

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO

CAROLINA ROCHA FALVO

**Como a Neve, sempre por cima de tudo:  
um estudo sobre Coriolanus Snow**

SÃO PAULO  
2024

CAROLINA ROCHA FALVO

**Como a Neve, sempre por cima de tudo:  
um estudo sobre Coriolanus Snow**

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Editoração, apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Orientação: Prof. Dr. Jean Pierre Chauvin

SÃO PAULO

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação  
Serviço de Biblioteca e Documentação  
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo  
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

---

Falvo, Carolina Rocha

Como a Neve, sempre por cima de tudo: um estudo sobre  
Coriolanus Snow / Carolina Rocha Falvo; orientador, Jean  
Pierre Chauvin. - São Paulo, 2024.  
65 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -  
Departamento de Jornalismo e Editoração / Escola de  
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.  
Bibliografia

1. Crítica literária. 2. Estudo de personagem. 3.  
Coriolanus Snow. 4. A cantiga dos pássaros e das  
serpentes. 5. Símbolos. I. Chauvin, Jean Pierre. II.  
Título.

CDD 21.ed. - 800

---

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Nome: Falvo, Carolina Rocha

Título: Como a Neve, sempre por cima de tudo: um estudo sobre Coriolanus Snow

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Editoração, apresentado ao Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Aprovada em: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Banca Examinadora

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Julgamento: \_\_\_\_\_

## AGRADECIMENTOS

Lourdinha, minha professora de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental, me apresentou a uma frase que carrego no coração e na memória há exatamente uma década: “Cada um que passa em nossa vida, passa sozinho, mas não vai só, nem nos deixa sós. Leva um pouco de nós mesmos, deixa um pouco de si mesmo” (Antoine de Saint-Exupéry). Eu nunca li *O pequeno príncipe* — uma grande falha de caráter como pessoa e como editora, eu sei — mas indiretamente reencontrei a ideia de Saint-Exupéry em *Por que ler os clássicos*, de Italo Calvino. Se um clássico é um livro que traz as marcas de leituras anteriores à nossa e deixa um rastro de marcas eternas por onde passam, gosto de pensar que cada livro que li e cada pessoa que encontrei foi um clássico necessário para me tornar quem eu sou.

Peço licença a todos os clássicos no meio do caminho: hoje agradeço àqueles que foram essenciais para a produção deste trabalho. E, claro, meu eterno agradecimento à Lourdinha *in memoriam* — que provavelmente não gostaria da minha analogia.

Agradeço aos meus pais, Mauricio e Silvia, por serem minhas primeiras leituras. Devo a vocês o meu gosto por livros, a vontade de aprender e a necessidade de entender e questionar o mundo. Obrigada por acreditarem em mim enquanto eu mesma duvidei, por ouvirem (e lerem) as minhas teorias sem reclamar, e por cada “não pensa, só escreve” que destravaram esses capítulos.

Ao meu irmão, Eduardo, por estar presente em todas as etapas — ainda que do outro lado do Atlântico. Obrigada simplesmente por ser quem você é. Sua gentileza, determinação e paciência servem para mim como marcas de revisão que me inspiram a reescrever capítulos inteiros dentro de mim.

Aos meus amigos, por serem os melhores (e mais compreensivos) companheiros de aventuras seja em São Carlos, São Paulo, Coimbra ou em qualquer outro lugar do mundo. Dividir a vida com vocês é um privilégio que, felizmente, não depende do tempo transcorrido, da distância entre nós ou da minha (in)capacidade de responder ao WhatsApp. Um “muito obrigada” especial à Letícia Amancio, por ser minha duplinha da Editoração desde 2020 — e de intercâmbio em 2023... e de TCC em 2024... — e compartilhar todos os surtos, perrengues e alegrias ao viver esse(s) processo(s) comigo. À Larissa, por me arrastar para o cinema e ser a primeira a apoiar minha ideia para o TCC. Também ao Pier, por cada videochamada e dúvida de português que sempre me divertem.

Agradeço também àqueles que cuidaram — e muito! — de mim no último ano. Às minhas tias, Elda e Stela, que me deram “pouso” e se preocuparam comigo em São Paulo. À

Ana, por sempre ser leve e por me ajudar a ver o lado bom das coisas durante todas as crises existenciais.

A todos os professores de minha trajetória acadêmica na Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP), agradeço pelos ensinamentos que me formaram uma melhor leitora, comunicadora e profissional do livro, e sem os quais esta pesquisa não existiria. Em especial, ao Prof. Ciro Marcondes Filho *in memoriam*, por alterar completamente a minha forma de pensar e por desenvolver a teoria da comunicação que faz parte deste trabalho. E à Marisa, por todo o carinho e apoio desde o primeiro ano da graduação. Agradeço também aos “professores” da minha jornada profissional. Àqueles que me ensinaram tudo o que sei sobre marketing, minhas gerentes, Claudia e Renata, e os analistas, Heila, Flávio e Ju, por serem muito mais que colegas de trabalho. E, claro, à Camila, pela oportunidade de aprender dentro do universo do agenciamento literário e pelo companheirismo ao longo desse ano.

Por fim, mas não menos importante, ao meu professor e orientador Jean Pierre Chauvin, que foi crucial para que este trabalho se desenvolvesse da melhor forma possível. Agradeço por todos os ensinamentos e orientações em sala de aula, assim como pelos momentos de troca e descontração durante as pausas para o café — “café, *people?*” —, que resultaram nessa parceria. Obrigada por enxergar meu potencial, ouvir minhas ideias e se empolgar tanto quanto eu com cada novo olhar sobre os *Jogos Vorazes* e Coriolanus Snow. Também por todos os 150 comentários — sim, eu contei só para colocar aqui —, emails e mensagens com sugestões de mudança e contribuições valiosíssimas, que desencadearam novas reflexões e que abrem portas para futuras investigações. É com enorme prazer e alegria, e contando sempre com sua parceria e amizade, que encerro esse ciclo de pesquisadora de primeira viagem.

Minha eterna gratidão a todos os meus clássicos pessoais que, infelizmente, ficaram de fora destes agradecimentos — acreditem, eu escreveria um TCC inteiro só para vocês. E a todos os profissionais do livro, por diariamente trazerem ao mundo novas e essenciais leituras.

“É clássico aquilo que tende a relegar as atualidades à posição de barulho de fundo, mas ao mesmo tempo não pode prescindir desse barulho de fundo. [...] É clássico aquilo que persiste como rumor mesmo onde predomina a atualidade mais incompatível.” (CALVINO, 1993, p. 15)

## **RESUMO**

O presente estudo propõe-se analisar o gênero literário de *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, prelúdio da trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, e elaborar um estudo sobre a personagem principal, Coriolanus Snow, dentro da estrutura narrativa e simbólica da obra. A partir de um estudo de caso focado na obra e com suporte na trilogia original, esta pesquisa divide-se em três etapas: a Parte I, que apresenta o universo fictício elaborado por Suzanne Collins; a Parte II, que examina a estrutura narrativa do prelúdio e analisa Coriolanus Snow e suas relações interpessoais; e a Parte III, que explora as estratégias de comunicação utilizadas na sociedade de Panem e pelo próprio Snow, visando entender seus efeitos na estrutura política e na percepção do leitor e das massas. Ao final da investigação, conclui-se que embora *A cantiga dos pássaros e das serpentes* compartilhe elementos típicos de uma distopia, a obra não faz parte do gênero distópico. Emprestando as definições de Edwin Muir, a obra tem mais valor como romance de ação e personagem com fundo distópico, no qual a personagem e a narrativa se constroem e destroem mutuamente em um ciclo vicioso, uma interação que se decide nomear “dialética diegética”. Por fim, oferece-se uma reflexão sobre Coriolanus Snow enquanto crítica ao tipo político do tirano contemporâneo, que atua na alienação das massas por meio da manipulação de símbolos e emoções. O estudo sugere ainda propostas de estudos complementares sobre filosofia e comunicação na obra.

**Palavras-chave:** Crítica literária; Estudo de personagem; Coriolanus Snow; *A cantiga dos pássaros e das serpentes*; Símbolos.

## ABSTRACT

This study aims to analyze the literary genre of *The Ballad of Songbirds and Snakes*, the prequel to *The Hunger Games* trilogy by Suzanne Collins, as to build a character study of the main character, Coriolanus Snow, within the narrative and symbolic structure of the book. Based on a case study focused on the prequel and supported by the original trilogy, this research is divided into three stages: Part I, which presents the fictional universe created by Suzanne Collins; Part II, which examines the narrative structure of the prelude and analyzes Coriolanus Snow and his interpersonal relationships; and Part III, which explores the communication strategies used in Panem society and by Snow himself, to understand their effects on the political structure and the perception of the reader and the masses. At the end of the investigation, it is concluded that although *The Ballad of Songbirds and Snakes* shares some elements with a dystopia, the book is not part of the dystopian genre. Borrowing Edwin Muir's definitions, the book has more value as an action and character novel with a dystopian background, in which the character and the narrative mutually construct and destroy each other in a vicious cycle, an interaction that we have decided to call "diegetic dialectics". Finally, it offers a reflection on Coriolanus Snow as a critique of the political type of the contemporary tyrant, who acts to alienate the masses through manipulating symbols and emotions. The study also suggests proposals for complementary studies on philosophy and communication.

**Keywords:** Literary criticism; Character study; Coriolanus Snow; *The Ballad of Songbirds and Snakes*; Symbols

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>PARTE I — A ARENA: O UNIVERSO DA SÉRIE <i>JOGOS VORAZES</i>.....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Estrutura narrativa .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 <i>Jogos Vorazes</i>.....</b>	<b>13</b>
<b>1.3 <i>Em chamas</i> .....</b>	<b>15</b>
<b>1.4 <i>A esperança</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>PARTE II — O HERDEIRO: A NARRATIVA SEGUNDO CORIOLANUS SNOW ....</b>	<b>21</b>
<b>2.1 Estrutura narrativa de <i>A cantiga dos pássaros e das serpentes</i> .....</b>	<b>21</b>
<b>2.2 Enredo .....</b>	<b>21</b>
<b>2.3 Coriolanus Snow: personagens, identidade e a relação entre “eu” e “outro” .....</b>	<b>26</b>
<b>2.3.1 Coriolanus Snow .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3.2 Sejanus Plinth.....</b>	<b>29</b>
<b>2.3.3 Lucy Gray Baird.....</b>	<b>30</b>
<b>2.4 Caos, controle e contrato social: Doutora Gaul e a filosofia .....</b>	<b>32</b>
<b>PARTE III — A CANTIGA: COMUNICAÇÃO NO CONTROLE DA PERCEPÇÃO .</b>	<b>38</b>
<b>3.1 Comunicação como fenômeno: a comunicação na sociedade de massas .....</b>	<b>38</b>
<b>3.2 Comunicação política: o espetáculo a serviço da comunicação.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.1 Arena.....</b>	<b>42</b>
<b>3.2.2 Bandeira .....</b>	<b>45</b>
<b>3.2.3 Símbolos da resistência .....</b>	<b>47</b>
<b>3.3 Comunicação pessoal: os símbolos na imagem de Coriolanus Snow .....</b>	<b>49</b>
<b>3.3.1 Rosa .....</b>	<b>51</b>
<b>3.3.2 Neve e Chama .....</b>	<b>53</b>
<b>3.3.3 Serpente e Pássaro .....</b>	<b>56</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>62</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>64</b>

## INTRODUÇÃO

Segundo Adam Roberts, em *A verdadeira história da ficção científica* (2018), a cultura literária do século XXI é marcada pelos grandes “acontecimentos literários”, principalmente no que diz respeito à ficção fantástica jovem-adulta (YA, de *Young Adult*). Além de dominar a paisagem literária com milhões de vendas, sagas como *Harry Potter*, *Crepúsculo* e *Jogos Vorazes*, igualmente invadiram a indústria cinematográfica, e se transformaram em “metáforas globais para toda uma geração cultural” (ROBERTS, 2018, p. 644), na medida em que abrangem temáticas, dores e ideais sensíveis àqueles que cresceram entre os anos 1990 e 2010. Nesse sentido, enquanto metáforas, a leitura dessas sagas literárias corresponde à interpretação do contexto, principalmente social e político, no qual viveu e cresceu essa geração cultural<sup>1</sup> — e que ainda reverbera na atualidade.

Em um primeiro momento, a investigação tem origem nesse contexto. No ano de 2012, durante a pré-adolescência, a autora teve o primeiro contato com o termo distopia por meio de *Jogos Vorazes*. Indicação de uma amiga, a dinâmica dos Jogos e o triângulo amoroso Katniss-Peeta-Gale despertaram o interesse inicial para a leitura, porém o jogo político travado entre Katniss e o Presidente Snow, além do incômodo que a autora sentia em relação àquele universo — que parecia responder à questão “como e qual é a pior versão de futuro que você pode imaginar?” —, resultaram no abandono da leitura. Aos 13 anos, a autora lia a realidade que gostaria de viver e *Jogos Vorazes* não eram parte dela.

Com o passar dos anos, no entanto, a perspectiva em relação à saga literária de Suzanne Collins mudou. Em 2023, quando o último livro do universo de *Jogos Vorazes*, o prelúdio *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, ganhou adaptação cinematográfica, a autora assistiu ao longa com amigos fãs da franquia. Como estudante de comunicação e após uma experiência em marketing, esse novo contato serviu de despertar para o papel estratégico da comunicação na construção narrativa da saga como um todo, mas que se aplica em especial a *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, uma vez que Coriolanus Snow, o futuro presidente de Panem, é o protagonista.

---

<sup>1</sup> A reportagem 20 de dezembro de 2023 publicada no *Jornal do Campus*, “De Kafka a *Jogos Vorazes*, as leituras dos uspianos”, investiga o perfil leitor dos alunos da USP. Segundo os dados extraídos da enquete com 95 estudantes, entre os gêneros literários mais lidos fantasia, terror/suspense e ficção científica somam juntos 43% das leituras. Além disso, 76% dos respondentes afirmaram ler por lazer. Entre os títulos preferidos, a trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, se destacou como recorrente entre o público uspiano.

Tanto no livro quanto na adaptação para os cinemas, o vilão de *Jogos Vorazes* opera como eixo central, desenvolvendo o plano de comunicação do programa na mesma medida em que utiliza suas habilidades persuasivas como ferramenta para alcançar o poder.

Nesse sentido, surge a pergunta de pesquisa: dado a importância do protagonista como eixo da narrativa e da comunicação nos Jogos, influenciando o enredo e as relações de poder, *A cantiga dos pássaros e das serpentes* pode ser considerada uma distopia?

O presente trabalho procura responder à questão ao mesmo tempo em que elabora um estudo sobre a personagem Coriolanus Snow. A partir de um estudo de caso focado na obra e com suporte na trilogia original, esta pesquisa divide-se em três etapas: a Parte I, que propõe introduzir o universo fictício elaborado por Suzanne Collins; a Parte II, que discute a estrutura de *A cantiga dos pássaros e das serpentes* e oferece um olhar analítico quanto a personagem principal e suas relações interpessoais; e a Parte III, que pretende decodificar as estratégias e símbolos utilizados na comunicação de Panem e dos Jogos, assim como na comunicação pessoal de Coriolanus Snow, a fim de compreender seus efeitos na estrutura de poder e na alteração da percepção.

## PARTE I — A ARENA: O UNIVERSO DA SÉRIE *JOGOS VORAZES*

Esta parte apresenta brevemente a estrutura narrativa e o enredo da trilogia *Jogos Vorazes*, escrita pela autora estadunidense Suzanne Collins, explorando os conceitos e fundamentos que introduzem o universo de Panem aos leitores e, ao darem vida à narrativa, servem de base para as demais produções da autora dentro desse universo.

### 1.1 Estrutura narrativa

*Jogos Vorazes* (original, *The Hunger Games*) é o nome da série de livros escrita por Suzanne Collins e publicada originalmente pela editora americana Scholastic Press. Inicialmente composta por três livros, *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) e *Mockingjay* (2010), a série ganhou um prelúdio, *The Ballad of Songbirds and Snakes*, em 2020. Outro prelúdio da série, *Sunrise on the Reaping*, está com lançamento previsto para 2025. No Brasil, a publicação ficou a cargo da editora Rocco, que publicou em 2010 o primeiro título da série sob o nome de *Jogos Vorazes* e no ano seguinte, em 2011, os dois livros seguintes, *Em chamas* e *A esperança*, na tradução brasileira. Já a tradução de *A cantiga dos pássaros e das serpentes* chegou para os leitores brasileiros em 2020.

Os livros se passam em um futuro pós-apocalíptico próximo ao presente, quando uma série de desastres ambientais, entre eles “a elevação do nível dos mares que engoliu uma grande quantidade de terra” (COLLINS, 2010, p. 24), destruiu o que antes foi a América do Norte. Após uma guerra brutal pelo território restante, surgiu Panem, um país estruturado em uma Capital e seus treze distritos. A “paz”, entretanto, persistiu apenas até a rebelião dos distritos contra os abusos da Capital, para a qual forneciam seus recursos a seu bel-prazer. O período da rebelião, os Dias Escuros<sup>2</sup>, culminou na derrota de doze distritos e na aniquilação do Distrito 13.

Os três primeiros livros estão estruturados em três partes, com nove capítulos cada, e são narrados em primeira pessoa por Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos do Distrito 12. A história ocorre 74 anos após a vitória da Capital sobre os distritos e às vésperas da 74<sup>a</sup> edição dos Jogos Vorazes, um castigo imposto aos perdedores da guerra:

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

---

<sup>2</sup> Uma possível alusão “futurista” ao termo utilizado por historiadores para caracterizar a Idade Média, Era das Trevas.

uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor (COLLINS, 2010, p. 25).

Adicionando um grau ainda maior de horror, esse “evento esportivo” é televisionado para todo o país, como um *reality show*.

## 1.2 *Jogos Vorazes*

O primeiro livro, *Jogos Vorazes*, se inicia no dia da Colheita da 74<sup>a</sup> edição dos Jogos Vorazes, momento em que os jovens entre doze e dezoito anos de cada um dos distritos se apresentam para o sorteio de seus nomes como tributos. Katniss, a narradora protagonista, contextualiza o leitor sobre quem é, sua família e amigos, como é a vida no Distrito 12 e o funcionamento dos Jogos Vorazes. Este é também o primeiro ano em que o nome de sua irmã mais nova, Primrose (ou Prim), de doze anos, integra o sorteio. Contra todas as expectativas, Prim é selecionada como tributo feminino do Distrito 12 e para salvar a irmã da morte nos Jogos, Katniss se oferece em seu lugar.

Ao seu lado, como tributo masculino do Distrito 12, está Peeta Mellark, um garoto também de dezesseis anos, filho do padeiro. Embora não sejam próximos, Peeta demonstrou gentileza e ajudou Katniss em um dos períodos mais difíceis de sua vida, quando ela e a família quase morreram de fome. Por essa razão, Katniss tem sentimentos dúbios em relação a ele; apesar de Peeta ser seu adversário, ela se sente em dívida com o garoto.

Uma equipe de supervisores é designada a cada dupla de tributos. Haymitch Abernathy e Effie Trinket são, respectivamente, o mentor — um antigo campeão do distrito que os tributos fazem parte — e a escolta da Capital dos tributos do Distrito 12. Ambos são os responsáveis por introduzir os tributos aos Jogos e à Capital, prepará-los para entrevistas, estabelecer estratégias de comunicação e sobrevivência dentro e fora da Arena. Nos Jogos Vorazes, mais que resistência física, saber comunicar e garantir a simpatia do público pode ser a diferença entre viver ou não mais um dia. Os tributos mais populares, aqueles que atraem a atenção do público, recebem apostas que podem ser convertidas nas provisões enviadas pelos mentores aos tributos na Arena.

Para somar ao time, os tributos também contam com estilistas pessoais, responsáveis por construir a imagem dos participantes e prepará-los para as aparições públicas. Na contramão de Jogos anteriores, Cinna e Portia, estilistas de Katniss e Peeta, trabalham em conjunto para construir uma imagem forte da dupla, enquanto equipe, e igualmente, do Distrito 12; os

estilistas evocam poder quando substituem a marca do distrito, o tradicional carvão, pelo potente fogo. Essas primeiras impressões, assim como a simpatia com o público da Capital durante o desfile, permitem que Peeta e Katniss — que já chamou a atenção ao se sacrificar pela irmã — se destaquem na competição.

Além disso, o contraste entre os tributos do Distrito 12 determina a comunicação da dupla. Embora muito corajosa e inteligente, Katniss é temperamental, costuma ceder a seus instintos e emoções — usualmente explosivas —, o que a torna a mais prática da dupla. Peeta, por sua vez, destaca-se pela inteligência emocional e habilidades comunicativas; mais dócil e carismático que a companheira, é ele o responsável por conquistar em definitivo a simpatia do público. Durante a última rodada de entrevistas com o apresentador dos Jogos, Caesar Flickerman, Peeta fala sobre a dor de talvez voltar para casa sabendo que, se venceu, é porque a garota por quem ele é apaixonado morreu nos Jogos Vorazes. Assim se inicia a narrativa dos “amantes desafortunados” do Distrito 12, que os acompanha durante os Jogos.

Já na Arena, os Idealizadores dos Jogos utilizam-se da narrativa dos “amantes desafortunados” para movimentarem o programa. Com o elenco reduzido e a estabilização dos Jogos, a organização anuncia que os “dois tributos de mesmo distrito serão declarados vencedores se forem os últimos dois a permanecer vivos” (COLLINS, 2010, p. 261). A notícia favorece o reencontro dos tributos do Distrito 12 e o retorno à farsa de jovens apaixonados.

Entretanto, com a morte do último rival, Katniss e Peeta são os únicos tributos vivos e há uma mudança no clima do Jogo e nas regras. Quando os tributos acreditam estar finalmente livres, os Idealizadores dos Jogos comunicam que após a revisão das regras, de fato, só é possível haver um vencedor. Com a notícia, vem o entendimento de que “eles jamais tiveram a intenção de permitir que nós dois vivêssemos. Tudo isso foi articulado pelos Idealizadores dos Jogos para garantir a mais dramática disputa final” (COLLINS, 2010, p. 365).

Em resposta, Katniss propõe um último ato de rebeldia, mascarado pela história dos “amantes desafortunados”: ao comerem as amoras venenosas juntos,<sup>3</sup> a dupla demonstra tanto a incapacidade de assassinarem quem amam, como negam um vencedor à Capital. Assim, os Jogos são interrompidos e ambos são coroados vitoriosos da 74<sup>a</sup> edição dos Jogos Vorazes.

O ato de Katniss, entretanto, jamais viria sem uma resposta da Capital. O fim dos Jogos também representa o primeiro encontro pessoal de Katniss com o líder de Panem, o Presidente Snow, momento que marca a personagem concretamente como o antagonista da série de Suzanne Collins:

---

<sup>3</sup> A cena remete à tragédia *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare. Assim como a dupla de namorados venezianos, Katniss e Peeta recorrem ao suicídio como única forma de permanecerem juntos.

Ele [o Presidente] ainda está sorrindo quando coloca a segunda metade [da coroa] em minha cabeça, mas seus olhos, apenas alguns centímetros distantes dos meus, estão tão implacáveis quanto os de uma serpente (COLLINS, 2010, p. 387).

### **1.3 *Em chamas***

O segundo livro da série, *Em chamas*, segue a história de Katniss, após ela e Peeta serem nomeados os vitoriosos da 74<sup>a</sup> edição dos Jogos Vorazes. De volta ao Distrito 12, a dupla de vitoriosos prepara-se para a Turnê da Vitória, que “estrategicamente situada entre um Jogo e outro, ela é uma maneira de manter o horror vivo e presente” (COLLINS, a2011, p. 10). Como lembrança, o evento perpetua o castigo dos distritos ao obrigar os vitoriosos a percorrerem toda Panem, sendo homenageados e prestando homenagens aos tributos falecidos por onde passam.

Entretanto, a autoridade da Capital foi desafiada após o episódio das amoras e consequência disso, a crescente agitação nos distritos preocupa o Presidente Snow. Ao perceber a emergência da situação, o presidente incumbe Katniss da responsabilidade de apaziguar um possível levante e, para isso, a farsa de amor entre ela e Peeta deve continuar. Cabe aos vitoriosos convencerem tanto toda a população de Panem, quanto o próprio Presidente Snow, de que a situação testemunhada nos Jogos foi, na verdade, um ato desesperado de dois jovens apaixonados.

Mais do que isso, enquanto vitoriosos, o retorno da dupla também é esperado para os Jogos Vorazes seguintes, onde atuarão como mentores dos próximos tributos do Distrito 12. Nesse contexto, o episódio das amoras e o título de “amantes desafortunados” serão lembrados todos os anos e estarão para sempre associados a suas imagens. Com essa percepção, Katniss e Peeta entendem que estarão presos à farsa pelo resto de suas vidas:

Naquela noite, no palco diante do Centro de Treinamento, somos submetidos a uma série de perguntas. Caesar Flickerman, em seu cintilante terno azul, seus cabelos, pálpebras e lábios ainda tingidos de pó de arroz azul, conduz impecavelmente a entrevista. Quando pergunta sobre o nosso futuro, Peeta se ajoelha, extravasa seu coração e implora para que eu me case com ele. Eu, é claro, aceito. Caesar mal consegue se conter, a audiência da Capital fica histérica, tomadas das multidões em toda Panem mostram um país embriagado de felicidade (COLLINS, a2011, p. 84–85).

Assim como os Jogos Vorazes, os preparativos para o casamento são tratados pela Capital como um grande evento televisivo e uma oportunidade de controle por meio da alienação da população para as revoltas nos distritos. Uma estratégia, por exemplo, foi a escolha do vestido de noiva de Katniss pelo voto popular.

Mesmo assim, a Turnê da Vitória e os preparativos para o casamento são insuficientes para convencer o Presidente Snow e conter a insatisfação dos distritos, que começam a se rebelar.

Concomitante a isso, a 75<sup>a</sup> edição do evento corresponde ao ano do Massacre Quaternário, uma edição especial que “ocorre a cada vinte e cinco anos, marcando o aniversário da derrota dos distritos com comemorações de alto nível e, para garantir uma diversão extra, algumas mudanças terríveis para os tributos” (COLLINS, a2011, p. 45). Embora houvesse expectativa quanto ao retorno de Katniss e Peeta como mentores nesta edição, o fracasso do casamento e da Turnê da Vitória em apaziguar os distritos explicita a necessidade de eliminar os vitoriosos insubordinados à Capital. O Massacre Quaternário se revela, então, a prerrogativa perfeita:

No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que mesmo o mais forte dentre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo masculino e o tributo feminino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos (COLLINS, a2011, p. 187).

Ao sequestrar crianças como tributos, a Capital evidencia a inferioridade dos distritos, destituindo-os do poder; mostra as consequências de quando eles se revoltam: seus filhos são atacados. Já ao atacar vitoriosos, as pessoas que superaram essa tentativa de extermínio e que todos veem como acima das regras, do funcionamento normal dos Jogos, determina que ninguém está ileso ou acima da Capital e de Panem; nem mesmo os vitoriosos.

Em contrapartida aos Jogos anteriores, a Colheita dos tributos entre os vitoriosos dá a Katniss e Peeta a oportunidade de se prepararem, estudarem as técnicas e estratégias de sobrevivência e comunicação dos adversários ainda vivos. Ao mesmo tempo, a seleção oferece uma dose a mais de tragédia, tanto para os tributos quanto aos espectadores da Capital, que com o passar dos anos desenvolveram uma simpatia pelos vitoriosos.

A insatisfação da população da Capital também é a insatisfação dos participantes, que se sentem traídos pela ruptura do acordo da vitória: ao sobreviverem aos Jogos, os vitoriosos não retornam à Arena, e deixam de ser elegíveis para uma nova edição. Portanto, os tributos vitoriosos estão convencidos a fazerem tudo que estiver ao seu alcance para os Jogos Vorazes serem cancelados, apelando justamente para a emoção da audiência.

Nesse sentido, Peeta faz novamente o papel de comunicador da dupla e revela que eles se casaram em segredo e estão esperando um bebê. A revolta da audiência é combinada a imagem dos tributos dando as mãos uns aos outros, em um ato de unidade. Eles têm consciência de quem é o verdadeiro inimigo.

Mais uma vez na Arena, o objetivo de Katniss é manter Peeta vivo e, a contragosto, se alia a tributos mais famosos e experientes, como Finnick, Johanna e Beetee. Eles concluem que a Arena é circular, coberta por um domo de campo de força e dividida em doze seções que funcionam como relógio: a cada hora uma entre as doze frações da Arena é ativada, liberando os horrores criados para torturar física e psicologicamente os participantes.

Por fim, numa tentativa de armar uma emboscada para os tributos rivais restantes, Katniss e Peeta se separam. Katniss rompe o campo de força e “desativa” a Arena do comando dos Idealizadores dos Jogos utilizando um dispositivo criado pelo Beetee em tempo suficiente para um aerodeslizador retirá-los da Arena. Ela, Finnick e Beetee são resgatados pelos rebeldes, porém Peeta e Johanna ficam para trás, capturados pela Capital.

Entende-se que os tributos estavam envolvidos no plano dos rebeldes, pertencentes ao escondido Distrito 13, assim como Haymitch e Plutarch Heavensbee, o Chefe dos Idealizadores. Os únicos que não estavam cientes do plano eram Katniss e Peeta, os símbolos da revolução, em especial Katniss, que simboliza o Tordo para os rebeldes.

Por fim, o livro termina com Katniss descobrindo que o Distrito 12 deixou de existir e que os evacuados vivem como refugiados no Distrito 13.

#### **1.4 A esperança**

O último livro da série narrado por Katniss é *A esperança*, uma tradução de *Mockingjay*, ou “tordo”. O livro continua a história por volta de onde *Em chamas* se encerrou, quando Katniss descobre que o Distrito 12 não existe mais. Ela, a família e os sobreviventes do Distrito 12 vivem agora como refugiados nos Distrito 13, que serve de quartel-general para o movimento dos rebeldes. Sob a liderança da Presidente Alma Coin, o objetivo da resistência é destituir o poder do Presidente Snow, tomar a Capital e estabelecer “uma república em que todas as pessoas de cada um dos distritos e da Capital vão poder eleger seus próprios representantes para serem suas vozes em um governo centralizado” (COLLINS, b2011, p. 95).

Dos três livros da trilogia, *A esperança* é ainda mais enfática quanto ao papel da comunicação para a construção, assim como para a derrocada, de um regime político. Ao resgatar os tributos da Arena, o Distrito 13 deseja que Katniss assuma a figura do Tordo, o símbolo da rebelião que ela inspirou. De modo equivalente, Peeta, sequestrado e torturado pela Capital, é colocado à frente das transmissões oficiais de Panem, defendendo o regime e condenando os rebeldes. Para salvar Peeta, Katniss concorda em se tornar o Tordo da revolução,

porém impõe duas condições: que todos os tributos capturados pela Capital sejam perdoados ao fim da guerra e que ela mesma seja a responsável por executar o Presidente Snow.

A partir de então, os trabalhos de Katniss como Tordo começam. O Comando — a estrutura de liderança e organização militar do Distrito 13 — investe em propaganda política encabeçada pelo núcleo de dissidentes da Capital e se organiza na elaboração de vídeos que elogiam os rebeldes e incitam a revolução, os pontoprops (pontos de propaganda). Com a ajuda de Beetee, o brilhante ex-tributo do Distrito 3, os rebeldes invadem as transmissões oficiais de Panem, primeiro nos distritos e mais tarde na própria Capital. Os pontoprops informam à população a real situação dos distritos e mobilizam uma guerra contra a Capital. Inicia-se uma “guerra propagandística” da qual Katniss e a rebelião são as grandes protagonistas.

A fim de participar de forma mais ativa na rebelião, assim como produzir conteúdo para a elaboração de pontoprops, Katniss passa a realizar pequenos “trabalhos de campo”, em que vai até o acampamento dos rebeldes nos distritos. Nesse momento, Katniss começa a perceber os efeitos de sua liderança e o impacto de sua voz para as pessoas que a cercam. Quando a garota aparece em um hospital improvisado no Distrito 8, sua mera presença é benéfica aos doentes: ela lhes dá esperança e fornece o ânimo necessário para a rebelião continuar.

Com o avanço da rebelião e a vitória de mais distritos sobre as forças da Capital, o Comando do 13 organiza uma operação de resgate dos tributos sequestrados pelo Presidente Snow, que eventualmente recupera os reféns. Entretanto, o reencontro de Peeta e Katniss não tem o final esperado quando ele a ataca, convencido de que ela irá matá-lo. Os médicos do Distrito 13 concluem que Peeta sofreu telesequestro, uma espécie de tortura aplicada pela Capital em que todas as memórias que têm dela são modificadas e associadas a dor, e tentam recuperá-lo. A Capital cria em Peeta a arma perfeita para matá-la.

Logo, todos os distritos são mobilizados e a tomada da Capital é iminente. Os rebeldes são divididos em esquadrões responsáveis por invadir a Capital em etapas e desativar os casulos que protegem a cidade, os mesmos casulos que ativam os obstáculos da Arena. Nesse sentido, simbolicamente, quando Katniss rompe o domo da Arena, os Jogos “transbordam” e ganham novas proporções e cenários.

O Esquadrão 451 — em clara referência a Fahrenheit 451, de Ray Bradbury — do qual Katniss faz parte, é considerado o “Esquadrão Estelar”, um grupo de atiradores de elite escolhidos para serem os rostos da invasão. Isso significa que eles estarão em combate, porém não na linha de frente; quase sem sofrer nenhum “perigo real”. O intuito propagandístico fica claro quando Katniss recebe uma ordem expressa de não aderir ao corte militar dos demais

soldados “porque gostariam que o Tordo parecesse o máximo possível com a menina na arena no tão esperado momento da rendição” (COLLINS, b2011, p. 271–272).

Ainda em reabilitação, Peeta é inesperadamente incluído no Esquadrão 451, bastando para Katniss compreender que para a Presidente Coin seu papel na rebelião foi cumprido:

— Ela não precisa de você agora como ponto de apoio. Como ela mesma disse, seu objetivo primário, unir os distritos, obteve sucesso — lembra Boggs. — Esses pontoprops atuais poderiam ser feitos sem você. Tem só uma última coisinha que você poderia fazer para adicionar fogo a essa rebelião.

— Morrer — digo baixinho.

— Sim. Nos fornecer um mártir por quem lutar (COLLINS, b2011, p. 286).

Katniss vale mais morta do que viva para Coin, já que morrer, concluir literalmente a Jornada do Herói<sup>4</sup>, consolida-a como heroína da rebelião, que termina de lutar em seu nome.

Apesar das perdas, o Esquadrão consegue avançar em direção à mansão do Presidente Snow, e os rebeldes tomam a Capital. Entretanto, em um ato final, o pátio da mansão é bombardeado, assassinando crianças da Capital e médicos da rebelião, entre eles, Prim, a irmã de Katniss. “O Tordo” sobrevive ao bombardeio, mas é igualmente ferido. Mais tarde, a autoria do ataque é contestada pelo Presidente Snow, já capturado:

— [...] Esqueça o fato óbvio de que se eu tivesse um aerodeslizador funcionando à minha disposição, eu o estaria usando em uma tentativa de fuga. Mas, fora isso, a que propósito isso serviria? Ambos sabemos que não vejo problema em matar crianças, mas não tolero desperdícios fúteis. Tiro vidas por motivos bem específicos. [...] Entretanto, devo admitir que Coin executou um movimento de mestre. A ideia de que eu estava bombardeando nossas próprias crianças indefesas pôs por terra instantaneamente qualquer fidelidade que meu povo pudesse ter ainda em relação a mim (COLLINS, b2011, p. 383).

Com essa percepção, Coin se apresenta apenas como outro lado da mesma moeda; da mesma rigidez, do controle e repressão violenta que originou Snow. A natureza da Presidente rebelde se confirma quando propõe uma última edição dos Jogos Vorazes, formada pelas crianças da Capital e relacionadas diretamente aos poderosos de Panem.

Katniss rompe o ciclo de vingança e violência ao assassinar Coin no lugar de Snow — já em estado terminal devido à ingestão de pequenas doses de veneno ao longo dos anos. Pela “traição”, Katniss é condenada ao exílio no Distrito 12, para onde retorna na companhia de Haymitch. O livro se encerra com novos representantes eleitos para reestruturar o país e Katniss e Peeta reconstruindo suas vidas juntos no Distrito 12.

---

<sup>4</sup> O conceito narrativo foi desenvolvido pelo mitólogo Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces* (1949). Segundo Campbell, os mitos e as narrativas populares de diversas culturas ao redor do mundo obedecem mais ou menos uma estrutura comum, em que “a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear [...]: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (p. 40). Uma das principais etapas do retorno do herói é a Ressurreição, na qual o herói passa pela provação final, necessária para renascer de alguma forma, física ou metafórica.

Em linhas gerais, a trilogia *Jogos Vorazes* aborda temas como poder, controle, repressão e resistência em um governo totalitário, onde o valor da informação e da comunicação está relacionado diretamente à sobrevivência — da população e do sistema. É a partir desses fundamentos que o universo da série é construído e serve de gancho para o desenvolvimento dos títulos seguintes, ambientados naquele universo.

## PARTE II — O HERDEIRO: A NARRATIVA SEGUNDO CORIOLANUS SNOW

O olhar sobre o enredo da trilogia *Jogos Vorazes* da Parte I fornece o contexto e os conceitos necessários para a análise da obra *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, objeto de estudo deste trabalho.

Considerados os três elementos centrais do gênero romance de acordo com Antonio Cândido (1968) — enredo, personagens e ideias —, volta-se inicialmente à estrutura narrativa e ao enredo do livro, para então se aprofundar em outros aspectos da trama: as personagens e suas relações, sendo a protagonista, Coriolanus Snow, ponto-chave para o desenvolvimento dessa Parte II.

### 2.1 Estrutura narrativa de *A cantiga dos pássaros e das serpentes*

*A cantiga dos pássaros e das serpentes* é um prelúdio de *Jogos Vorazes* e se passa antes dos acontecimentos da trilogia inicial. A narrativa retoma a história de Panem dez anos após o fim dos Dias Escuros, com a vitória da Capital sobre os treze distritos rebeldes, e tem como espaço central uma Capital ainda em ruínas, mas que gradualmente se reconstrói.

Estruturado em três partes, com dez capítulos cada, e um epílogo, o livro acompanha o fluxo de consciência<sup>5</sup> do jovem de dezoito anos, Coriolanus Snow, futuro Presidente Snow. A obra é a história de origem do antagonista de *Jogos Vorazes* muito antes de se tornar o presidente de Panem: Coriolanus é um aluno da Academia e herdeiro falido de uma das famílias mais influentes da Capital.

### 2.2 Enredo

Assim como o primeiro livro de *Jogos Vorazes*, *A cantiga dos pássaros e das serpentes* tem início no dia da Colheita da 10ª edição dos Jogos Vorazes e introduz o estilo de vida do jovem Coriolanus Snow.

Embora muito prestigiada e orgulhosa, a família Snow — “Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo!” — empobreceu durante a guerra de modo irrecuperável. Dez anos após o fim dos Dias Escuros, quando a Capital começa a se reerguer, “o herdeiro da outrora grandiosa casa Snow não tinha nada além da própria perspicácia para ajudá-lo a viver”

---

<sup>5</sup> De acordo com Friedman (2002, p. 181), esse estilo narrativo leva o nome de Onisciência Seletiva. Ele é ideal “se o intento [do autor] é apanhar uma mente em um momento de descoberta”.

(COLLINS, 2020, p. 11). Sustentado pelo orgulho e por um sobrenome influente, Coriolanus mantém as aparências mediante representações diárias de riqueza; o autocontrole, a postura arrogante e o domínio das conversas com os colegas impedem-no de se colocar em uma posição vulnerável:

— Linda camisa. Onde você conseguiu uma peça assim?  
 Ele olhou para a camisa como se estivesse surpreso por sua existência e deu de ombros, como um jovem que tem opções infinitas.  
 — Os Snow têm armários grandes — disse ele distraidamente. — Eu queria um visual respeitoso, mas também comemorativo.  
 — E conseguiu. O que são esses botões exóticos? — perguntou Satyria, mexendo em um dos cubos no punho. — Tésseras?  
 — São? Bom, isso explica por que me lembram do banheiro da empregada — respondeu Coriolanos, arrancando uma risada dos amigos dela. Era essa impressão que ele lutava para manter. Um lembrete de que ele era uma das raras pessoas que tinham um banheiro de empregada, ainda mais com piso com padronagem de tésseras, temperado por uma piada autodepreciativa sobre a camisa (COLLINS, 2020, p. 24–25).

A posição delicada dos Snow felizmente não é um obstáculo para que Coriolanus estude na Academia, a melhor escola secundária da Capital, e — ainda que gratuita — frequentada apenas por aqueles que tinham nome, filhos de personalidades influentes em Panem. Coriolanus sabe que essas conexões são chave para seu futuro, principalmente, dado que a Universidade da Capital é paga. A única chance do herdeiro Snow avançar para o ensino superior seria receber um prêmio monetário significativo.

Paralelamente, o narrador prepara o leitor para uma versão rudimentar dos Jogos Vorazes; de molde e dimensões bem diferentes do que teria 64 anos mais tarde. Às vésperas da 10<sup>a</sup> edição do evento, os Jogos Vorazes enfrentam uma crise na audiência já que, mesmo encorajados, os habitantes da Capital evitam a todo custo assistir ao banho de sangue; uma constante lembrança da guerra. O desafio era tornar o evento mais atraente e, para isso, naquele ano, a Academia seria envolvida no projeto.

Dessa forma, vinte e quatro dos melhores formandos da Academia — entre eles, Coriolanus Snow, é claro — foram selecionados para atuarem como mentores. Pela primeira vez, cada tributo receberia um mentor, responsável por trabalhar a imagem do tributo antes dos Jogos. A esperança dos organizadores do evento era envolver a população: todos concordavam “que se os Jogos Vorazes fossem continuar, precisariam envolver uma experiência mais significativa” (COLLINS, 2020, p. 23). Além disso, o aluno mais bem-sucedido no projeto de mentoria garantiria um prêmio em dinheiro substancial o bastante para pagar a Universidade da Capital; prêmio que Coriolanus estava determinado a ganhar.

Assim como em *Jogos Vorazes*, a lógica de que os tributos dos distritos mais próximos da Capital sejam os mais propensos a ganhar também se aplica nesse momento. Sendo assim, Coriolanus é colocado em uma posição muito pouco prestigiosa quando é apontado mentor da garota do Distrito 12, porém decide tirar o melhor da situação. A irritação é ainda maior quando Sejanus Plinth, um garoto do Distrito 2 cuja família “comprou a paz” na Capital, é escolhido para representar o tributo masculino do Distrito 2.

Para a surpresa de Snow, o tributo feminino do Distrito 12 é Lucy Gray Baird. A garota suspeitava que seu nome seria “sorteado” na Colheita, devido a um desentendimento que teve com Mayfair Lipp, a filha do prefeito do Distrito 12. Lucy Gray então age de acordo: trajando um vestido com as cores do arco-íris e maquiada, a garota atira uma cobra em Mayfair e canta uma música para a plateia. A performance e a figura de Lucy Gray chamam muito a atenção dos espectadores.

Realizada a Colheita, os tributos foram atirados em um trem de carga e seguiram confinados em vagões sem qualquer estrutura até a Capital. Eles chegam em condições sub-humanas — muitos deles doentes, famintos e sujos. Após o desembarque, as crianças foram carregadas por um caminhão até o zoológico, onde aguardariam para morrer na Arena da jaula dos macacos. A aversão às crianças é explícita: para a Capital, os tributos são piores do que animais.

Lucy Gray e Coriolanus se encontram pela primeira vez nessas condições. Muito rapidamente ambos compreendem que precisam um do outro para sobreviver, cada um à sua maneira, e assim, iniciam uma parceria:

Ele esticou a mão para ela como se ela fosse a maior dama da Capital.  
Os cantos da boca de Lucy Gray se curvaram para cima. Quando ela segurou a mão de Coriolanus, o toque gerou uma fagulha elétrica que subiu pelo braço, e ele se sentiu como se uma parte do carisma de palco dela tivesse sido transferida para ele. Fez uma pequena reverência quando ela se levantou com elegância exagerada.  
Ela está em um palco. Você está em um palco. Agora é o show, pensou ele.  
Coriolanus levantou a cabeça e perguntou:  
— Gostaria de conhecer alguns dos meus vizinhos?  
— Eu adoraria — disse ela, como se eles estivessem em um chá da tarde (COLLINS, 2020, p. 61).

Concomitante a isso, a chegada dos tributos à Capital marca o início dos trabalhos de mentoria e das aulas com a Doutora Volumnia Gaul, a Chefe dos Idealizadores de Jogos e responsável pela divisão experimental de armas da Capital — uma pessoa tão perigosa quanto sádica. Durante as aulas, a Doutora Gaul provoca os mentores e orienta a reflexão sobre a

utilidade dos Jogos Vorazes e os benefícios da guerra. Ela encarrega os estudantes de propor estratégias que envolveriam mais a população no evento.

Com a proximidade do início dos Jogos, a tensão aumenta com a ocorrência de alguns incidentes, sendo o principal deles o bombardeio da Arena<sup>6</sup> pelos rebeldes. A visita dos tributos e seus mentores à Arena foi interrompida pela explosão de bombas plantadas no espaço e como resultado do ataque — e de uma subsequente tentativa de fuga — mentores e tributos contavam entre os mortos e feridos. Entre os feridos, Coriolanus foi salvo de um destino pior por Lucy Gray. O único tributo que conseguiu fugir das forças da Capital foi o tributo de Sejanus, Marcus, dado como foragido.

O ataque e o resgate de Coriolanus por Lucy Gray deu início a uma nova dinâmica entre mentor e tributo, uma relação de poder mais equilibrada. E assim como a dinâmica, a estratégia também teria que mudar:

Nunca fora parte da estratégia dele torná-la uma [vitoriosa]. Ele só desejava que o charme e o encanto dela refletissem nele e o tornassem um sucesso. [...] Ele deveria estar tentando preservar a vida dela, ajudá-la a se tornar a vitoriosa, por mais difícil que parecesse (COLLINS, 2020, p. 177).

Igualmente, mentor e tributo parecem desenvolver sentimentos entre si e, antes de ser levada para a Arena, Lucy Gray e Coriolanus tem um último encontro e trocam um beijo. Mais do que isso, Coriolanus entrega a Lucy Gray uma forma de trapacear nos Jogos: o estojo de pó compacto da mãe preenchido com veneno de rato<sup>7</sup>.

Já na Arena, Marcus surge capturado e, para a tristeza de Sejanus, é morto. Apesar de viver na Capital, Sejanus nunca deu as costas para seu passado no Distrito 2 e se posiciona repetidamente contra os Jogos Vorazes. Eliminado como mentor, Sejanus invade a Arena para recuperar o corpo de Marcus e Coriolanus é encarregado pela Doutora Gaul de resgatar o “amigo” da forma mais discreta possível. Os estudantes conseguem escapar, entretanto, Coriolanus mata um tributo durante a fuga (primeira morte). Por fim, entre as trapaças<sup>8</sup> de ambos tributo e mentor, Lucy Gray vence os Jogos Vorazes.

Para a infelicidade do casal, a fraude é desmascarada e, em alternativa à desgraça pública, Coriolanus é expulso da Academia e obrigado a se alistar como Pacificador. Ele escolhe

<sup>6</sup> Novamente, aqui falamos de uma Arena rudimentar: um anfiteatro em ruínas que costumava ser utilizado para eventos de esporte e entretenimento, mas desde o fim da guerra é reutilizado todos os anos apenas para os Jogos Vorazes. Nesse caso, a Arena fictícia evoca o modelo das antigas arenas romanas, um paralelo que será mais aprofundado na Parte III.

<sup>7</sup> Assim como a dupla de “amantes desafortunados” em *Jogos Vorazes*, Coriolanus e Lucy Gray são cúmplices em um ato rebelde e impulsivo, que remete às amoras de Katniss e Peeta.

<sup>8</sup> Em um segundo ato de rebeldia e desespero, Snow atira um lenço com o suor de Lucy Gray em um tanque de cobras bestantes enviado para a Arena. Dessa forma, as cobras estariam habituadas ao cheiro dela e Lucy Gray estaria fora de perigo.

servir no Distrito 12, na esperança de reencontrar Lucy Gray. Assim como Snow, Sejanus também se alista. A dupla se aproxima e desenvolve uma espécie de amizade. Eventualmente, Coriolanus e Lucy Gray se reencontram.

Entre os deveres como Pacificadores e as apresentações de Lucy Gray no Prego — um antigo armazém de carvão onde atuava o mercado clandestino —, o trio parece viver em tranquilidade, por fim “livres” do controle da Capital e dos Jogos Vorazes. Entretanto, a paranoíta de Snow cresce mais a cada dia, especialmente quando Sejanus dá indícios da retomada aos maus hábitos, “caindo em outra espiral de conflitos éticos” (COLLINS, 2020, p. 395).

Coriolanus confronta Sejanus e este confessa seu envolvimento com os rebeldes do Distrito 12, assim como os planos de invasão e resgate de outros rebeldes, presos na base dos Pacificadores. Receoso de, mais uma vez, ter sua imagem — e a honra dos Snow — associada às atitudes do herdeiro dos Plinth, Coriolanus trai o amigo: grava em segredo a confissão de Sejanus e envia a gravação para a Capital.

Em seguida, outro acontecimento ameaça perigosamente a felicidade de Coriolanus. Numa noite no Prego, Coriolanus flagra Sejanus e dois rebeldes, Spruce e Billy Taupe, negociando armas. A situação escala quando Lucy Gray e Mayfair Lipp, a filha do prefeito, também presenciam a cena. Quando Mayfair tenta fugir, Coriolanus toma medidas drásticas:

A porta gemeu de leve, e Coriolanus teve a sensação de que Mayfair estava andando para trás, prestes a fugir. Com ela, todo o futuro dele iria junto. Não, mais do que isso, sua própria vida. Se ela contasse o que ouviu, todos eles estariam mortos.

Em um piscar de olhos, Spruce levantou a arma para atirar nela, mas Billy Taupe virou o cano para o chão. Coriolanus esticou a mão por reflexo para pegar o fuzil de Pacificador e atirou na direção da voz de Mayfair. Ela deu um grito e houve o som dela caindo no chão (COLLINS, 2020, p. 509).

Billy Taupe também é morto por Spruce, o qual é encarregado de desaparecer com as armas do crime; como álibi, Coriolanus, Sejanus e Lucy Gray retornam para o show no Prego. Todos sabiam que o prefeito não descansaria até encontrar os responsáveis pelo assassinato da filha e, devido aos desentendimentos com Mayfair, Lucy Gray seria a principal suspeita. Essa era a segunda morte de Coriolanus.

Finalmente, Sejanus enfrenta as consequências de sua confissão. Sejanus e Spruce são capturados pelos Pacificadores e enforcados por traição. Aparentemente surpreso pelo desenrolar dos fatos, Coriolanus chora a morte do amigo e pelo papel que desempenhou em sua execução (terceira morte).

A captura de Spruce — teria ele descartado as armas? — e as suspeitas do prefeito sobre Lucy Gray motivam o casal a planejar uma fuga para longe do Distrito 12, longe de Panem. Caminhando pela floresta, Coriolanus e Lucy Gray refletem sobre as atitudes terríveis as quais foram obrigados a tomar para sobreviver:

— Seria bom, na minha nova vida, não ter que matar mais ninguém.  
 — Estou com você nisso. Três parece bom por uma vida. E mais do que suficiente para um verão. [...]  
 Ela parou. [...]  
 — Quem é a terceira? [...]  
 Sua mente disparou atrás de uma explicação plausível. Ele poderia ter se envolvido em algum acidente bizarro? Uma morte no treinamento? Ele estava limpando uma arma que disparou sem querer? Ele decidiu que o melhor era fazer piada.  
 — Eu mesmo. Matei meu antigo eu pra poder te acompanhar (COLLINS, 2020, p. 545).

A mentira de Snow não convence Lucy Gray. A dupla encontra abrigo da chuva em uma cabana na floresta, e novamente há uma reviravolta nos eventos da vida de Coriolanus, quando encontram as armas do assassinato de Mayfair ali escondidas:

Quando a arma sumisse, não haveria nada que o conectasse aos assassinatos. Absolutamente nada.  
 Não, calma. Haveria uma coisa. Lucy Gray (COLLINS, 2020, p. 550).

Lucy Gray antecipa a conclusão de Coriolanus e, antes que ele pense em agir, ela deixa a cabana. Inicialmente, Coriolanus vai a sua procura, porém “ela não estava lhe dando escolha além de caçá-la na floresta” (COLLINS, 2020, p. 553). Por fim, Lucy Gray desaparece e Coriolanus retorna a base dos Pacificadores após descartar as armas.

O livro termina com o retorno de Coriolanus à Capital, a pedido da Doutora Gaul. No epílogo, Coriolanus recupera o prestígio dos Snow e gradualmente promove sua ascensão social e política. Em contrapartida, a 10ª edição de Jogos Vorazes e a figura de Lucy Gray são apagadas dos registros dos Jogos e lentamente da memória dos cidadãos de Panem.

### **2.3 Coriolanus Snow: personagens, identidade e a relação entre “eu” e “outro”**

Segundo Antonio Candido (2014, p. 54), não é raro “que a personagem pareça o que há de mais vivo no romance”, uma vez que “vive o enredo e as ideias, e os torna vivos”. Nesse sentido, as personagens de Collins são dignas de um olhar mais atento, porque definem a si mesmas na mesma medida que identificam o outro e estabelecem relações entre si.

Analisar uma personagem é um processo complexo que oscila entre a continuidade e a descontinuidade da percepção e “não somos capazes de abranger a personalidade do outro com

a mesma unidade com que somos capazes de abranger a sua configuração externa” (CANDIDO, 2014, p. 55–56). Por isso, analisar a protagonista, Coriolanus Snow, divide-se entre uma leitura daquilo que é essencialmente ela, seus debates internos, assim como uma leitura de suas relações com o outro.

Ainda assim, mesmo que controversa, a análise da personalidade de Coriolanus pode ser feita a partir do fluxo de consciência que marca o estilo narrativo da obra, considerando que corresponde a uma interpretação da essência do protagonista. Por outro lado, a percepção de quem são Sejanus e Lucy Gray, e as relações que Coriolanus estabelece com eles<sup>9</sup>, serve como complemento à protagonista, visto que é a partir da percepção de Coriolanus sobre as personagens secundárias que se sabe como elas são e de que forma agem; uma interpretação indireta do outro, mas também de si.

### 2.3.1 Coriolanus Snow

A personagem central da obra é batizada em homenagem à protagonista da tragédia de William Shakespeare, *Coriolanus* (1608), baseada na vida de Caio Márcio Coriolano (em latim: Gaius Marcius ou Caius Martius Coriolanus), histórico general romano do início da República (século V a.C.).

Na trama, assim como na história, o general recebe o cognome “Coriolano” após o sucesso do cerco romano à cidade volksca de Corioli. Mais tarde, porém, Coriolano é exilado e lidera os volscos em um cerco a Roma. O Coriolano de Shakespeare é retratado como uma figura orgulhosa, arrogante e inflexível, embora soldado e herói de guerra destemido.

Tal qual o homônimo, o Coriolanus de Collins é uma personagem complexa, motivada pela incansável busca por poder e influência. É a partir desse propósito que se desdobram outros traços de sua personalidade como a arrogância e o ideal de superioridade que vem sobretudo da posição social da família Snow — o lema “Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo”. Além disso, Coriolanus é uma figura camaleônica e sente prazer em ser o centro das atenções. Muito manipulador, ele é capaz de se adaptar ao ambiente em benefício próprio e sua obsessão por controle resultam em uma personagem propensa à paranoia. Coriolanus é ardiloso, frio e pouco empático.

---

<sup>9</sup> Entende-se por isso apenas a relação entre a personagem principal, Coriolanus Snow, e cada uma das personagens secundárias, Sejanus e Lucy Gray, separadamente. A relação entre as personagens secundárias não possui relevância suficiente que justifique a inclusão neste trabalho.

Comparado a outros protagonistas de romances com fundo distópico<sup>10</sup>, entre eles a protagonista de *Jogos Vorazes* Katniss, por exemplo, Snow apresenta posturas que vão na contramão da norma comum. Enquanto Katniss se torna uma agente de destruição da ordem geral, ao compreender plenamente o funcionamento do sistema político e social em que vive e o papel de “peão” que lhe é atribuído nestes Jogos de poder; Coriolanus, em contrapartida, é responsável por uma parcela da construção desse sistema opressor e o comprehende o suficiente para ir em direção a ele, galgar papéis mais relevantes e concentrar poder.

Nesse sentido, a trajetória de evolução da personagem de Snow também pode ser analisada sob a ótica da Jornada do Herói de Campbell. Ao longo da trama, a protagonista é convidada a abandonar o mundo comum em que vive para embarcar na aventura dos Jogos Vorazes. Aceito o desafio, Coriolanus enfrenta diversos obstáculos, que culminam na Provação Suprema: o embate final com Lucy Gray. Esse ponto de virada inverte a Jornada do Herói e consolida Snow como o Anti-herói; um herói potencial que se deixa corromper e encerra em decadência moral. De certa forma, ele se transforma no próprio universo em que vive.

Na obra, mesmo o estilo narrativo em fluxo de consciência atua como armadilha para o leitor. O contato com a mente do protagonista, que supostamente acompanha todos os seus pensamentos, desejos e juízos de valor em tempo real, corroboram ao entendimento equivocado de que toda emoção sugerida por Coriolanus corresponde inquestionavelmente àquilo que ele pensa e sente, portanto, quem ele é. Entretanto, a veracidade dessa hipótese implicaria em uma personagem incapaz de surpreender, o que não se comprova. A chave da questão é admitir a existência de regiões mentais inacessíveis, o inconsciente.

Assim, a análise de personagem volta-se brevemente ao estudo psicanalítico de Sigmund Freud, para o qual o sujeito psíquico se constitui em duas instâncias, material e quanto aos atos de consciência. O primeiro diz respeito às regiões do aparelho psíquico, que produzem o conteúdo da psique humana:

[...] do Id, responsável pelas heranças genéticas e instintivas; do Superego, que surge a partir das vivências com os pais e com o mundo externo, com a característica de controlar o investimento das pulsões; e, por fim, do Ego, que busca preservar a consciência das influências e exigências do Id e do Superego (FREUD<sup>11</sup>, 1975 *apud* GELAMO, 2010, p. 205).

---

<sup>10</sup> Nesse caso, o termo é utilizado simplesmente para definir a ambientação de uma sociedade dividida e marcada por um regime político opressor. Admitir o fundo distópico da obra não corresponde necessariamente a encaixar o romance no gênero distopia; o que se faz é identificar um “lugar-comum” com as narrativas do gênero (CHAUVIN, 2024).

<sup>11</sup> FREUD, Sigmund. O esboço da psicanálise. In: Edição standard das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1938-1940/1975. v. XXIII, p. 163–237.

Adquiridos por meio da percepção, os conteúdos mentais “produzidos” por Id, Ego e Superego são reorganizados internamente a depender da utilidade; a passagem do conteúdo da consciência para a inconsciência é usualmente um resultado de autopreservação — a partir da repressão de desejos e instintos, por exemplo —, mas também se dá pelo esquecimento e assimilação de ideias. Portanto, nota-se a inconsciência como qualidade psíquica predominante do Id e igualmente do Superego em contraste a pré-consciência do Ego — dado que a consciência é uma qualidade transitória.

Nesse sentido, alienados leitor e narrador, Coriolanus reproduz o eterno embate psicanalítico de Freud, que se encerra na Provação Suprema do (anti-)herói: rende-se aos desejos e instintos obscuros do inconsciente.

### 2.3.2 Sejanus Plinth

*Para Coriolanus, os Plinth e gente como eles eram uma ameaça a tudo que ele amava.*  
 (COLLINS, 2020, p. 26)

Sejanus Plinth é uma personagem secundária, que serve à trama como antagonista de Coriolanus. O pai, Strabo Plinth, era fabricante de armas no Distrito 2 e esteve ao lado do presidente de Panem durante a rebelião dos distritos. Assim, a família enriqueceu o suficiente para comprar a paz na Capital após a guerra. Embora tenha uma rápida ascensão, o garoto nunca abandonou a identidade do Distrito 2 sendo ousado ao se posicionar de forma explícita contra os Jogos Vorazes, uma atitude com traços de rebeldia. Sejanus se destaca como uma personagem generosa e empática, por vezes ingênuo, e com forte senso ético e moral.

A origem da fortuna dos Plinth e as atitudes contrárias às oportunidades da Capital e da Academia são pontos que justificam inicialmente a antipatia de Coriolanus a Sejanus:

Era particularmente irritante porque boa parte da fortuna da família Snow também foi investida em munições..., mas no Distrito 13. Seu complexo enorme, quarteirões e mais quarteirões de fábricas e unidades de pesquisa, bombardeado até virar pó. O Distrito 13 sofreu um ataque nuclear e toda a área ainda emitia níveis de radiação que impediam que se vivesse lá. O centro da manufatura militar da Capital mudou para o Distrito 2 e caiu no colo dos Plinth. Quando a notícia da destruição do Distrito 13 chegou à Capital, a avó de Coriolanus tratou a situação publicamente com indiferença, dizendo que era sorte eles terem tantos outros bens. Mas eles não tinham (COLLINS, 2020, p. 26).

Para Coriolanus, Sejanus e sua família representam a promessa de vida que lhe foi roubada com a destruição do Distrito 13 e com a morte do pai na guerra. Ele não admite que um cidadão inferior, uma família de distrito, tome o lugar que famílias antigas e poderosas

ocuparam por gerações. Especialmente quando o cidadão em questão dá tão pouco valor à nova posição na Capital.

Com o desenrolar dos acontecimentos, a relação entre os dois avança consoante a posição social ocupada por Coriolanus. Quando ambos se alistam como Pacificadores no Distrito 12, a falsa simpatia da Capital é substituída pelo companheirismo e a alegria de encontrar um rosto conhecido. Isolados de tudo aquilo que lhes é familiar, Coriolanus e Sejanus passam por um processo de identificação<sup>12</sup>, uma vez que compartilham experiências similares: a expulsão da Academia, a reclusão da família e o trabalho como Pacificadores.

Entretanto, esse processo de identificação é tênue e superficial. Coriolanus e Sejanus não compartilham os mesmos ideais ou identidade coletiva — o primeiro da Capital, o segundo dos distritos. As discordâncias tornam-se claras quanto se tratando da percepção sobre os rebeldes, por exemplo:

Um mês antes, na época da colheita, um Pacificador e dois chefes do Distrito 12 tinham morrido em uma explosão nas minas. Uma investigação criminal levou à prisão de um homem cuja família era de líderes rebeldes conhecidos na época da guerra.

— O assassino estava querendo matar o Pacificador especificamente? — perguntou Coriolanus ao vestir o uniforme branco engomado pela primeira vez.

— Eu soube que ele estava tentando sabotar a produção de carvão e matou três pessoas accidentalmente — respondeu Sejanus (COLLINS, 2020, p. 384).

O embate de ideias é sutil, mas tem base nas palavras que utilizam para descrever a ocasião e o agente da ação. Entre todos os substantivos possíveis para falar sobre o homem, Coriolanus escolhe “assassino” para defini-lo; ao passo que Sejanus explicita que o ocorrido foi “accidental”. Ambos se apoiam, mesmo que inconscientemente, em visões particulares que têm dos rebeldes. O enforcamento de Sejanus é o resultado trágico desse embate entre ideias e ideais.

### 2.3.3 Lucy Gray Baird

*Sua garota. Sua. Ali na Capital, era óbvio que Lucy Gray pertencia a ele, como se a vida dela tivesse começado quando o seu nome foi chamado na colheita.*  
(COLLINS, 2020, p. 194)

---

<sup>12</sup> Segundo Freud (2011, p. 49–50), “a identificação é a mais primordial forma de ligação afetiva a um objeto; [...] ela pode surgir a qualquer nova percepção de algo em comum com uma pessoa que não é objeto dos instintos sexuais. Quanto mais significativo esse algo em comum, mais bem-sucedida deverá ser essa identificação parcial, correspondendo assim ao início de uma nova ligação”.

Lucy Gray Baird também é uma personagem secundária e representa o interesse amoroso de Coriolanus Snow. Assim como o protagonista, Lucy Gray também compartilha seu nome com uma personagem da literatura. Ela é batizada em homenagem à Lucy Gray do poema *Lucy Gray [or Solitude]* (1799), do poeta romântico inglês William Wordsworth. O poema foi publicado pela primeira vez no Volume 2 da edição de 1800 de *Lyrical Ballads*.

Wordsworth admite que *Lucy Gray* (1799) foi inspirado por uma história compartilhada pela irmã do autor sobre o desaparecimento de uma garotinha durante uma tempestade de neve em Halifax. O poema se encerra num clima fantasmagórico, com os pais de Lucy rastreando suas pegadas na neve até metade da extensão da ponte sobre o canal, onde as pegadas desaparecem misteriosamente<sup>13</sup>. Além de misteriosa, a Lucy Gray de Collins compartilha um destino similar à de William Wordsworth — desaparece sem deixar vestígios.

Apesar de ser tributo do Distrito 12, Lucy Gray faz parte do grupo nômade de artistas chamado Bando. Antes da guerra, o grupo transitava em liberdade entre os distritos de Panem e territórios estrangeiros, porém quando a rebelião começou e as fronteiras foram fechadas, o Bando passou a residir permanentemente no Distrito 12.

Além de artista, Lucy Gray é uma excelente comunicadora e performista. Assim como Coriolanus, ela se sente confortável sob os holofotes e, se necessário, é capaz de fazer da manipulação uma ferramenta. A manipulação, entretanto, seria dificilmente utilizada em benefício próprio, para prejudicar alguém e alcançar poder, apenas como estratégia de sobrevivência. Ela é vaidosa, bastante cuidadosa com a própria aparência. Suas características mais fortes são o temperamento, a lealdade e a coragem.

Assim como com Sejanus, a relação de Coriolanus e Lucy Gray também experimenta algumas transformações, considerando a evolução do envolvimento romântico das personagens. Essas transformações, no entanto, não significam uma alteração na percepção da protagonista sobre Lucy Gray; se para algo, o romance serve apenas para agravar a noção de propriedade em Coriolanus.

No início, Lucy Gray é para Coriolanus um meio para um fim: a sobrevivência e o sucesso do tributo em engajar os espectadores da Capital são necessários para o mentor estar mais próximo de seu objetivo final, a vitória do prêmio da Academia. Com a aproximação dos Jogos e o trabalho constante na construção da imagem de Lucy, eles desenvolvem sentimentos um pelo outro à medida que “quanto mais ele a tratava como algo especial, mais humana ela se tornava” (COLLINS, 2020, p. 81).

---

<sup>13</sup> Na história real, o corpo de Lucy é encontrado no canal.

Paradoxalmente, embora Coriolanus promova a reumanização de Lucy Gray, a protagonista segue categorizando a garota como um ser inferior. O ideal de superioridade e a obsessão por poder o impedem de ceder completamente à relação amorosa, uma vez que isso implicaria na perda do autocontrole. Em alternativa, Coriolanus visa reafirmar sua posição na relação:

[...] — Bom, então é isso. Eu te salvei do fogo e você me salvou das serpentes. Somos responsáveis um pela vida do outro agora.

— Somos? — perguntou ele.

— Claro. Você é meu e eu sou sua. Está escrito nas estrelas.

— Não dá pra fugir disso.

Ele se inclinou e a beijou, sufocado de felicidade, porque apesar de não acreditar em escritos celestiais, Lucy Gray acreditava, e isso bastaria para garantir a lealdade dela. Não que a lealdade dele estivesse em questão. Se ele não tinha se apaixonado por nenhuma das garotas da Capital, era improvável que uma do Distrito 12 pudesse ser uma tentação (COLLINS, 2020, p. 429).

Ele alimenta os impulsos narcisistas ao explicitar os sentimentos de Lucy, ao mesmo tempo, em que a reduz a “uma cidadã de segunda classe. Humana, mas bestial” (COLLINS, 2020, p. 219) e por isso, indigna de sua paixão. O único interesse de Coriolanus é garantir a lealdade dela e assim, torná-la definitivamente “dele”. Essa desconfiança leva-o à paranoia completa, e atinge seu ápice ao final do livro, com a fuga e perseguição de Lucy Gray na floresta, de onde ela desaparece sem deixar rastros.

Por fim, Coriolanus assume uma posição definitiva quanto o amor e o envolvimento romântico:

E ele não gostava do amor, do jeito como o fazia se sentir burro e vulnerável. Se um dia se casasse, ele escolheria alguém incapaz de balançar seu coração. Alguém que odiasse, até, para que nunca pudesse manipulá-lo da forma como Lucy Gray tinha feito. Para que nunca pudesse deixá-lo com ciúmes. Nem torná-lo fraco (COLLINS, 2020, p. 570–571).

Para os seus objetivos, o par romântico tem valor de acessório; um objeto que compõe a cena e sustenta as aparências da imagem de si que ele construiu.

## **2.4 Caos, controle e contrato social: Doutora Gaul e a filosofia**

Um dos principais temas abordados em *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, que provoca profundas transformações na personagem principal, é a discussão sobre o estado de natureza dos seres humanos e a necessidade de um contrato social para que a vida em sociedade seja possível. A autora, Suzanne Collins, retoma as reflexões filosóficas dos contratualistas Thomas Hobbes, John Locke e Jean-Jacques Rousseau, ao explorar como o caos, o controle e a violência são inerentes à condição humana, especialmente em situações de colapso social.

Para esse fim, a Doutora Volumnia Gaul desempenha um papel essencial na trama. A Doutora Gaul é Chefe dos Idealizadores dos Jogos Vorazes, além de ser professora na Universidade da Capital e responsável pela divisão experimental de armas. O nome, Volumnia, assim como o de Coriolanus, remete à peça *Coriolanus* de William Shakespeare, em que Volumnia é a mãe do protagonista e desempenha um papel dominador, que molda o caráter do filho e estimula-o na busca da glória militar.

Igualmente em *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, a Doutora Gaul exerce influência sobre Coriolanus, impulsiona-o em direção a seus objetivos, propõe questionamentos e o faz refletir sobre a função dos Jogos Vorazes e o papel que eles desempenham na sociedade de Panem. Em termos narrativos, Gaul ocupa o arquétipo da “mentora” na Jornada do Herói — “protetor e perigoso, maternal e paternal, a um só tempo, esse princípio sobrenatural do agente de proteção e orientação reúne em si todas as ambiguidades do inconsciente” (CAMPBELL, 2007, p. 77).

Nesse contexto, após o resgate de Sejanus e a morte do tributo na Arena, a Doutora Gaul instiga Coriolanus a refletir sobre o estado natural do ser humano e como essa ideia está presente no microcosmo da Arena:

— O que aconteceu na arena? Aquilo é a humanidade despida. Os tributos. E você também. Como a civilização desaparece rapidamente. Todas as suas boas maneiras, a educação, a formação da família, tudo de que você se orgulha, arrancado num piscar de olhos, revelando o que você realmente é. Um menino com um porrete que bate em outro até matá-lo. Isso é a humanidade em seu estado natural (COLLINS, 2020, p. 271).

A reflexão proposta pela professora retoma a ideia de estado de natureza segundo a filosofia de Thomas Hobbes. Na obra *Leviatã* (1651), o contratualista reflete sobre uma sociedade anterior ao Estado civil estabelecido pelo contrato social, na qual os seres humanos vivem em condições naturais de direito e liberdade, sem leis ou regras que regulem o comportamento humano.

De acordo com Hobbes<sup>14</sup>(1988 *apud* LUCATE, 2015, p. 45), o estado natural do homem é a guerra de todos contra todos, uma situação na qual o risco e a incerteza predominam e “as pessoas correm grande perigo de morte e vivem com medo constante”. Esse estado geral de insegurança desencadeia os instintos e desejos mais primitivos dos homens que, para sobreviver, vivem em eterna competição por três principais causas:

Em primeiro lugar, lucro; em segundo, segurança e; em terceiro, reputação. Os primeiros usam da violência para subjugar uns aos outros e tomar posse dos bens. Os segundos antecipam o ataque contra possíveis agressores devido

---

<sup>14</sup> HOBES, Thomas. **Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil**. São Paulo: Nova Cultural, 1988. p. 14–15.

ao medo de serem atacados primeiro ou por julgarem ser a atitude mais racional para sua preservação ou para conquistar seus objetos de desejo. Os terceiros atacam aqueles que julgam mais fortes apenas para adquirir boa reputação e semear o medo contra outros agressores (HOBSES<sup>15</sup>, 1988 *apud* LUCATE, 2015, p. 46).

Como consequência da ausência de leis que regulem o direito e a liberdade naturais, o homem natural de Hobbes é “um menino com um porrete que bate em outro até matá-lo”; vive em uma Arena onde ataca e antecipa ataques para sobreviver.

Nesse sentido, Gaul também convida o estudante a pensar que maneira esse homem natural vive em sociedade:

[...] — Sabe, o reitor Highbottom e eu lemos sua redação toda. Sobre o que você gostava na guerra. Muita enrolação. Besteira, até. Até chegar ao final. A parte sobre controle. Como sua próxima tarefa, eu gostaria que você elaborasse mais sobre aquilo. O valor do controle. O que acontece sem ele. Leve o tempo que precisar. Mas pode ser um bom acréscimo à sua candidatura ao prêmio.

Coriolanus sabia o que acontecia sem controle. Tinha visto recentemente, no zoológico, quando Arachne morreu; na arena, quando as bombas dispararam; e novamente naquela noite.

— É o caos que acontece. O que mais há para ser dito?

— Ah, muita coisa, eu acho. Comece com isso. Caos. Quando não há controle, nem lei, nem governo nenhum. Como quando se está na arena. Para onde vamos de lá? Que tipo de acordo é necessário se queremos viver em paz? Que tipo de contrato social é exigido para sobrevivência? (COLLINS, 2020, p. 272–273).

O contrato social de Panem proposto pela doutora Gaul é o mesmo que aquele imaginado por Hobbes. A guerra de todos contra todos se encerra apenas quando os indivíduos abdicarem de seus direitos e liberdades naturais em favor de um governante absoluto, capaz de protegê-los e estabelecer a paz e a ordem, o Leviatã.

A princípio, Coriolanus resiste ao ponto de vista da professora:

— Somos mesmo tão ruins assim?

— Eu diria que sim, claro. Mas é uma questão de opinião pessoal. — A dra. Gaul puxou um rolo de gaze do bolso do jaleco. — O que você acha?

— Eu acho que não teria batido em ninguém até matar se a senhora não tivesse me jogado naquela arena! — retrorquia ele.

— Você pode botar a culpa nas circunstâncias, no ambiente, mas foi você quem fez as escolhas que fez, mais ninguém. É muita coisa pra assimilar de uma vez só, mas é essencial que você faça um esforço pra responder essa pergunta. Quem são os seres humanos? Pois quem somos determina o tipo de governo de que precisamos (COLLINS, 2020, p. 272).

Snow acredita verdadeiramente que o estado natural do homem é a bondade — ou a amoralidade, ao menos —, sendo capaz do mal quando as circunstâncias o levam a isso. Essa

---

<sup>15</sup> Ibid., p. 75.

percepção parece ser uma combinação das teorias de John Locke e Jean-Jacques Rousseau, porém pende mais para os pensamentos do filósofo inglês quando se pesa a importância da propriedade privada igualmente para pensador e personagem.

De acordo com John Locke, em seu *Segundo tratado sobre o governo civil* (1689), o estado natural do homem é caracterizado pela igualdade entre os indivíduos, regidos por uma mesma lei natural que assegura a todos os mesmos direitos, inclusive o direito à propriedade privada. Para Locke, a desordem entre os seres humanos surge com o advento da propriedade, por ser nesse momento que começam as disputas por posses. A solução para esse problema seria a criação do Estado civil, cuja função é proteger os direitos naturais e regular os conflitos por meio de leis e normas sociais. Diferentemente da teoria de Hobbes, contudo, Locke não concebe o Estado civil como absoluto; ele deve atuar nos limites impostos pelo direito à propriedade.

Essa discussão sobre estado natural e contrato social também toma forma nos diálogos de Coriolanus e Lucy Gray, que faz um excelente contraponto às ideias da professora. Para além do estado natural do homem<sup>16</sup>, Lucy Gray propõe uma reflexão quanto a privação da liberdade:

[...] — Quer você goste ou não, a Capital é a única coisa que mantém as pessoas em segurança.  
 — Hum. Então estão me mantendo em segurança. E de que eu abro mão em troca? — perguntou ela.  
 Coriolanus cutucou o fogo com um galho.  
 — Abrir mão? Ora, de nada.  
 — O Bando abriu — disse ela. — Não pode viajar. Não pode se apresentar sem autorização. Só pode cantar certos tipos de música. Quem resiste leva tiro, como meu pai. Quem tenta manter a família unida fica com a cabeça ruim, como a minha mãe. E se eu achar que esse preço é alto demais? Talvez minha liberdade não valha o risco (COLLINS, 2020, p. 480–481).

Nesse sentido, a compreensão de Lucy Gray quanto aos efeitos do “contrato social” aplicado pela Capital sobre a população de Panem vai ao encontro do pensamento do suíço Jean-Jacques Rousseau.

Partindo da célebre frase, “O homem nasce livre; e por toda parte está acorrentado”<sup>17</sup>, Rousseau aponta para a corrupção do homem como resultado de uma sociedade civil que, em defesa à propriedade privada, se vê “acorrentada” por ela; um empecilho à liberdade. Sendo assim, segundo o filósofo, a única forma de resgatar a liberdade seria por meio de um novo

<sup>16</sup> Lucy Gray também acredita na bondade como estado natural do ser humano: “Acho que existe uma bondade natural nos seres humanos. A gente sabe quando ultrapassou o limite do mal e é nosso desafio de vida tentar ficar do lado certo dessa linha” (COLLINS, 2020, p. 544).

<sup>17</sup> Na tradução portuguesa de *O contrato social* (ROUSSEAU, 2010, p. 17): “O homem nasceu livre mas em toda a parte está a ferros”. A tradução escolhida para se trabalhar foi retirada da epígrafe de *A cantiga dos pássaros e das serpentes*.

contrato social, baseado na vontade geral. Nesse sentido, o povo é em igual medida agente e paciente do contrato social; uma forma de promover o controle do caos em liberdade.

Com o desenrolar da história, entretanto, Coriolanus adota comportamentos e encara situações que o aproximam gradualmente da compreensão de mundo da Doutora Gaul. Ele passa a aceitar que o estado natural do homem é a violência, e que, para evitar a destruição, é necessário exercer controle absoluto sobre a sociedade através da repressão:

— Você pensou nos Jogos Vorazes? — perguntou ela. — No dia que nos conhecemos, Casca perguntou a você qual era o propósito deles, e você deu a resposta padrão. Punir os distritos. Você mudaria isso agora?

Coriolanus se lembrou da conversa que tivera com Sejanus quando eles estavam desfazendo a bolsa dele.

— Eu elaboraria mais a resposta. Não são só para punir os distritos, são parte da guerra eterna. Cada edição uma batalha própria. Uma que podemos segurar na palma da mão em vez de travar uma guerra real que poderia sair do nosso controle. [...] E são um lembrete do que fizemos uns aos outros, do que temos potencial de fazer de novo, por causa de quem somos — continuou ele.

— E quem nós somos? Você chegou a essa conclusão? — perguntou ela.

— Criaturas que precisam da Capital para sobreviver (COLLINS, 2020, p. 561).

O universo dos Jogos Vorazes, portanto, é visto como a representação de uma ideia: os Jogos possibilitam o controle do caos, para manter a ordem em Panem. Quando a Capital condena crianças à Arena, figuras tradicionalmente associadas a pureza e inocência, reforça-se o estado de corrupção da sociedade de Panem; no qual a maldade é interpretada como uma característica intrínseca do homem natural. Contudo, essa violência não deve ser confundida. A maldade não é inerente ao ser humano, mas sim um reflexo das condições repressivas que a sociedade impõe.

No entanto, ao longo da narrativa, surge uma questão mais profunda: as crianças que matam na Arena são naturalmente violentas ou foram corrompidas por esse ambiente? No mundo de Panem, onde a repressão e o controle são inerentes, é inevitável que a violência se manifeste como uma resposta às condições a que os personagens estão subjugados. A obra sugere que, embora o homem seja capaz de atos violentos para sobreviver, isso não implica que a maldade seja uma característica intrínseca da natureza humana; pelo contrário: o que se verifica é o impacto de uma sociedade que promove o controle através da violência, moldando o comportamento de seus membros desde a mais tenra idade.

Portanto, *A cantiga dos pássaros e das serpentes* retoma a discussão filosófica sobre o homem natural e o contrato social a que é exposto e submetido, e leva o leitor a refletir sobre a função das instituições e do poder na formação da sociedade e do perfil individual de seus

membros. A obra sugere ainda que, em um ambiente de constante repressão, a violência pode interpretada como uma resposta inevitável, mas não como a essência da condição humana.

## PARTE III — A CANTIGA: COMUNICAÇÃO NO CONTROLE DA PERCEPÇÃO

Segundo Ciro Marcondes Filho (2016), diferentemente da informação, a comunicação não é compartilhar, transmitir uma ideia, mas corresponde a um exercício de produção de sentidos.

Ao longo do estudo de *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, a importância do processo comunicacional para a narrativa torna-se evidente na medida em que a linguagem — verbal, mas principalmente a não-verbal, os símbolos — “produz[em] sentidos” que favorecem as ideias e os objetivos da Capital e dos Jogos Vorazes, assim como à comunicação pessoal de Snow.

Sendo assim, nesta parte propõe-se uma análise da comunicação em relação à função das estratégias e dos símbolos utilizados no contexto da comunicação de massas dos Jogos Vorazes. Por fim, o mesmo será feito no âmbito de construção da imagem pessoal de Coriolanus Snow, para a qual os símbolos ganham destaque especial, dentro e fora da narrativa.

### **3.1 Comunicação como fenômeno: a comunicação na sociedade de massas**

Considerando a aplicação da comunicação institucional, em especial a serviço de um regime político como os Jogos Vorazes para Panem, é possível observar uma linguagem que se assemelha àquela utilizada na comunicação de massas.

Os estudos da comunicação como fenômeno social se iniciaram no século XX, em face de dois grandes acontecimentos: os resultados da segunda Revolução Industrial, as máquinas associadas à percepção humana, e a ascensão de regimes políticos totalitários de vertentes econômicas opostas, o fascismo e o socialismo soviético.

Entre os desenvolvimentos tecnológicos, os veículos de comunicação de massas, como o rádio e a TV, revolucionaram a comunicação com a transmissão de informações de forma rápida, simultânea e em larga escala, essencial para “a constituição da sociedade mediatizada” (MARCONDES FILHO, 2016, p. 5). Rapidamente, os articuladores fascistas e socialistas identificaram a eficiência desses novos meios de comunicação e passaram a articulá-los a uma agenda política própria, com o objetivo de se fortalecer e conquistar o poder. Assim surgiu o fenômeno da “conquista das massas pela consciência” (MARCONDES FILHO, 2016, p. 5); o princípio da propaganda política.

Comparados os governos que se utilizaram da propaganda como forma de dominação e elogio ao sistema, o apelo à emoção como arma garantiu aos nazistas alemães o título de mais

bem sucedidos; uma tendência que permanece na publicidade dos dias de hoje. Em *Sobre a miséria humana no meio publicitário* (2012), a relevância de Hitler e Goebbels, ministro de propaganda nazista, para a comunicação política recebe destaque ainda maior:

É surpreendente constatar que esses virtuosos da propaganda que foram os nazistas (e os comunistas) insistiam exatamente nas mesmas recomendações. Segundo Hitler, para “chamar a atenção das massas”, a propaganda deve “se limitar a uma pequena quantidade de objetos e repeti-los continuamente” e “nenhuma diversidade deve modificar seu teor”. “Todo reclame, seja nos negócios, seja na política, traz sucesso com o tempo.” E, por fim, “sua ação deve sempre apelar para a emoção e pouco para a razão”. “Seu nível mental deve ser mais baixo quanto maior for a massa de homens que se quer atingir.” Goebbels, por sua vez, definia a propaganda como a “arte do argumento mais simplista numa linguagem popular”, a “arte da repetição constante”, a “arte de se comunicar principalmente com os instintos, as emoções, os sentimentos e as paixões populares”, a “arte de apresentar os fatos com aparência de objetividade”, a “arte de ocultar os fatos desagradáveis”, a “arte de mentir, mantendo-se crível” (GRUPO MARCUSE, 2012, p. 110).

Hitler e Goebbels foram hábeis na aplicação prática de suas ideias sobre comunicação e infelizmente, foram bem-sucedidos em vender um estilo de vida, e o ideal nazista de Alemanha e da raça ariana para a sociedade da época; tanto por meio da propaganda política propriamente, quanto pelo financiamento do cinema alemão. Nesse sentido, a política corrompe a arte, que mira a criticidade, ao investir em entretenimento, na produção de obras culturais que tem como fim último servir de elogio ao sistema político, econômico e social vigente. O entretenimento passa a ser propaganda; aliena a população e torna-se ferramenta de controle social.

### **3.2 Comunicação política: o espetáculo a serviço da comunicação**

No contexto da política de Panem, as estratégias de comunicação e os símbolos trabalhados pela Capital objetivam a manutenção do contrato social defendido pela doutora Gaul. Esse entendimento em relação ao papel da comunicação para a sociedade pode ser obtido a partir de uma análise dupla dos Jogos Vorazes: como símbolo em si — admitindo um estudo dos significados que carrega e dos efeitos que produz —, assim como meio, um canal para a propagação de outros símbolos e mensagens.

Enquanto símbolo, os Jogos Vorazes representam mais que um projeto político que castiga os distritos pelos dias de guerra, “o preço da traição dos rebeldes” (COLLINS, 2020, p. 34). Na obra, embora o evento sirva como ferramenta para o controle do caos, como estratégia prática necessária para manter a ordem em Panem a partir do poder coercitivo do Estado, igualmente, os Jogos atuam sobre a memória coletiva:

Às vezes, Coriolanus se perguntava se os detritos foram deixados para lembrar aos cidadãos o que eles haviam aguentado. As pessoas tinham memória curta. Elas precisavam andar em volta dos destroços, pegar cupons de racionamento de alimentação e assistir aos Jogos Vorazes para que a guerra permanecesse viva na mente. Esquecer podia levar à complacência, e aí todos estariam de volta à estaca zero (COLLINS, 2020, p. 21).

A lembrança constante da traição dos distritos e dos dias de guerra — “dias em que a ausência de leis tornou a própria Capital uma arena” (COLLINS, 2020, p. 325) — atua tanto no sentido de justificar a brutalidade da punição, quanto trazer a guerra para um presente no qual a vitória da Capital ocorre diariamente:

— Eu pensei que a guerra tivesse acabado — disse Livia.

[...]

— Era o que eu pensava também — interrompeu Lysistrata. — E se a guerra acabou, tecnicamente a matança devia ter acabado junto, não?

— Estou começando a achar que não vai acabar nunca — admitiu Festus. — Os distritos vão sempre nos odiar e nós sempre vamos odiá-los.

— Acho que você pode estar no caminho certo aí — disse a dra. Gaul. — Vamos pensar por um momento que a guerra seja uma constante. O conflito pode ter altos e baixos, mas nunca vai acabar de verdade. Qual deveria ser nosso objetivo, nesse caso?

— A senhora está dizendo que não pode ser vencido? — perguntou Lysistrata.

— Vamos supor que não possa — disse a dra. Gaul. — Qual é nossa estratégia, então?

Coriolanus apertou os lábios para não falar a resposta. Era tão óvia. Óvia demais.

[...]

— Sr. Snow? Alguma ideia sobre o que devemos fazer com nossa guerra infinita?

[...]

— Nós a controlamos — disse ele baixinho. — Se não é possível encerrar a guerra, nós temos que controlá-la indefinidamente. Como fazemos agora. Com os Pacificadores ocupando os distritos, com leis rigorosas e com lembretes de quem está no comando, como os Jogos Vorazes. Em qualquer cenário, é preferível estar em vantagem, ser o vitorioso e não o derrotado (COLLINS, 2020, p. 181–182).

Neste caso, os Jogos Vorazes operam como propaganda que glorifica a Capital ao mesmo tempo, em que desumaniza os tributos e os distritos com a normalização da violência.

Por outro lado, os Jogos Vorazes, enquanto entretenimento, paradoxalmente envolvem e alienam os espectadores. Alguns elementos que fortalecem essa ideia são os mecanismos e estratégias de comunicação pensadas para o programa, que se assemelha a um *reality show*:

*Jogos Vorazes: uma noite de entrevistas* começou na frente de uma plateia no auditório da Academia e foi transmitido por toda Panem. Apresentado pelo meteorologista meio palhaço da Capital TV, Lucretius “Lucky” Flickerman, parecia ao mesmo tempo inapropriado e surpreendentemente bem-vindo depois de tantas mortes. [...]

Depois de uma versão vibrante do hino da capital, Lucky deu boas-vindas à plateia para a nova edição dos Jogos Vorazes de uma nova década, na qual cada cidadão da Capital podia participar patrocinando o tributo de sua escolha.

No caos dos dias anteriores, o melhor que a equipe da dra. Gaul conseguiu fazer foi oferecer meia dúzia de itens básicos de alimentação que os patrocinadores podiam enviar para os tributos.

— Vocês estão se perguntando: o que vocês ganham com isso? — observou Lucky. E explicou as apostas, um sistema simples com *win, place e show*, que eram opções familiares para quem já tinha apostado em corridas de cavalos antes da guerra; significando, respectivamente, apostar em quem será o primeiro lugar, apostar em quem será o primeiro ou segundo, e apostar em quem será qualquer um dos três primeiros lugares. Quem quisesse enviar dádivas em dinheiro para alimentar um tributo ou fazer uma aposta só precisava ir ao correio, onde um funcionário daria as orientações adequadas. A partir do dia seguinte, as agências ficariam abertas das oito da manhã até as oito da noite, o que daria às pessoas tempo de fazer suas apostas antes dos Jogos Vorazes começarem na segunda-feira. Depois de apresentar o novo detalhe dos Jogos, Lucky não teve muito a fazer além de ler os cartões com o material que tratava das entrevistas, mas conseguiu inserir alguns truques de mágica, como servir vinho de cores diferentes da mesma garrafa para brindar à Capital e fazer um pombo sair voando do paletó com manga ampla (COLLINS, 2020, p. 188–189).

As entrevistas com os tributos, o sistema de apostas e o apresentador carismático são medidas adotadas visando atrair o público e mantê-lo engajado, que desviam sua atenção de questões mais profundas e importantes. A fim de garantir a fidelização de espectadores, os Idealizadores dos Jogos adotam as táticas de propaganda defendidas por Hitler e Goebbels em comerciais:

— Queriam ter feito uma aposta, mas não conseguiram ir até uma agência dos correios? Finalmente decidiu que tributo apoiar? — Um número de telefone surgiu na parte de baixo da tela. — Agora dá pra fazer por telefone! É só ligar para o número abaixo, dar seu número de cidadão, o nome do tributo e a quantia em dólar que você gostaria de apostar ou usar para enviar dádivas, e você fará parte do evento! Para quem preferir fazer a transação em pessoa, as agências dos correios estarão abertas de oito às oito. Vamos lá, não percam esse momento histórico. É sua chance de apoiar a Capital e ter um bom lucro. Seja parte dos Jogos Vorazes e seja um vencedor! Agora, de volta à arena! (COLLINS, 2020, p. 233).

O comercial utiliza uma linguagem simples, que apela para a emoção dos espectadores ao sugerir que apoiar um tributo favorito, fazer parte do programa, é uma atitude vencedora. Com o *slogan* “Seja parte dos Jogos Vorazes e seja um vencedor!”, a organização do evento persuade a audiência a cada repetição desse convite.

Além disso, encorajar o engajamento econômico da massa reflete a lógica da capitalização da vida na Sociedade do Espetáculo<sup>18</sup>. A partir do conceito, Guy Debord faz uma crítica à sociedade contemporânea, na qual as relações sociais e as experiências humanas — o

---

<sup>18</sup> De acordo com Guy Debord (2005, p. 25–26), “o espectáculo é o momento em que a mercadoria chega à ocupação total da vida social. Não só a relação com a mercadoria é visível, como nada mais se vê senão ela: o mundo que se vê é o seu mundo. [...] É todo o trabalho vendido de uma sociedade, que se torna globalmente a mercadoria total, cujo ciclo deve prosseguir”.

nascimento, a morte — são espetacularizadas e banalizadas, tornando-se também mercadorias. Esse fenômeno toma forma com a ritualização da punição dos distritos. A Colheita, a interação com os tributos no zoológico, as últimas palavras nas entrevistas geram expectativa no público:

O *Notícias da Capital* teve um alívio curto transmitindo imagens da praça na frente da arena, onde havia barracas vendendo bebidas e doces para os cidadãos que fossem ver os Jogos nos dois telões ladeando a entrada. Com tão pouca coisa acontecendo na arena, a maior parte da atenção foi voltada para dois cachorros cujo dono os tinha vestido como Lucy Gray e Jessup (COLLINS, 2020, p. 239).

Assustadoramente, a adrenalina do entretenimento se sobrepõe à brutalidade dos Jogos, e a violência, mais do que tolerada, é encorajada pelo sistema de apostas<sup>19</sup>. Sendo assim, a Capital acumula capital econômico e simbólico, uma vez que fortalece o controle sobre Panem enquanto gera lucro e promove a alienação das massas.

Considerada plataforma, um meio que propaga outros símbolos e mensagens, o papel dos Jogos Vorazes se aproxima à ideia de *merchandising*, “uma forma de publicidade disfarçada: achamos que estamos assistindo a uma série de tevê, mas na verdade estamos vendo catálogos organizados conforme o esquema narrativo” (GRUPO MARCUSE, 2012, p. 55). Visto a seguir, os símbolos “catalogados” nos Jogos Vorazes sustentam ideias ora a favor, ora contra o sistema político da Capital.

### 3.2.1 Arena

Descrita como um “anfiteatro enorme e moderno [...] local de muitos esportes, entretenimento ou eventos militares” (COLLINS, 2020, p. 150), a Arena é um símbolo do poder da Capital e da aplicação da punição dos distritos; um monumento que representa tanto a política de espetacularização de Panem quanto a ideia de vigilância constante como forma de dominação.

Nesse sentido, a figura imponente da Arena se aproxima também de uma espécie de Coliseu moderno, especialmente ao exibir uma versão própria dos torneios de gladiadores:

As execuções públicas dos inimigos aconteciam ali durante a guerra, tornando a arena um alvo dos bombardeios rebeldes. Apesar de a estrutura original ainda estar de pé, mostrava-se maltratada e instável agora, útil apenas como

---

<sup>19</sup> Um fenômeno similar ocorre no Brasil atualmente. Se antigamente jogos de azar eram proibidos e estigmatizados, hoje o governo está à frente da epidemia das “bets”. Legalizadas desde 2018, as apostas esportivas online são aparentemente inofensivas, mas oferecem riscos comprovados a saúde mental e financeira dos jogadores. Segundo reportagem na Forbes Money (2024), os apostadores brasileiros perderam cerca de R\$ 23 bilhões no último ano e estima-se que ao menos dois milhões de pessoas sejam viciados. A adrenalina do entretenimento mascara os verdadeiros beneficiados pelo sistema: estima-se que os cassinos online lucrem anualmente até R\$ 20 bilhões; já o governo prevê arrecadar em média R\$ 12 bilhões por ano com a atividade.

local para os Jogos Vorazes. O campo verdejante de grama bem-cuidada morrera por descuido. Estava cheio de crateras de bombas, com ervas daninhas sendo o único verde a despontar da terra. Havia destroços das explosões, como pedaços de metal e pedra, caídos por toda parte, e o muro de cinco metros que envolvia o campo estava rachado e perfurado de tiros. A cada ano, os tributos eram trancados lá dentro sem nada além de um arsenal de facas, espadas, maças e instrumentos similares que facilitariam o derramamento de sangue enquanto a plateia assistia de casa. No final dos Jogos, quem conseguisse sobreviver era enviado de volta ao seu distrito, os corpos eram removidos, as armas coletadas e as portas eram trancadas até o ano seguinte. Sem manutenção. Sem limpeza. O vento e a chuva podiam até tirar as manchas de sangue, mas as mãos da Capital não fariam isso (COLLINS, 2020, p. 150).

Unidos esses elementos, é tentador estabelecer paralelos entre Panem e a Roma antiga. O diálogo entre ambas ocorre inclusive em relação ao nome do país imaginado, assim como na política de espetacularização:

— [...] a diferença significativa entre o 13 e a Capital são as expectativas do populacho. O 13 estava acostumado à dureza, ao passo que na Capital, a única coisa que eles conhecem é *Panem et Circenses*.

— O que é isso? — Eu reconheço Panem, é claro, mas o resto não faz sentido nenhum.

— É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma — explica ele. — *Panem et Circenses* se traduz por “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistiria de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder.

Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: os Jogos Vorazes.

— Quer dizer então que é para isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo (COLLINS, b2011, p. 241).

Como palco de um espetáculo mortal, a Arena contribui para a alienação e o controle social do povo de Panem a exemplo da política romana de “pão e circo” — *panem et circenses* — na qual a alimentação e o entretenimento da plebe eram garantias do Estado, a fim de manter a ordem social. A sugestão de diálogo continua presente durante a visita à Arena pelos tributos e mentores, e a disparidade social na própria Capital é abordada por Coriolanus:

Havia uma série de roletas altas, cada uma com três braços curvos de metal, cobertas de uma camada densa de poeira. Era preciso uma ficha da Capital para permitirem a entrada, a mesma ainda usada para a passagem de bonde. *Essa entrada era para os pobres*, pensou Coriolanus. Ou talvez não os pobres. A palavra *plebeus* surgiu em sua mente. A família Snow entrava na arena por outra porta, separada por uma corda de veludo (COLLINS, 2020, p. 152).

Sendo assim, ao passo de que a Arena é um símbolo da exploração da Capital para os rebeldes dos distritos, no centro político de Panem, as percepções quanto a seu significado dividem-se entre entretenimento e estratégia política de dominação a depender da posição social ocupada.

Sob o aspecto da vigilância, são a estrutura arquitetônica e as instalações da Arena que favorecem a dominação da Capital, fatores que aproximam esse espaço da noção de panóptico. Desenvolvido originalmente por Jeremy Bentham, o conceito descreve uma estrutura circular marcada por uma construção periférica em anel e uma torre central com janelas voltadas ao ambiente interno, a partir da qual toda a construção é visível, sendo assim, um modelo de vigilância ideal (FOUCAULT, 2022).

De acordo com Michel Foucault em *Vigiar e punir*, a sociedade está cercada de instituições panópticas, entre elas as prisões. A visibilidade é o que faz do panóptico uma armadilha, uma vez que, de suas celas, os prisioneiros sempre estão visíveis para o vigia da torre, ao mesmo tempo que são impedidos de interagir com os companheiros de cárcere devido à impermeabilidade dos muros laterais; não comunicam, são limitados a objetos de informação (FOUCAULT, 2022). No panóptico, apenas a possibilidade de ser visto faz dele um sistema de vigilância constante e, efeito dessa condição, induz o comportamento do detento.

Na Arena, as câmeras de segurança fazem o papel de “torre central” que vigia constantemente os tributos. O bombardeio da Arena, entretanto, muda a dinâmica:

- [...] acho que falo por muitas das pessoas quando digo: onde estão os tributos este ano? Normalmente, eles são fáceis de ver.
- Talvez você tenha se esquecido do bombardeio recente — disse a dra. Gaul.
- Nos anos anteriores, as áreas abertas aos tributos ficavam restritas ao campo e às arquibancadas, mas o ataque da semana passada abriu uma série de rachaduras e fendas, que oferecem acesso fácil ao labirinto de túneis dentro da arena. É uma edição nova dos Jogos, primeiro por terem que encontrar outro tributo e depois tirá-lo de uns cantos bem escuros.
- Ah. — Lucky pareceu decepcionado. — Então talvez tenhamos visto alguns tributos pela última vez?
- Não se preocupe. Quando ficarem com fome, eles vão começar a aparecer — respondeu a dra. Gaul (COLLINS, 2020, p. 240).

Tanto como estratégia de sobrevivência quanto para fugir dos olhares da Capital, os tributos aproveitam a nova “interatividade” do espaço para se esconderem; nos túneis, vivem seus poucos momentos de relativa “liberdade”. Assim como previsto pela Doutora Gaul, os representantes dos distritos vão às câmeras apenas para pedir por comida ou enfrentar outros tributos:

Eles não voltaram a se falar, mas uma calma relativa tomou conta dos dois, e quando o grupo apareceu do outro lado da arena, Lamina apontou para eles. Reaper assentiu em agradecimento e voltou para trás da barricada. Coral, Mizzen e Tanner se sentaram nas arquibancadas e fizeram gestos de comer. Festus, Persephone e Domitia acataram com os pedidos e os três tributos compartilharam pão, queijo e maçãs levados pelos drones (COLLINS, 2020, p. 304).

Neste caso, embora a vigilância constante vise oprimir os participantes e garantir o controle da Capital de dentro da Arena, paradoxalmente, com a criação dos novos esconderijos, a estratégia é explorada a favor dos tributos em relação à sobrevivência e às “performances”, atos de rebeldia.

Em suma, a Arena simboliza esse aspecto onisciente da Capital e funciona como um de laboratório de poder (FOUCAULT, 2022) uma vez que favorece a dominação sobre os tributos e distritos, condenados ao eterno espetáculo. Paradoxalmente, entretanto, esse símbolo é subvertido pelos tributos, transformando o espaço de opressão em uma Arena de resistência e sobrevivência, mesmo que apenas por um instante.

### 3.2.2 Bandeira

Como símbolo nacional, a bandeira de um país desperta o inconsciente da população e apela para a emoção na medida em que passa a identificar uma coletividade, representa a vontade popular e seus ideais (ALTARES, 2015).

No contexto do regime opressivo de Panem, a bandeira corresponde a um símbolo da autoridade da Capital e é utilizada na comunicação para evocar a dominação e o poder coercitivo do Estado. Exemplo dessa aplicação ocorre no evento do funeral de Arachne, morta por um tributo no zoológico:

A Academia e os prédios ao redor estavam decorados com faixas funerárias e bandeiras da Capital em todas as janelas. Numerosas câmeras estavam posicionadas para gravar o evento, e múltiplos repórteres da Capital TV transmitiam comentários ao vivo. Coriolanus achou uma exibição e tanto para Arachne, desproporcional à vida e morte dela, morte essa que poderia ter sido evitada se ela não tivesse sido tão exibicionista (COLLINS, 2020, p. 144).

A decoração dos arredores da Academia com bandeiras da Capital representa tanto o luto da população, de uma nação, com a perda de um dos seus — um movimento solene que identifica a violência contra um indivíduo como a violência contra a sociedade a que ele pertence — como um pedido silencioso por vingança, a recuperação do controle por meio da opressão.

Já na Arena, embora apareça de modo mais sutil, a bandeira surge como uma assinatura da dominação violenta da Capital:

Os catorze tributos que permaneciam na lista estavam posicionados em um círculo amplo, esperando soar o gongo de abertura. Ninguém prestou atenção neles e nem na destruição causada pelos bombardeios, nem nas armas espalhadas no chão sujo, nem na bandeira de Panem exposta nas arquibancadas, acrescentando um toque decorativo inédito na arena.

Todos os olhos se moveram com a câmera, atentos enquanto a imagem foi se aproximando de um par de postes de aço não muito longe da entrada principal da arena. Tinham seis metros de altura e estavam unidos por uma viga de tamanho similar. Marcus estava pendurado pelos pulsos por grilhões no centro da estrutura, tão surrado e ensanguentado que, em um primeiro momento, Coriolanus achou que exibiam seu cadáver. Mas os lábios inchados de Marcus começaram a se mover, revelando os dentes quebrados e não deixando dúvidas de que ele ainda estava vivo (COLLINS, 2020, p. 230–231).

A bandeira de Panem não se limita a compor o cenário da punição de Marcus e dos Jogos Vorazes; um elogio à política nacional de entretenimento. O elemento explicita o peso dessa opressão, assim como confere crédito à Capital pela brutalidade da resposta à fuga de Marcus.

Em contrapartida, a bandeira de Panem assume novos significados quando utilizada pelos tributos na Arena:

Reaper correu até o outro lado da arena e subiu pelo mastro até a bandeira de Panem. Puxou a faca comprida e enfiou no tecido pesado. A audiência no salão emitiu protestos altos. O desrespeito pela bandeira nacional abalou as pessoas. Quando Reaper começou a cortar a bandeira no tamanho de um cobertor pequeno, a inquietação aumentou. Isso não podia passar em branco. Ele tinha que ser punido de alguma forma. Mas considerando que estar nos Jogos Vorazes era a maior punição que existia, ninguém sabia o que fazer efetivamente (COLLINS, 2020, p. 303).

A depredação choca a audiência tanto pelo desrespeito e indiferença do tributo em relação ao símbolo quanto por representar um ataque indireto àquilo que significa: o sistema político, o povo e a identidade nacional. Portanto, o ato corresponde a um desafio, uma declaração de rebeldia contra a Capital.

Em posse da bandeira, Reaper protagoniza uma performance:

Quase mais nada aconteceu até o fim da tarde, quando Reaper saiu da barricada, esfregando os olhos para despertar. Ele pareceu não conseguir entender a cena que encontrou, os corpos de Tanner e particularmente o de Lamina. Depois de andar em volta dos dois por um tempo, ele pegou Lamina, carregou-a até onde estavam os corpos de Bobbin e Marcus e os posicionou em uma fila de três no chão. Após um tempo, andou em volta da viga e arrastou Tanner até o lado de Lamina. Durante a hora seguinte, ele recolheu primeiro Dill e depois Sol para acrescentá-las ao seu necrotério improvisado. Jessup foi o único que ficou de fora. Reaper devia estar com medo de pegar raiva. Ele enfileirou os cadáveres e espantou as moscas que tinham aparecido. Depois de parar por um momento para pensar, ele voltou e cortou um segundo pedaço da bandeira, botou por cima dos corpos e provocou uma nova onda de ultraje no salão. Reaper abriu o pedaço de bandeira que era de Lamina e amarrou sobre os ombros como uma capa. A capa pareceu inspirá-lo, e ele começou a girar lentamente, olhando para trás para vê-la esvoaçar. Reaper saiu correndo e abriu a bandeira com os braços, como se fossem asas esticadas ao sol (COLLINS, 2020, p. 312).

Quando transforma um pedaço de bandeira em capa, Reaper toma para si o papel de justiceiro e exibe mais humanidade que os Idealizadores dos Jogos ao enfileirar os cadáveres dos tributos — abandonados à decomposição até o término do evento — e cobri-los com um pedaço do símbolo nacional. Ao conferir uma espécie de funeral, o tributo ressignifica o elemento e faz uma crítica à Capital: as crianças enviadas para morrer são negligenciadas, tratadas como estrangeiras no próprio país, porém continuam parte dele. Argumentação sustentada mesmo na morte, em uma performance final:

Ainda segurando a bandeira na mão, ele começou a andar com passos lentos e irregulares na direção do necrotério. Reaper tinha acabado de chegar lá quando caiu no chão, deitando-se ao lado de Treech. Uma das mãos tentou puxar a bandeira sobre o grupo, mas ele só conseguiu se cobrir parcialmente antes de encolher os membros e ficar imóvel (COLLINS, 2020, p. 353–354).

### 3.2.3 Símbolos da resistência

Em contraponto aos elementos que artificialmente reforçam a estrutura política e social de Panem, os Jogos Vorazes contribuem para a propagação de símbolos de resistência.

Numa Capital sustentada pelo consumo e pela cultura de massas, a comunicação persuasiva — no caso, publicidade e propaganda — é regra geral. Em oposição a isso, a arte é símbolo da resistência dos distritos, que comunica, assim como questiona e denuncia o sistema, por meio da música e da performance.

Nesse contexto, Lucy Gray é o exemplo de artista-comunicadora:

Na hora que a garota ia perder a batalha contra as lágrimas, uma coisa estranha aconteceu. De algum lugar na multidão, uma voz começou a cantar. Uma voz jovem, que podia pertencer a um menino ou a uma menina, mas com um tom tal que se espalhou pela praça silenciosa.

*Você não tira meu passado.*

*Não tira minha história.*

Um sopro de vento chegou ao palco, e a garota levantou a cabeça lentamente. Em algum lugar na plateia, uma voz mais grave, distintamente masculina, cantou:

*Pode ter tirado meu pai,*

*Mas o nome dele está na memória.*

A sombra de um sorriso surgiu nos lábios de Lucy Gray Baird. Ela se levantou de repente, foi até o centro do palco, pegou o microfone e cantou:

*Nada que você possa tirar de mim merecia ser guardado.*

Ela enfiou a mão livre nos babados da saia, empurrou tudo para o lado, e tudo começou a fazer sentido: a fantasia, a maquiagem, o cabelo. Fosse ela quem fosse, tinha se vestido para uma apresentação. Tinha uma bela voz, forte e clara nas notas altas, rouca e intensa nas baixas, e se movia com segurança.

*Você não tira meu charme.*

*Não tira meu humor.*

*Não tira minha riqueza,*

*Porque isso é só rumor.*

*Nada que você possa tirar de mim merecia ser guardado.*

Cantar a transformou, e Coriolanus não a achou mais desconcertante. Havia algo de empolgante e até de atraente nela. A câmera a envolveu quando ela foi até a frente do palco e se inclinou na direção da plateia, doce e insolente (COLLINS, 2020, p. 37–38).

Em resposta àqueles do Distrito 12 que a destinaram para a Arena, a garota reafirma com sua música e performance que não há nada que possam tirar dela, colocando-se em uma posição de superioridade.

Igualmente, a apresentação pode ser interpretada como uma afronta à Capital, uma vez que desafia a memória dos espectadores. Podem matá-la, entretanto, nem a Capital, nem os distritos se esquecerão de seu espetáculo, e enquanto houver a memória de sua figura e da rebeldia que ela representa haverá esperança de uma rebelião:

Talvez achasse que, se parasse de cantar, elas realmente a matariam agora. Talvez aquela fosse sua canção de despedida. Ela jamais ia querer morrer sem um show final. Ia querer morrer com classe, no melhor holofote que pudesse encontrar (COLLINS, 2020, p. 336).

Dessa forma, a importância da performance como símbolo de resistência está na capacidade persistir na memória coletiva. Não é apenas um ato de resistência momentâneo, mas um lembrete vivo de rebeldia, que alcança os espectadores. A mensagem ecoa para além do espetáculo, transformando-se em um símbolo duradouro de esperança e de luta por liberdade. Assim, a arte se torna uma arma potente, pois sua memória e seu impacto não podem ser completamente apagados ou controlados pelo regime.

Quanto à música, a cantiga “A árvore-forca” se apoia na linguagem verbal, na composição, para se rebelar:

— Eu quase esqueci. Prometi cantar isto pra um de vocês — disse ela. E lá estava de novo, tão casualmente, a mão no bolso. Ela começou a canção em que estava trabalhando quando ele apareceu atrás dela na Campina.

*Você vem, você vem*

*Para a árvore*

*Onde eles enforcaram um homem que dizem que matou três.*

*Coisas estranhas aconteceram aqui*

*Não mais estranho seria*

*Se nos encontrássemos à meia-noite na árvore-forca.*

A árvore-forca. Seu antigo ponto de encontro com Billy Taupe. Era lá que ela queria que ele se encontrasse com ela (COLLINS, 2020, p. 536).

A música escrita por Lucy Gray é um convite feito por um jovem apaixonado que chama a amada para fugirem juntos.<sup>20</sup> O episódio descreve a árvore-forca, espaço em que ocorreu o enforcamento de um mineiro rebelde do Distrito 12. No contexto pessoal de Lucy Gray e

---

<sup>20</sup> A proposta de fuga do casal de namorados remete novamente à tragédia shakesperiana, *Romeu e Julieta*.

Coriolanus, a música é sinônimo de rebelião ao ser utilizada para comunicar o local de encontro e fuga do casal para longe de Panem.

Em outra vertente, o potencial da cantiga para os rebeldes é ainda maior, se considerada a ampliação do convite para o contexto social:

— [...] Ontem à noite, o comandante me mandou não cantar mais “A árvore forca”. Sombria demais, ele disse. Está mais para rebelde demais. Eu prometi que ele jamais a ouviria dos meus lábios novamente.

— É uma música estranha — opinou Coriolanus.

Lucy Gray riu.

— Bom, Maude Ivory gosta. Ela diz que tem autoridade.

— Como a minha voz. Quando cantei o hino na Capital — lembrou Coriolanus (COLLINS, 2020, p. 542–543).

Comparada em autoridade com a performance de Coriolanus do hino da Capital, “A árvore forca” assume o valor de hino para a rebelião. O presságio se concretiza em *A esperança*, quando a cantiga é disseminada entre os rebeldes de toda Panem por meio dos pontoprops (pontos de propaganda). Na voz de Katniss, a música incita o não-conformismo, primeiro pela resistência, a luta contra a Capital, e por último, em uma virada macabra, através da morte.

### **3.3 Comunicação pessoal: os símbolos na imagem de Coriolanus Snow**

*As pessoas o conheciam, ou pelo menos conheciam seus pais e avós, e havia um certo padrão esperado de um Snow. Naquele ano, a começar por aquele dia, ele esperava alcançar reconhecimento pessoal também* (COLLINS, 2020, p. 22)

De acordo com John B. Thompson (2018), a comunicação “produz sentidos” a partir da interação, um processo que depende tanto da relação entre os sujeitos comunicacionais quanto dos elementos que compõem e organizam a estrutura social em que estão inseridos. Além disso, quanto ao comportamento do sujeito dessa organização social, Thompson observa que:

um indivíduo que atua dentro dessa estrutura adaptará seu comportamento a ela, buscando projetar uma autoimagem que seja mais ou menos compatível com a estrutura e com a impressão que ele deseja transmitir (THOMPSON, 2018, p. 25).

De forma semelhante, a protagonista de *A cantiga dos pássaros e das serpentes* almeja alterar a percepção da Capital sobre ele como indivíduo, assim como membro da família Snow e, para esse fim, projeta uma imagem de si. Nesse sentido, a comunicação pessoal de Coriolanus Snow atua como ferramenta estratégica a favor da autopromoção.

Em relação ao discurso, o conteúdo das mensagens na comunicação de Snow está em segundo plano se comparado à forma que são transmitidas e aos símbolos que evoca. Os

elementos não-verbais, a linguagem corporal, a entonação e a inflexão da mensagem, enquanto parte de um processo primário da formulação de percepções, neste contexto, comunicam muito mais que a linguagem verbal.

Aplicando-se a mesma lógica à narrativa, a atenção de Coriolanus aos elementos e linguagens não-verbais de comunicação favorecem à corrupção da percepção das massas a seu favor. Uma das estratégias adotadas pela personagem é a manipulação do silêncio, por exemplo:

Quando a notícia de que ele tinha vindo de um distrito se espalhou, o primeiro impulso de Coriolanus foi se juntar à campanha dos colegas para tornar a vida do garoto novo um inferno. Mas, pensando melhor, ele o ignorou. Se as outras crianças da Capital entenderam isso como significado de que o pestinha do distrito estava abaixo dele, Sejanus interpretou como decência. Nenhuma interpretação era a correta, mas ambas reforçavam a imagem de Coriolanus como um sujeito de classe (COLLINS, 2020, p. 26–27).

Mantendo-se calado, Coriolanus demonstra aparente indiferença em relação ao colega, mesmo que internamente nutra uma antipatia aguda por Sejanus. Essa indiferença aparentada remete à arrogância aristocrática dos Snow, economicamente abastados em teoria, e por isso, “reforça sua imagem como um sujeito de classe”.

Além disso, o silêncio também é trabalhado a fim de manipular emoções:

— O trabalho de polimento está excelente — respondeu Coriolanus. Sejanus ficou tenso com a sugestão de que ele era o quê, um puxa-saco? Bajulador? Coriolanus deixou que a tensão se desenvolvesse mais um pouco para dissolvê-la. — Sei bem como é. Eu cuido de todos os cálices de vinho de Satyria.

Sejanus relaxou ao ouvir isso (COLLINS, 2020, p. 28).

Apenas quando Coriolanus rompe o silêncio que a tensão entre as personagens é desfeita. Nessas ocasiões, a personagem reforça a posição de superioridade em relação a Sejanus ao mesmo tempo em que aparenta gentileza, empatia para com o colega.

O simulacro de emoções corresponde a outra estratégia utilizada para a construção de uma imagem favorável:

Ele adotou uma expressão de sofrimento, como adequado a um homem lamentando a perda do amigo.

— Sejanus não era ruim, só estava... confuso.

— Concordo. Mas conspirar com o inimigo ultrapassa um limite que não podemos nos dar ao luxo de ignorar, infelizmente. — Hoff fez uma pausa para pensar. — Você acha que ele pode estar envolvido nos assassinatos?

Coriolanus arregalou os olhos, como se a ideia nunca tivesse passado pela cabeça dele.

[...]

— Não parece a cara de Sejanus — disse Coriolanus. — Ele nunca quis fazer mal a ninguém. Ele queria ser paramédico.

— Sim, foi o que seu sargento disse — concordou Hoff. — Então ele não mencionou as armas?

— Armas? Não que eu saiba. Como ele conseguiria armas? — Coriolanus estava começando a se divertir um pouco (COLLINS, 2020, p. 526).

Durante o diálogo com o comandante Hoff, Snow adapta a linguagem corporal e expressões faciais a fim de corresponder às emoções adequadas à morte de Sejanus e aos questionamentos do comandante, embora se divirta com a credulidade do superior em seu teatro. Para ascender socialmente e atingir seus objetivos, a farsa e o cultivo de boas relações são essenciais a Coriolanus.

Em outra vertente, a comunicação de Coriolanus Snow evoca símbolos universais, como a rosa e os pares antitéticos: neve e chama, serpente e pássaro. Associados à identidade familiar e à personalidade da protagonista, esses elementos contribuem para a construção e interpretação de sua imagem pessoal.

### 3.3.1 Rosa

— É o garoto Snow!  
 — Quem é esse mesmo?  
 — Você sabe, os que têm as rosas no telhado!  
 (COLLINS, 2020, p. 60)

Segundo o *Dicionário de símbolos*, a rosa é a flor simbólica mais utilizada no Ocidente e, em geral “designa uma perfeição acabada, uma realização sem defeito” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 788), assim, beleza e sedução.

Além disso, a rosa é associada ao sangue derramado, e evoca a regeneração do espírito, o renascimento místico. Na mitologia grega,

[...] as roseiras eram consagradas a Afrodite, bem como a Atena. A rosa era entre os gregos uma flor branca, mas, quando Adônis, protegido de Afrodite, foi ferido de morte, a deusa correu para socorrê-lo, se picou num espinho, e o sangue coloriu as rosas que lhe eram consagradas (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 789).

Somado ao sangue derramado na morte de Adônis, o sangue celestial da deusa colhido pelo espinho rega o solo no qual o protegido de Afrodite renasce na forma de rosa-vermelha; a marca do amor da deusa.

Na obra de Collins, a rosa do mito parece inspirar o uso do símbolo para replicar o episódio:

Ele [Coriolanus] esticou a mão para pegar a rosa, mas um espinho furou a palma da mão dele. Sangue brotou da ferida e ele afastou a mão para que não manchasse a preciosa camisa. Sua avó pareceu perplexa. (COLLINS, 2020, p. 20).

Admitidamente “símbolo da dinastia Snow” e elemento material recorrente na comunicação visual de Snow, a rosa que fura a palma da mão de Coriolanus oferece um presságio em relação ao futuro da família, que se concretiza ao final do livro. À semelhança do mito, o sangue derramado — de Coriolanus e suas vítimas — preparam o solo da Capital para o renascer da nova dinastia Snow.

Já relação a comunicação, o símbolo sugere a conquista pela sedução:

Coriolanus pensou nas rosas da avó, que ainda eram apreciadas na Capital. A velha senhora cuidava arduamente delas no jardim de telhado que acompanhava a cobertura, tanto na parte externa quanto em uma pequena estufa. Mas ela distribuía as rosas como se fossem diamantes, e ele precisou de muita persuasão para obter aquela beleza. “Eu preciso me conectar com ela. Como você sempre diz, suas rosas abrem qualquer porta.” (COLLINS, 2020, p. 49).

A apreciação das rosas na Capital comprehende reconhecer a honra e o prestígio dos Snow nesse contexto social, uma vez que são elementos indissociáveis um do outro. Além disso, utilizadas como ferramentas persuasivas em si, as rosas estão associadas à sedução característica da protagonista, que alcança seus objetivos por meio da manipulação de emoções.

À medida que Snow envelhece e se torna o presidente de Panem, as rosas — brancas em especial — adquirem um novo significado:

Meu nariz coça. É o cheiro. Doentio e artificial. Uma pinelada branca escapa de um vaso de flores secas em meu vestíbulo. Eu me aproximo dele com passos cautelosos. Lá, obscurecendo suas primas, encontra-se uma flor branca recém-colhida. Perfeita. Até o último espinho e pétala sedosa.  
E sei imediatamente quem a enviou para mim.

O presidente Snow.

Quando começo a ficar engasgada devido ao fedor, me afasto e saio dali. Há quanto tempo ela está lá? Um dia? Uma hora? Os rebeldes fizeram uma varredura de segurança na Aldeia dos Vitoriosos antes de receber permissão para vir até aqui, atrás de explosivos, dispositivos de escuta, qualquer coisa fora do comum. Mas talvez a rosa não parecesse relevante para eles. Somente para mim.

[...]

*Ele deixou uma rosa para mim!* Eu quero gritar, mas esse com certeza não é o tipo de informação possível de compartilhar com alguém como Plutarch nas imediações. Em primeiro lugar, porque isso vai fazer com que eu pareça louca. Ou como se tivesse imaginado a coisa, o que é bem possível, ou tendo uma reação exagerada, o que me obrigaría a retornar ao território dos sonhos induzido pelas drogas do qual estou tentando tanto escapar. Ninguém vai compreender totalmente — como aquilo não é apenas uma flor, nem mesmo apenas a flor do presidente Snow, mas uma promessa de vingança — porque ninguém mais estava sentado naquele escritório com ele quando me ameaçou antes da Turnê da Vitória.

Posicionada em meu vestíbulo, aquela rosa branca como a neve é uma mensagem pessoal para mim. Ela fala de um assunto não concluído. Ela sussurra: *Posso achá-la. Posso alcançá-la. Talvez a esteja vigiando agora* (COLLINS, b2011, p. 21–22).

Como interpretado por Katniss, o Presidente corrompe o uso da rosa branca, que deixa de simbolizar pureza ao constituir uma ameaça. A mensagem é reforçada pelo aroma forte e artificial da flor, que impregna o ambiente e sufoca.

Nesse sentido, a rosa é emblema da família Snow na mesma medida em que representa a honra e o prestígio a ela atribuídos. Paralelo a isso, o símbolo remete à conquista do poder por meio da persuasão, característica de Coriolanus e de sua família. Por fim, o significado da rosa se amplia para um significado mais sombrio quando Coriolanus se torna o Presidente Snow e distribui as flores em aviso, ameaça; as rosas brancas que um dia transmitiram pureza exibem seus espinhos.

### 3.3.2 Neve e Chama

Neve e chama são outros símbolos trabalhados de forma recorrente e podem ser analisados como par, uma vez que são formas físicas de dois elementos naturais antitéticos: água e fogo, respectivamente.

Matéria-prima da neve e do gelo, a água é um dos quatro elementos da natureza. Ela é o *yin*, segundo a filosofia chinesa. Em contrapartida ao valor sagrado, sinônimo de vida, sabedoria e purificação, comumente disseminado, o elemento apresenta também uma natureza maléfica e destruidora a depender do sentido alto–baixo e do estado físico que assume:

A perversão se acha, igualmente, figurada pela água misturada à terra (desejo terrestre) ou pela água estagnada que perdeu suas propriedades purificadoras: o limo, a lama, o pântano. A água gelada, o gelo, exprime a estagnação no seu mais alto grau, a ausência de calor na alma, a ausência do sentimento vivificante e criador que é o amor. A água gelada representa a completa estagnação psíquica, a alma morta (DIEL<sup>21</sup>, 1966 *apud* CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 21).

Somados os símbolos de pureza — celeste, já que vinda do céu — e de oposição à vida, a estagnação psíquica do gelo, a neve remete aos sentimentos de frieza e indiferença, assim como arrogância e superioridade.

Apoiada a essa perspectiva, na obra o símbolo é trabalhado tanto de forma metonímica, já que o termo substitui Coriolanus e a família Snow como um todo, quanto de forma metafórica, quando seus significados valem também para os elementos que substitui.

O lema da família Snow, “Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo”, é um excelente exemplo do duplo significado, principalmente quando analisada a frase original em

---

<sup>21</sup> DIEL, Paul. **Le symbolisme dans la mythologie grecque**. Prefácio de G. Bachelard. Paris: Payot, 1966. p. 38–39.

inglês, “*Snow lands on top*”. O termo *Snow* se traduz diretamente por “neve”, porém no contexto indica ao mesmo tempo o elemento e a família de Coriolanus e aproxima ambos pela tendência de estarem acima; de forma física para a neve e figurativa para os Snow.

Aliás, essa noção de constante triunfo dos Snow sobre as adversidades é reforçada pelo segundo termo da frase, *lands*. Traduzido para o português, os correspondentes mais próximos do verbo seriam “pousar” ou “aterrissar”, sugerindo uma queda sutil, controlada e prevista.

Por outro lado, o verbo “cair” tem como correspondente mais próximo na língua inglesa *fall*, termo que sugere a queda repentina, descontrolada e possivelmente violenta.<sup>22</sup> Quando são expostas às trapaças de Coriolanus e Lucy Gray na Arena, é essa a sugestão que faz o reitor Casca Highbottom ao corromper o lema com o uso de *fall*: “Está ouvindo, Coriolanus? É o som da neve caindo”<sup>23</sup> (COLLINS, 2020, p. 429). Nesse caso, a neve é o termo que substitui o nome de Coriolanus e sugere se assemelhar a ela apenas na queda<sup>24</sup>.

Ao final do livro, o símbolo assume uma forma mais sombria:

O destino de Lucy Gray era um mistério, então, assim como o da garotinha que tinha o mesmo nome que ela, a daquela música irritante. Ela estava viva, morta, era um fantasma que assombrava a floresta? Talvez ninguém nunca realmente fosse saber. Não importava: a neve representou o fim de ambas (COLLINS, 2020, p. 570).

Além de substituir o nome de Coriolanus, o termo “neve” também tem o valor de confissão final da protagonista em relação à Lucy Gray. O narrador assim revela que, como o gelo, a neve é a ausência de amor, é e sempre será a estagnação psíquica, a alma morta. Essa é a característica máxima de Coriolanus Snow. Nesse sentido, ao dizer que “a neve representou o fim de ambas”, o narrador sustenta a hipótese de que Coriolanus além de agente da destruição da garota, de fato, nunca a amou, porque é incapaz de sentir.

O elemento natural oposto à neve — ou à água congelada — é o fogo. O fogo é o *yang* e assim como a água, apresenta uma natureza ambivalente; tem um potencial tão celeste quanto diabólico. Usualmente relacionado a um potencial destrutivo, o fogo é símbolo das paixões — especialmente do amor e da cólera —, que devido à intensidade tende ao domínio, “obscurece e sufoca, por causa da fumaça; queima, devora e destrói” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 443). Por outro lado, o fogo tem origem celestial, no Sol e em seus raios, simboliza a ação fecundante e purificadora “pela compreensão, até a mais espiritual de suas formas, pela

<sup>22</sup> É importante salientar que o uso do verbo “cair” na tradução do livro para o português é justificado para garantir a fluidez e compreensão do texto. Embora o desafio, a tradutora parece resolver bem a questão.

<sup>23</sup> No original em inglês: “Do you hear that, Coriolanus? It's the sound of Snow falling.”

<sup>24</sup> A palavra grafada com o primeiro caractere em versal confirma essa hipótese.

luz e pela verdade” (DIEL<sup>25</sup>, 1966 *apud* CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 443), assim como, a regeneração periódica. Nesse caso, evoca a chama que:

[...] a elevar-se para o céu, representa o impulso em direção à espiritualização. O intelecto, em sua forma evolutiva, é servidor do espírito. Mas a chama também é vacilante, e isso faz com que o fogo também se preste à representação do intelecto quando este se descuida do espírito (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 443).

No universo de *Jogos Vorazes*, o fogo e a chama são os símbolos da heroína Katniss Everdeen, antítese do Presidente Coriolanus Snow, e são igualmente utilizados para se referir a ela diretamente, assim como às características que compartilha com o elemento. Katniss é tratada por “garota quente” e “garota em chamas” após o desfile dos tributos da 74<sup>a</sup> edição dos Jogos Vorazes, em que ela e Peeta usavam trajes flamejantes para representar a atividade do Distrito 12, a extração de carvão. O fogo também representa o temperamento explosivo e passional de Katniss, que começa como chama, se alastrá e queima; porém que tende à regeneração:

A princípio, minha tela está preta. Então uma fagulha diminuta pisca no centro. Ela aumenta de tamanho, se espalha, comendo silenciosamente a escuridão até que a tela inteira fica em chamas com um fogo tão real e intenso que imagino estar sentindo o calor emanando dela. A imagem de meu broche com o tordo emerge, cintilando em vermelho-ouro. A voz profunda e nítida que povoa meus sonhos começa a falar. Claudio Templesmith, o locutor oficial dos Jogos Vorazes, diz:

— Katniss Everdeen, a garota em chamas, agora queima.

[...]

— Quero dizer aos rebeldes que estou viva. Que estou bem aqui no Distrito 8, onde a Capital acabou de bombardear um hospital cheio de homens desarmados, mulheres e crianças. Não haverá sobreviventes. [...] O presidente Snow diz que está nos enviando uma mensagem? Bom, tenho uma para ele. Você pode nos torturar e nos bombardear e queimar nossos distritos até que eles virem cinzas, mas está vendo isto aqui? — Estamos com a câmera, seguindo a trilha das aeronaves que queimam no telhado do armazém. Foco na insígnia da Capital numa asa, que se mistura com a imagem do meu rosto, gritando para o presidente: — Está pegando fogo! Se nós queimarmos, você queimará conosco! — Chamas tomam conta da tela novamente. Sobrepostas nelas em fortes letras pretas estão as palavras:

SE NÓS QUEIMARMOS,  
VOCÊ QUEIMARÁ CONOSCO

As palavras pegam fogo e a tela inteira queima até ficar totalmente preta (COLLINS, b2011, p. 117–119).

Katniss representa a fagulha da rebelião. Com a sua voz, eloquência e paixão, ela inspira os distritos a lutarem por Panem, ir à guerra, e, se necessário, reduzir o país inteiro a cinzas, porque destruído se regenera, a reconstrução torna-o melhor.

---

<sup>25</sup> DIEL, op. cit., p. 37–38.

Por outro lado, em *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, o elemento assume uma forma mais branda, quando associado de forma implícita a Lucy Gray<sup>26</sup>. Assim como o fogo, Lucy é calorosa, passional e envolvente. Ela também conquista pela voz, a Capital e os distritos, pela música. A afinidade com o elemento sugestiona até uma relativa “imunidade” ao elemento no aspecto físico, embora o mesmo não possa ser dito de Coriolanus:

— É — disse ele [Coriolanus]. — Você me salvou brilhantemente disso.  
 — Eu me esforcei. — Ela [Lucy Gray] pensou por um minuto. — Bom, então é isso. Eu te salvei do fogo e você me salvou das serpentes. Somos responsáveis um pela vida do outro agora (COLLINS, 2020, p. 429).

Após o bombardeio da Arena, Coriolanus foi aprisionado pela estrutura do anfiteatro e sobreviveu ao incêndio apenas devido ao resgate de Lucy. Considerando que o garoto representa a neve, elemento vulnerável ao fogo, o paralelo é possível e se fortalece com a sugestão de Lucy Gray sobre ele salvá-la das serpentes: outro símbolo de Coriolanus, visto a seguir.

### 3.3.3 Serpente e Pássaro

Símbolos que compõem o título do livro, assim como neve e chama, serpente e pássaro são antitéticos e estão associados a dois dos quatro elementos naturais. Ao passo que o pássaro remete ao fogo e ao ar, a serpente está relacionada à água e à terra.

No plano cósmico de origem do universo, o Ouroboros é a Grande Serpente Original que vive nas profundezas do oceano e abocanha a própria cauda, envenena a si mesma, num esforço de se prender ao mundo. Cíclica, sem princípio ou fim, a Serpente é ao mesmo tempo geradora, ventre do mundo, e destruidora: segundo os pensamentos grego e egípcio, pretende “devolver o cosmo ao caos” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 819).

Ao longo da história das civilizações, o símbolo da serpente enquanto destruidora de mundos, inimiga “do sol e assim, da luz; portanto, da parte espiritual do homem” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 818), é o que mais se destaca, principalmente na tradição bíblica. No Antigo Testamento, a serpente astuta é a corruptora que instiga Eva a cometer o pecado original e por provocar a queda do homem é condenada à ira divina:

Então, o Senhor Deus disse à serpente: Visto que isso fizeste, maldita és entre todos os animais domésticos e o és entre todos os animais selváticos; rastejarás sobre o teu ventre e comerás pó todos os dias da tua vida.

---

<sup>26</sup> Assim como o Snow (neve) de Coriolanus, o nome e sobrenome da personagem também podem ser motivados pelo elemento fogo e suas características. Lucy remete à luz, atribui à personagem a iluminação. Gray, em contrapartida, remete à cor cinza, que colore as cinzas; uma mistura do preto e do branco, bem e mal, *yin-yang*. Nesse sentido, Lucy Gray é simultaneamente complementar (luz) e intermediária (cinza) a Snow.

Porei inimizade entre ti e a mulher, entre a tua descendência e o seu descendente. Este te ferirá a cabeça, e tu lhe ferirás o calcanhar (A BÍBLIA [...], 1969, Gn. 3, 14–15, p. 9).

“A serpente acusada de todos os pecados é a orgulhosa, a egoísta, a avarenta” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 824) e, de sedutora, passa a ser repugnante quando amaldiçoada a arrastar-se pela terra; por isso, suja, impura. Além disso, a tendência a metamorfoses — troca de pele — e o sangue-frio caracterizam o animal como um ser misterioso, pouco confiável e insensível. Na psicanálise, o símbolo é associado à *psique* inferior.

Comparado a *Jogos Vorazes*, a serpente é um símbolo igualmente forte em *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, porém trabalhado com maior sutileza. Ao longo da obra, o termo não é utilizado de forma explícita e direta para referir-se a Coriolanus Snow e suas características, mas depende de um exercício de leitura, que aproxima a perspicácia da personagem às imagens de serpente que se repetem na narrativa.

Lucy Gray costuma ser a intermediária dessa relação e, simpática ao réptil, evoca a sedução que lhe é característica quando surge como encantadora de serpentes<sup>27</sup>:

O que ela achava que as estava mantendo controladas? Devia ser o canto. Será que Lucy Gray cantava para as serpentes onde morava? “Aquela serpente era minha amiga”, contara ela para a garotinha no zoológico. Talvez ela tivesse feito amizade com várias cobras no Distrito 12. Talvez achasse que, se parasse de cantar, elas realmente a matariam agora (COLLINS, 2020, p. 336).

Essa inversão de papéis sedutor-seduzido remete à relação de Lucy Gray e Coriolanus, uma vez que o mentor também é seduzido pelo tributo, desenvolve sentimentos por ela. Mais tarde verifica-se que, em ambos os casos, na verdade, há apenas uma pretensa sedução. Coriolanus revela-se como o verdadeiro sedutor: habitua as cobras ao cheiro de Lucy Gray e, igualmente, não se rende ao amor da garota.

Além disso, tão sorrateiro quanto o animal que representa, Coriolanus aliena Lucy Gray de sua verdadeira natureza:

— Confiança é importante.  
 — Acho que é mais importante do que amor. Digo, eu amo várias coisas em que não confio. Tempestades... bebida... serpentes. Às vezes, acho que amo essas coisas porque não posso confiar nelas. Não é confuso? — Lucy Gray respirou fundo. — Mas confio em você (COLLINS, 2020, p. 488).

Cega pelo amor que sente, a garota não interpreta Coriolanus por serpente e deposita sua confiança nele; decisão que quase lhe custa a vida ao final do livro. Instável, Snow

---

<sup>27</sup> Novamente, destaca-se a “zona cinzenta” de Lucy Gray. A proximidade com as serpentes sugere a identificação com algumas de suas características. Mais que encantadora, Lucy Gray talvez seja sinuosa como uma serpente.

transforma-a em presa quando desconfia de sua lealdade e Lucy é obrigada a esconder-se na floresta.

Associada a manipulação e inconstância, a serpente também sugere o potencial destrutivo:

Coriolanus acordou depois de algumas horas por causa de um sonho horrível. Ele estava na arquibancada da arena, olhando para Sejanus lá embaixo, ajoelhado ao lado do corpo maltratado de Marcus. Estava polvilhando migalhas de pão em cima, sem perceber que um exército multicolorido de serpentes se aproximava por todos os lados. Coriolanus gritou para ele sem parar, que era para ele se levantar, correr, mas Sejanus não parecia ouvir. Quando as serpentes o alcançaram, foi ele quem gritou, e muito (COLLINS, 2020, p. 500).

Por meio do sonho, Snow entra em contato com seu inconsciente obscuro. Nesse contexto, as serpentes que atacam Sejanus representam a agressividade do sonhador, seu instinto predador que deseja ferir, provocar a destruição do outro. Em certa medida, o sonho é um presságio do destino de Sejanus, uma vez que ao enviar a confissão do colega para a Capital, Coriolanus é responsável por sua morte.

Ao final do livro, a personagem toma gosto pela morte e torna-se tão predadora quanto a serpente que representa:

Ele passou pela casa noturna de Pluribus e se permitiu abrir um sorrisinho. Dava para conseguir veneno de rato em vários lugares, mas ele tinha pegado um pouco discretamente na viela dos fundos na semana anterior e levado para casa. Foi complicado botar no frasco de morfináceo, principalmente usando luvas, mas ele acabou colocando o que considerava uma dose suficiente pela abertura. Ele tomou a precaução de deixar o frasco bem limpo. Não havia nada que pudesse fazer o reitor Highbottom desconfiar quando o tirasse do lixo e enfiasse no bolso. Nada a desconfiar quando desenroscasse o conta-gotas e pingasse o morfináceo na língua (COLLINS, 2020, p. 571).

Coriolanus desenvolve uma preferência pelo veneno e adota-o como arma; faz do assassinato um método de ascensão política na Capital. Assim, à medida que envelhece e chega à presidência, o veneno já é a assinatura de seu *modus operandi* como Presidente Snow:

Pessoas caindo mortas em algum banquete ou transformando-se lenta e inexplicavelmente em sombras ao longo de meses. A culpa atribuída a frutos do mar estragados, algum vírus elusivo ou alguma negligenciada fraqueza na aorta. Snow bebia ele próprio das taças envenenadas para evitar suspeitas. Mas antídotos nem sempre funcionam. Dizem que é por isso que ele usa as rosas com cheiro forte de perfume. Dizem que é para encobrir o aroma de sangue das feridas que ele tem na boca e que jamais irão sarar. Dizem, dizem, dizem... Snow possui uma lista e ninguém sabe quem será o próximo.

Veneno. A arma perfeita para uma cobra (COLLINS, b2011, p. 187–188).

Por fim, como o Ouroboros, Coriolanus Snow é uma cobra que envenena a si mesma, se corrompe, num esforço de manter o poder, a posição e o prestígio social; está condenado à autodestruição.

Oposto à serpente terrena e luxuriosa, o pássaro remete à alma. Um ser de natureza celeste, a ave simboliza “os estados espirituais, os anjos, os estados superiores do ser” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 687) alcançados pela libertação do peso terrestre de forma psíquica ou física; a morte seria o equivalente a alçar voo. Em algumas religiões, as almas dos mortos assumem a forma de pássaros:

A mais antiga prova da crença nas almas-pássaros está, sem dúvida, contida no mito da Fênix, pássaro de fogo, cor de púrpura — isto é, composto de força vital —, que era o símbolo da alma entre os egípcios. A fênix, duplo sublimado da águia, que está no cimo da árvore cósmica, assim como a serpente está na sua base, representava o coroamento da Obra no simbolismo alquímico (DURAND<sup>28</sup>, 1963 *apud* CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 689).

Como pássaro de fogo que entra em combustão ao morrer e de suas cinzas renasce, a Fênix representa um ciclo de destruição e renascimento; é símbolo de imortalidade.

Além disso, enquanto intermediário das relações entre o céu e a terra, o pássaro assume um papel na comunicação. “Em grego, a própria palavra foi sinônimo de presságio e de mensagem do céu” (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2015, p. 687) e igualmente na tradição cristã:

Depois, soltou uma pomba para ver se as águas teriam já minguado da superfície da terra;  
mas a pomba, não achando onde pousar o pé, tornou a ele para a arca; porque as águas cobriam ainda a terra. Noé, estendendo a mão, tomou-a e a recolheu consigo na arca.  
Esperou ainda outros sete dias e de novo soltou a pomba fora da arca.  
À tarde, ela voltou a ele; trazia no bico uma folha nova de oliveira; assim entendeu Noé que as águas tinham minguado de sobre a terra (A BÍBLIA [...], 1969, Gn. 8, 8-11, p. 13-14).

A pomba que carrega no bico o ramo de oliveira anuncia a existência de terra-firme e constitui um bom-presságio para Noé e sua família. Já na tradição celta, os pássaros eram mensageiros divinos e seu canto podia despertar os mortos e matar os vivos.

Além disso, a leveza e a liberdade para viver e pensar atribuídas aos pássaros comportam tanto significados positivos, como símbolo de inteligência, imaginação e espontaneidade, quanto aspectos negativos: quando instável, a leveza do pássaro leva-o à distração.

---

<sup>28</sup> DURAND, Gilbert. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Presses universitaires de France, 1963. p. 135.

Aplicado à obra, Lucy Gray Baird é o pássaro que se opõe à serpente representada por Coriolanus Snow. A origem nômade, a leveza, a liberdade para viver e pensar, assim como a afinidade musical, por exemplo, são as características essenciais que a garota do Distrito 12 compartilha com as aves. Mesmo o discurso da personagem é regido pelos pássaros, como destaca o narrador:

Lucy Gray não pareceu preocupada.

— Não faço ideia. A gente vai continuar empoleirado aqui até nos enxotarem. Pássaros. Tudo envolvia pássaros pra ela quando o assunto era o Bando. Cantar, se empoleirar, enxotar. Pássaros bonitos, todos eles (COLLINS, 2020, p. 466).

Mais do que isso, Lucy Gray e o Bando parecem viver uma relação simbiótica com os pássaros:

[...] os cinco integrantes do Bando pareciam se voltar para si mesmos, balançando os corpos e construindo harmonias complicadas com as vozes. Coriolanus não gostava; o som o incomodava. Ele ouviu pelo menos três músicas dessas até se dar conta de que lembravam os tordos (COLLINS, 2020, p. 405).

Muito presentes no Distrito 12, os tordos são uma espécie de pássaro capaz de reproduzir cantigas e imitar até certo ponto a voz humana. Nesse sentido, a semelhança das canções do Bando com o canto desses pássaros sustenta a comunhão de características entre as espécies, assim como sugere o sobrenatural: a partir do canto, aves tornam-se humanos e seres humanos transmutam-se em pássaros canoros.

O aspecto “sobrenatural” dos tordos se estende na medida em que os pássaros “despertam os mortos”, momento que Coriolanus assiste em primeira mão:

— Corre! — gritou ele. — Corre, Lil! Corre! Cor...!

O estalo da abertura do alçapão e o ruído da porta sendo esticada interromperam a fala dele, gerando um ruído de surpresa na multidão. Arlo caiu cinco metros e pareceu morrer instantaneamente.

No silêncio ameaçador que se espalhou em seguida, Coriolanus sentiu o suor escorrendo pelas costelas enquanto esperava o que viria em seguida. As pessoas atacariam? Esperariam que ele atirasse nelas? Ele lembrava como a arma funcionava? Ele apurou os ouvidos para captar a ordem. Mas só ouviu a voz do morto ecoando sinistramente do cadáver que balançava.

— *Corre! Corre, Lil! Cor...!* (COLLINS, 2020, p. 389).

A cantiga das últimas palavras de Arlo pelos tordos, além de um sinal da “natureza se descontrolando” (COLLINS, 2020, p. 462), como defendido por Coriolanus, transforma os pássaros nos primeiros rebeldes contra o “show da Capital” (COLLINS, 2020, p. 391), contra o enforcamento. Nesse sentido, além de simbolizarem a liberdade, as aves cantam pela libertação:

O canto dos pássaros agitou a plateia, e os sussurros começaram a falar de bestantes e depois se transformaram em objeções quando os Pacificadores enfiaram Lil na van que tinha trazido Arlo. Coriolanus teve medo do potencial da multidão. Seria possível que se voltassem contra os soldados? (COLLINS, 2020, p. 391).

O poder da voz dos pássaros é tamanho que parecem organizar a própria rebelião e, por consequência, chamam a população para acompanhá-los contra a dominação do Distrito 12.

Não é desprovido de qualquer razão que “Coriolanus teve certeza de que tinha visto seu primeiro tordo e detestou a criatura à primeira vista” (COLLINS, 2020, p. 391); as aves desse momento são um presságio de outro “pássaro” que se opõe a ele, Katniss Everdeen:

O que eles querem é que eu assuma verdadeiramente o papel que designaram para mim. O símbolo da revolução. O Tordo. Não é suficiente o que fiz no passado, desafiando a Capital nos Jogos, fornecendo um ponto de reorganização. Devo agora tornar-me a líder real, o rosto, a voz, o corpo da revolução. A pessoa com quem os distritos — a maioria dos quais estão agora abertamente em guerra com a Capital — podem contar para incendiar a trilha em direção à vitória (COLLINS, b2011, p. 17).

Como Tordo, Katniss é a Fênix que renasce das cinzas da guerra e da rebelião, e se opõe à Grande Serpente Original, representada por Coriolanus, no plano cósmico da obra.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo de caso se propôs responder à questão inicial: *A cantiga dos pássaros e das serpentes* é uma distopia? Concluiu-se que não.

A obra de Suzanne Collins de fato compartilha o aspecto crítico da narrativa distópica, que satiriza a sociedade e o sistema político, porém, diferentemente dessa, a obra não culmina na “morte” do indivíduo a favor de um sistema, na realização da leitura de “uma narrativa absolutamente sem personagens” (ROBERTS, 2018, p. 420), como no caso de *1984*, de George Orwell. Muito pelo contrário, o protagonismo de Coriolanus Snow, assim como a ênfase na autonomia e nas habilidades comunicacionais da personagem, são fatores que se sobressaem em relação à dinâmica da Capital e dos Jogos Vorazes, e por vezes, auxiliam na construção da estrutura desse universo.

Nesse sentido, *A cantiga dos pássaros e das serpentes* tem mais valor como romance de ação e personagem com fundo distópico. Segundo a classificação de Edwin Muir (1975), esse tipo de romance comprehende a interação entre ambos, ação e personagem, que se modificam mutuamente:

Esta progressão será inevitável em dois planos. Possuirá uma verdade interior à medida que esboça o desdobramento do personagem e uma verdade exterior desde que seja um adequado desenvolvimento da ação. Ou antes, a identidade destes dois aspectos da verdade, aqui, será completa como nunca o foi em outro tipo de romance (MUIR, 1975, p. 24).

Em um ciclo vicioso, a protagonista manipula o enredo que se desdobra a partir de suas decisões controversas e camaleônicas, ao passo que a progressão narrativa atua sobre Coriolanus e aceleram sua corrupção moral. Esse movimento de intercâmbio, o ciclo ininterrupto de construção — e/ou destruição — mútua ao qual estão fadados narrativa e personagem do romance optou-se por nomear “dialética diegética”.

Em contrapartida, à medida que se desenvolvia a argumentação, as conclusões obtidas no estudo da personagem Coriolanus Snow foram mais relevantes que obter a resposta para a pergunta inicial. Ao longo das três etapas dessa pesquisa, observou-se que um estudo completo da personagem de Suzanne Collins significa olhar também para as relações de poder que estabelece, para a forma e para as imagens que ela evoca ao se comunicar, assim como para um componente ambiental e cronológico, de onde ela vive e como evolui a partir dessa experiência. Nesse sentido, Coriolanus Snow surge não só como reflexo de uma sociedade cujo contrato social garante a ordem por meio da violência e do entretenimento alienante. Mais do que isso, a preferência pela comunicação pessoal baseada na linguagem não-verbal, na apresentação da

mensagem e manipulação de emoções, atua na sociedade para substituir a percepção crítica pela alienada. A natureza de “serpente corruptora” de Coriolanus Snow dá vida ao tipo político criticado por Collins: o tirano.

Além disso, os símbolos e estruturas cíclicas discutidos na Parte III, como o pássaro e a serpente, elevam a narrativa de *A cantiga dos pássaros e das serpentes* a uma espécie de mito de formação, especialmente quando se considera a presença dos elementos no título da obra. A “cantiga” remete à tradição oral de um povo, composta por mitos e lendas que explicam de forma mística a origem do mundo conhecido e preveem também sua destruição. Já os “pássaros” e as “serpentes”, representam justamente o equilíbrio desse ciclo infinito de criação e destruição, uma vez que correm em sentidos opostos. O livro de Suzanne Collins, portanto, realiza um presságio quanto ao futuro de Panem e, igualmente, eleva Coriolanus a um ser agente do cosmos.

A fim de manter o enfoque da investigação direcionado ao estudo da personagem e construção da imagem de Coriolanus Snow, alguns tópicos abordados durante o desenvolvimento foram colocados de lado e deverão compor estudos complementares. Entre eles, cabe aprofundar o debate filosófico de estruturação da sociedade e as teorias de contrato social, principalmente de uma perspectiva comunicacional de Panem e dos Jogos Vorazes. Ou mesmo realizar um estudo comparativo que aprofunda a intertextualidade e as referências clássicas e contemporâneas presentes na obra de Collins.

Por hora, propõe-se “ler a realidade” mantendo um olhar sobre a juventude de futuros “Presidentes Snow” que, sutis como a neve, constroem a comunicação pessoal por meio de símbolos, manipulam a percepção das massas de suas respectivas “Capitais”, e durante sua escalada ao topo, inevitavelmente pressagiam sua destruição. Um quadro tão atual e preciso do tirano do romance de Suzanne Collins quanto das figuras políticas brasileiras em 2024.

Snow cai como a neve, sempre por cima de tudo.

## REFERÊNCIAS<sup>29</sup>

- A BÍBLIA Sagrada: Antigo e Novo Testamento.** Brasília: Sociedade Bíblica do Brasil, 1969.
- ALTARES, Guillermo. **Que importância têm as bandeiras?** 2015. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2015/07/01/internacional/1435706029\\_139611.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/07/01/internacional/1435706029_139611.html). Acesso em: 21 out. 2024.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 2007.
- CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos.** São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: **A personagem da ficção.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1968. p. 51–80.
- CHAUVIN, Jean-Pierre. Notas sobre a distopia literária moderna. **Revista USP**, São Paulo, Brasil, n. 140, p. 25–38, 2024. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.i140p25-38. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/223213>. Acesso em: 9 nov. 2024.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos:** Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. 27. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.
- COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes.** 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- COLLINS, Suzanne. **Em chamas.** 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, a2011.
- COLLINS, Suzanne. **A esperança.** 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, b2011.
- COLLINS, Suzanne. **A cantiga dos pássaros e das serpentes.** 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2020.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espectáculo.** Lisboa: Edições Antipáticas, 2005.
- FOUCAULT, Michel. **Vigar e punir:** nascimento da prisão. [S.l.]: Bibliomundi, 2022. Disponível em: <https://biblion.odilo.us/info/vigar-e-punir-nascimento-da-prisao-01112725>. Acesso em: 27 out. 2024.
- FREUD, Sigmund. Psicologia das massas e análise do Eu (1921). In: **Freud (1920-1923) - Obras completas volume 15:** Psicologia das massas e análise do Eu e outros textos. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. **Revista USP**, São Paulo, v. 0, n. 53, p. 166–182, 2002. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i53p166-182>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/revusp/article/view/33195>. Acesso em: 6 set. 2024.
- GELAMO, Rodrigo P. Notas para a compreensão da constituição do sujeito em Freud. **Série-Estudos — Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**, Campo

---

<sup>29</sup> De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT NBR 6023).

Grande, n. 29, p. 201–212, 2010. Disponível em: <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/171>. Acesso em: 5 nov. 2024.

GRUPO MARCUSE. **Sobre a miséria humana no meio publicitário:** Por que o mundo agoniza em razão do nosso modo de vida. São Paulo: Martins Fontes — selo Martins, 2012.

LOPES, Anchyses Jobim. Shakespeare — A tragédia de Coriolano: Uma interpretação psicanalítica a partir de Robert Stoller, Judith Butler e do filme de Ralph Fiennes. **Estudos de Psicanálise**, Belo Horizonte, v. 0, n. 49, p. 55–70, 2018. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-34372018000100005&lng=pt&nrm=iso](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372018000100005&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 28 set. 2024.

LUCATE, Felipe Henry. O contrato social em Hobbes e a permuta da liberdade natural pela segurança do estado civil. **Revista Filogênese**, Marília, v. 8, p. 43–50, 2015. Disponível em: [https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/4\\_felipelucate.pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/4_felipelucate.pdf). Acesso em: 4 nov. 2024.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Teorias da comunicação, hoje**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2016.

MELLO, Gabriele; DIAS, Laisa; LEMOS, Lívia. De Kafka a *Jogos Vorazes*, as leituras dos alunos da USP. **Jornal do Campus**, São Paulo, 20 dez. 2023. Disponível em: <https://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2023/12/de-kafka-a-jogos-vorazes-as-leituras-dos-alunos-da-usp/>. Acesso em: 9 nov. 2024.

MUIR, Edwin. **A estrutura do romance**. Porto Alegre: Editora Globo S.A., 1975.

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica**. São Paulo: Editora Seoman, 2018.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **O contrato social**. Oeiras: Editorial Presença, 2010.

SANTOS, Poliana. **Bets lucram até R\$ 20 bi, enquanto brasileiros perdem R\$ 23 bi com apostas**. [S.l.]: Forbes Money, 2024. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2024/08/bets-lucram-ate-r-20-bi-enquanto-brasileiros-perdem-r-23-bi-com-apostas/>. Acesso em: 6 nov. 2024.

THOMPSON, John B. A interação mediada na era digital. **MATRIZes**, São Paulo, Brasil, v. 12, n. 3, p. 17–44, 2018. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v12i3p17-44. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrices/article/view/153199>. Acesso em: 25 out. 2024.

WORDSWORTH, William; COLERIDGE, Samuel Taylor. **Lyrical Ballads**. 2. ed. Londres: Routledge, 1991.