Estado-mídia na vida dos cidadãos de Panem. Durante os Jogos, por exemplo, toda a fauna e a flora que integram a arena da competição podem ser alteradas, criadas e/ou retiradas pela equipe de televisão produtora da “atração”. Bolas de fogo são lançadas para gerar grandes incêndios, animais ferozes são colocados na arena com um simples toque no computador, o dia escurece conforme a vontade dos produtores. É interessante pontuar também que, assim como vemos em muitos países do mundo, inclusive no Brasil, os responsáveis pelo controle dessa grande rede de comunicação no filme são igualmente detentores do poder político-estatal.

Ao apresentar aos jovens dos distritos essa propaganda sobre os malefícios da rebelião e os benefícios da aceitação da lógica proposta pelo sistema fica muito nítida a forma como o Estado, no filme, atua sobre a produção de subjetividades. Embora os contornos dessa máquina sejam bastante claros na película, na vida real esses contornos são turvos, múltiplos, imprecisos. Sempre presentes, no entanto.

Quando Deleuze e Guattari (2011, p.64), em *Mil Platôs*, problematizam a planificação da compreensão do sujeito proposta pela psicanálise, eles destacam que “não existe enunciado individual, mas agenciamentos maquínicos produtores de enunciados. [...] Por enquanto, vemos aí elementos (ou multiplicidades) de vários tipos: máquinas humanas, sociais e técnicas [...]”. Com isso, uma forma simplista de coerção social como a exibida no filme mostra-se, muitas vezes, insuficiente para pensar a nossa realidade. Fora das telas, são várias as máquinas produtoras de subjetividades. Ainda que aqui fora elas possam levar a esse mesmo projeto - destruição, competição, dominação -, seus contornos não são tão claros. No filme, por exemplo, as figuras dos mocinhos e vilões inclusive personificam essas ideias que, do lado de cá, seriam inatribuíveis a corpos individuais.

Além da coerção, do medo e desse grande aparelho que conduz as atitudes dos jovens no filme, outro ponto que me parece interessante de ser destacado desse trecho narrativo é a ideia de glamourização do vencedor. De forma escrachada, traça-se um paralelo entre o que é apresentado no filme e a espetacularização operada em *reality*

*shows* televisivos. Em meio à excentricidade do ambiente, são construídas as personalidades, agora públicas, dos participantes dos jogos. De histórias comoventes a roupas e maquiagens extravagantes, as estratégias usadas para chamar a atenção do público fictício - e, por extensão, do espectador - ajudam a construir a aura de glamour em torno dos personagens, que, inclusive, seriam “banhados em riquezas”. Tais riquezas, aliás, são enfaticamente materiais e perpassam toda a trama: os jovens escolhidos para participar dos Jogos são alçados à fama e têm à sua disposição, antes e depois do período dos Jogos, uma vida luxuosa e cheia de facilidades proporcionadas pelo dinheiro. Será, então, que apenas a imposição de participação nos Jogos é a responsável pela concordância geral da população na manutenção desse sistema? Penso que, a partir dessa questão, pode-se traçar um paralelo entre o filme e os modos de ser da sociedade em que vivemos trazendo a noção do desejo deleuziano.

No livro “O Anti-Édipo”, Deleuze e Guattari falam que o desejo em si produz realidade, não dependendo da falta de um objeto para existir, o que vai de encontro à ideia de que se deseja algo a que não se tem alcance: “O real resulta disso, é o resultado das sínteses passivas do desejo como autoprodução do inconsciente. Ao desejo não falta nada, não lhe falta o seu objeto” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p.31). Com isso, o autor destaca o papel da subjetivação como produtora do desejo e não mais a ausência de algo que o desejo viria a completar. Em outra direção, o desejo deleuziano fala sobre desejar algo real, mas produzido a partir do agenciamento.

Trazer a noção do desejo para essa discussão possibilita enxergar, a partir do filme, que os agenciamentos que se constroem na vida dos jovens - tanto no cinema quanto na vida cotidiana - são movidos por essa instância constituidora de subjetividade. Enquanto no filme podemos pensar nas benesses materiais que acompanham os Jogos como essa propulsora do desejo (não-deleuziano), na vida dos jovens espectadores uma série de fatores também se agenciam para que o desejo seja o motor de sua subjetivação.

Assim como Sibilia (2012) aborda o incremento das narrativas do eu na atualidade a partir da exacerbação dos vídeos e outros relatos sobre si produzidos pelos jovens, é possível notar no filme um eco dessa marca de nosso tempo. Para conseguirem mantimentos, remédios e outros objetos de sobrevivência durante os Jogos, os competidores, acompanhados e monitorados 24 horas por dia, precisam conquistar

patrocinadores. São eles que, após perceberem no competidor uma grande aceitação do público, investem recursos naquele jovem para aumentar sua sobrevivência no programa. E tudo começa antes mesmo dos Jogos: no desfile dos tributos, todos os participantes se apresentam ao público em carruagens temáticas de seus distritos após passarem por tratamentos estéticos e vestirem roupas cuidadosamente elaboradas por estilistas para chamar a atenção dos patrocinadores. Abaixo, um dos conselhos dados a Katniss por um ex-participante dos Jogos e responsável por sua preparação para a competição:

Quer mesmo saber como se manter viva? Faça as pessoas gostarem de você. Não era o que você esperava? Quando estiver no meio dos jogos passando fome ou congelando, água, uma faca ou até mesmo fósforos podem significar a diferença entre a vida e a morte. E essas coisas só vêm dos patrocinadores. E para ter patrocinadores, deve fazer as pessoas gostarem de você. E, no momento, querida, você não começou muito bem (JOGOS VORAZES, 2012, 00:27:01 a 00:27:38).

A personalidade dos jogadores, como se pode ver, deve se identificar com a das corporações. Isso porque o personagem precisa encarnar características e elementos de identificação com o público para haver uma resposta positiva. Somente ao se sentir representado, o público apoia o personagem, que, por sua vez, conquista apoio das corporações. O espectador precisa ser confirmado em suas angústias, medos e inquietações, jamais desafiado.

No filme, a aceitação do público aparece como uma condição fundamental para a sobrevivência nos Jogos. O uso arriscar, no entanto, que, para nós, essa aceitação, sobretudo na juventude, é um dos principais motores do desejo. Como seres sociais, não estaríamos prioritariamente desejando coisas que, em um conjunto, trouxessem esse reconhecimento? Segundo Sibilia (2012), esses gêneros confessionais, fortemente impulsionados pelos dispositivos tecnológicos, além de coincidir com o ritmo e a velocidade da nossa época, impelem o sujeito a mostrar-se em direção ao exterior.

Com a presença irresistível da internet em nosso dia a dia, construir um relato de si que coincida com a imagem que pretendemos vender de nós mesmos faz parte desse desejo, logicamente atravessado por outras inúmeras questões. Vivemos, assim, no impasse de exibir uma pretensa realidade ou de encarnar um personagem fictício. Conforme sugere Sibilia (2012), no entanto, o eu que se mostra na internet reúne ao mesmo tempo um autor, um narrador e o próprio personagem, evidenciando a ficção construída em torno desse eu. Mas, como a própria autora diz, esse efeito de sujeito é necessário ao jovem na contemporaneidade. Seria, pois, nessa organização dos

conturbados eus que se firma um sujeito público, sociável? Não seria o desejo por construir esse sujeito planejado, pronto e pré-concebido a busca por uma identidade que nos apresente e represente no mundo?

Enquanto o jovem busca uma fixidez identitária (ROLNIK,1997) por um lado, paradoxalmente, por outro, a realidade atual se apresenta sob uma instabilidade que lhe escapa: o mercado laboral, lugar da competição, lança mãos de estratégias cada vez mais sedutoras e persuasivas para tornar o trabalho apazível e, por isso mesmo, disputado. As relações afetivas, mais voláteis, abertas e fluidas, complexificam-se. No âmbito familiar, o aumento do tempo de dependência do jovem em relação à família também nos fornece pistas sobre a própria instabilidade da sua configuração geracional: ao mesmo tempo em que busca uma identidade que permita reforçar a sua autonomia e o seu lugar no mundo, a dependência familiar tardia paira sobre seus modos de vida como um dos tantos pontos de conflito consigo mesmo. Frente a tantas instabilidades, a possibilidade de encarnar um personagem fictício, como propõe Sibilía, parece uma ideia realmente tentadora: com um “eu” moldado e sob controle, firma-se, ainda que sobre um terreno subjetivo frágil e volúvel, um sujeito público inabalável.

## **9. Considerações finais**

Muitas pistas, muitos cruzamentos, múltiplas saídas. Se embora esse artigo não se proponha a trazer respostas fechadas sobre como olhar para a juventude, ele busca abrir caminhos para pensar a formação na inter-relação tão produtiva entre *blockbusters* e jovens espectadores. Afinal, ao compreender o cinema como processo de formação, percebemos que, ao mesmo tempo em que somos formados a partir dessa experiência, também munimos a própria arte do material vivo que compõem a nossa subjetividade. E somente abrindo a nossa percepção para as potencialidades desse encontro é que se pode produzir sentidos sobre ele.

Se a cartografia me possibilita transitar entre tantos aspectos constituintes da subjetividade contemporânea, tomo também a liberdade de pinçar, entre as considerações elaboradas ao longo do trabalho, algumas que, acredito, sejam relevantes para pensarmos a juventude na atualidade. A partir de Deleuze e Guattari (2004), foi possível perceber que os processos de subjetivação não se centram apenas em agentes individuais, mas dependem de uma série de agenciamentos entre diferentes máquinas.

Ou seja, a subjetividade do jovem hoje é atravessada pela subjetivação capitalística, que congrega inúmeras máquinas produtivas e de controle social que não podem ser menosprezadas ao problematizarmos os jovens e seus processos de formação. Deleuze e Guattari (2011), inclusive, falam em multiplicidades de vários tipos - máquinas humanas, sociais e técnicas - para colocar em xeque a ideia de enunciado individual.

O cinema *hollywoodiano*, fortemente marcado pelo caráter de mercado, é uma das tantas forças que atravessam e que são atravessadas pela subjetivação capitalística. Assim, ao trabalhar com o conceito de formação proposto por Larrosa (1994), vi que esse tipo de filme também pode se transformar em dispositivo pedagógico quando transforma a experiência que o sujeito tem consigo mesmo. Por outro lado, eles também dão a ver os inúmeros mecanismos que operam sobre a subjetividade dos jovens hoje.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BÁRCENA, Fernando. **El aprendiz eterno**: Filosofía, educación y el arte de vivir. Buenos Aires: Miño y Dávila, 2012.

BIFO, Franco Berardi. **Generación post-alfa**: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo. Buenos Aires: Tinta Limón, 2007.

CANEVACCI, Massimo. **Culturas extremas**: mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

DELEUZE, Gilles. **La imagen-movimiento**: estudios sobre cine 1. Barcelona: Ediciones Paidós, 1994.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia (Vol. 1). São Paulo: Ed. 34, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo**: capitalismo e esquizofrenia 1. Lisboa: Assirio e Alvim, 2004.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolítica**: cartografias do desejo. Petrópolis: Vozes, 1996.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da; PASSOS, Eduardo (org.). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LARROSA BONDÍA, Jorge. “Tecnologias do eu e educação”. In: Silva, Tomaz Tadeu. **O sujeito da educação**. Petrópolis: Vozes, 1994.

LARROSA BONDÍA, Jorge. Literatura, experiência e formação. In: COSTA, Marisa Vorraber (org.). **Caminhos investigativos**: Novos olhares na pesquisa em educação. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada / Gilles Lipovetsky e Jean Serroy: tradução Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LÓPEZ PETIT, Santiago. *Breve tratado para atacar la realidad*. Buenos Aires: Tinta Limón, 2009.

MASCARELLO, Fernando. Cinema *hollywoodiano* contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

NEGRI, Antonio & HARDT, Michael. **Imperio**. Barcelona: Paidós, 2002.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulinas; Editora da UFRGS, 2007.

ROLNIK, Suely. Uma insólita viagem à subjetividade: fronteiras com a ética e a cultura. In: LINS, Daniel S. (org.). **Cultura e subjetividade: saberes nômades**. Campinas: Papirus, 1997.

SCHMIDT, Sarai Patrícia. **Ter atitude: escolhas da juventude líquida**: um estudo sobre mídia, educação e cultura jovem global. Tese de doutorado apresentada pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2006.

SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2012.

#### **REFERÊNCIAS FÍLMICAS:**

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos, 2012.

JOGOS Vorazes: em chamas. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos, 2013.

JOGOS Vorazes: a esperança parte 1. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos, 2014.