

Igre gladi, suvremeni klasik distopijske književnosti

Kribl, Manuela

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:142:761608>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-12**



FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Diplomski studij hrvatskoga jezika i književnosti, nastavnički smjer i engleskoga jezika i književnosti, prevoditeljski smjer

Manuela Kribl

***Igre gladi*, suvremeni klasik distopijske književnosti**

Diplomski rad

Mentor: prof. dr. sc. Jakov Sabljic

Osijek, 2024.

Sveučilište J.J. Strossmayera u Osijeku
Filozofski fakultet Osijek
Odsjek za hrvatski jezik i književnost
Diplomski studij hrvatskoga jezika i književnosti, nastavnički smjer i engleskoga
jezika i književnosti, prevoditeljski smjer

Manuela Kribl

Igre gladi, suvremeni klasik distopijske književnosti

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, teorija i povijest književnosti

Mentor: prof. dr. sc. Jakov Sabljčić

Osijek, 2024.

IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravila te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni. Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasna da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, 30. kolovoza 2024.

Manuela Kribl, 0122232953
ime i prezime studenta, JMBAG

SADRŽAJ

SAŽETAK

1. UVOD.....	6
2. DISTOPIJSKA KNJIŽEVNOST I KNJIŽEVNOST ZA MLADE	
a) INTERTEKSTUALNI ODNOS DISTOPIJE, UTOPIJE I ZNANSTVENE FANTASTIKE.....	7
b) KNJIŽEVNOST ZA MLADE ILI <i>YOUNG ADULT</i> KNJIŽEVNOST.....	11
3. IGRE GLADI	
a) O AUTORICI.....	12
b) RADNJA I TEME PRISUTNE U SERIJALU.....	13
c) FILMSKE ADAPTACIJE.....	18
4. INTERPRETACIJA.....	19
5. ODNOSI MEĐU LIKOVIMA	
a) KARAKTERIZACIJA LIKOVA.....	22
b) POVEZNICE MEĐU LIKOVIMA, BINARNE OPOZICIJE.....	23
c) LJUBAVNI TROKUT.....	26
6. SIMBOLIZAM U SERIJALU.....	27
7. VAŽNOST USMENE PREDAJE I GLAZBE.....	33
8. POLITIČKA PROPAGANDA	
a) POLITIČKI SUSTAV PANEMA.....	36
b) SLIČNOSTI S ANTIČKIM RIMOM I PLATONOVOM <i>DRŽAVOM</i>	37
c) POLITIČKA PROPAGANDA U SERIJALU.....	39
9. IGRE GLADI U KONTEKSTU ŽANRA.....	40
10. ZAKLJUČAK.....	45
11. LITERATURA.....	47
12. INTERNETSKI IZVORI.....	48

SAŽETAK

Ovaj se diplomski rad bavi analizom distopijskog književnog serijala *Igre gladi* američke autorice Suzanne Collins. Za početak se definiraju žanrovi kojima serijal pripada i njihova glavna obilježja te se izlažu osnovni podatci o autorici, serijalu i filmskim adaptacijama koji su potrebni za razumijevanje rada. Nakon toga slijedi isticanje obilježja žanra na konkretnim primjerima iz serijala te karakterizacija likova i objašnjenje njihovih međusobnih odnosa. Izdvajaju se i interpretiraju simboli u serijalu, značenja vlastitih imena likova, opisuje utjecaj mitologije, književnosti i povijesti te se naglašava važnost usmene predaje i glazbe za radnju. Zatim slijedi analiza političkog sustava svijeta prikazanog u serijalu te objašnjenje uloge političke propagande. Na kraju rada serijal se kontekstualizira postavljanjem u vezu s klasicima distopijskog žanra te se ističu njegove sličnosti i razlike u odnosu na djela žanrovskog kanona. Nastojanje je ovog rada pokazati vrijednost ovoga književnog serijala unutar područja distopijskog žanra te naglasiti njegov potencijal da se uspostavi kao dio kanona.

KLJUČNE RIJEČI: *Igre gladi*, distopijska književnost, književnost za mlade, znanstvena fantastika, politička propaganda

1. UVOD

Igre gladi serijal je distopijskih romana za mlade autorice Suzanne Collins. Sastoji se od glavne trilogije, koja obuhvaća romane *Igre gladi*, *Plamen* i *Šojka rugalica*, te dodatnog romana, naslovljenog *Balada pjevica i zmija*, koji govori o događajima šezdeset i četiri godine prije onih u glavnoj trilogiji. Glavna trilogija prati protagonisticu Katniss Everdeen, šesnaestogodišnju djevojku koja završava u Igrama gladi, bitci do smrti koja se prikazuje na televiziji kao oblik zabave te njezinu pobunu protiv represivnog društva u kojemu živi. U središtu radnje romana *Balada pjevica i zmija* jest Coriolanus Snow, budući predsjednik Panema i osoba koja je zaslužna za popularizaciju Igara gladi. Svaki od navedenih romana ima svoju filmsku adaptaciju, dok je roman *Šojka rugalica* ekraniziran u dva nastavka.

U serijalu *Igre gladi* prikazan je totalitaristički državni režim u kojemu je veći dio stanovništva potlačen te pobuna protiv takvog režima i njegovo svrgavanje. Ovaj će se rad baviti analizom serijala tako da se najprije definiraju žanrovi kojima pripada, njihova teorijska obilježja i njihov kratki povijesni pregled. Zatim će biti navedeno ono osnovno o serijalu, njegovoj radnji i likovima, autorici i filmskim adaptacijama romana. Navest će se obilježja žanra distopije koja su u serijalu uočljiva te će ona biti potkrijepljena navodima iz djela. Zatim će se navesti i okarakterizirati najvažniji likovi u serijalu te će se objasniti njihovi međusobni odnosi. U serijalu je veoma istaknuta simbolika, a osobito ona vlastitih imena te će biti riječi i o značenjima osobnih imena, zatim o utjecaju mitologije, književnosti i povijesti na serijal te o važnosti usmene predaje i glazbe. Analizirat će se politički sustav izložen u romanu, što je na njega utjecalo te kako se uz pomoć političke propagande održava na životu. Na kraju rada serijal će biti stavljen u kontekst žanra te uspoređen s djelima koja se smatraju dijelom kanona distopijske književnosti.

2. DISTOPIJSKA KNJIŽEVNOST I KNJIŽEVNOST ZA MLADE

a) INTERTEKSTUALNI ODNOS DISTOPIJE, UTOPIJE I ZNANSTVENE FANTASTIKE

Nastala u dvadesetom stoljeću, distopijska književnost relativno je nov žanr. Kao njezin začetnik uglavnom se navodi Jevgenij Zamjatin čiji se roman *Mi*, objavljen 1924. godine, smatra prvim distopijskim romanom. Kako bismo razumjeli što je distopija, kako je ona nastala te koja su njezina obilježja bitno je prvo definirati pojam utopije na koji se distopija oslanja i na čijem je temelju nastala.

Utopija je pojam koji se prvi put pojavljuje u romanu *O najboljem uređenju države i o novom otoku Utopiji* Thomasa Morea iz 1516. More je pojam utopija stvorio spajanjem grčkih riječi *ou* (ne) i *topos* (mjesto) te ga u romanu rabi kao naziv zamišljenog otoka na kojemu vlada blagostanje i čiji stanovnici vode idealne, nerealistične živote.¹ Značenje pojma utopija, „nemjesto“, aludira na nemogućnost postojanja takvoga idealnog mjesta. Iz Moreove novotvorenice tako nastaje nova vrsta književnosti koja govori o zamišljenim mjestima u kojima je sve savršeno i gdje su svi sretni – utopijska književnost. Osim u književnom kontekstu, pojam utopija prisutan je i u filozofskom, sociološkom i politološkom okviru, no upotrebljava se i kao općeniti pojam kojim se opisuju sva ljudska sanjarenja i neostvarive čežnje koje im služe kao bijeg od banalnosti svakodnevnog života o čemu govori i Lewis Mumford u *Povijesti utopija*. Naime, Mumford smatra² kako se pojam utopije neopravdano veže uz nešto imaginarno i neostvarivo, oprečno stvarnome svijetu jer takva sanjarenja ustvari tjeraju ljude da djeluju na svoju okolinu i preoblikuju je, čineći ju sve bližom utopiji. Također smatra kako su ljudski osobni pojmovi utopije, sva njihova sanjarenja i žudnje, neodvojivi od svijeta u kojemu žive te da sve prožimaju jer iz njega i nastaju. Čovjekova potreba za utopijom i idealom o kojemu može sanjariti u konačnici izvire iz kakvog nezadovoljstva ili nedostatka u zbiljskome svijetu, što je vidljivo i po tome što se utopije uglavnom rađaju u razdobljima nesigurnosti i očaja kada je ljudima najviše potreban bijeg od stvarnosti. Tako je Moreov roman nastao u kaotičnom prijelaznom razdoblju između srednjega vijeka i renesanse.

Iako je pojam utopije prvi upotrijebio More 1516. godine, njezini korijeni sežu u puno dalju prošlost, sve do antičke Grčke. Naime, Platon u *Državi* opisuje idealno grčko društvo, a svoju ideju

¹ usp. „utopija.“ *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/utopija>.

² usp. Mumford, Lewis. *Povijest utopija*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb, 2008.

dodatno obrađuje i u *Državniku, Zakonima i Kritiji*. U *Državi* pomno opisuje idealnu državu polazeći od njezina idealnog geografskog položaja i baveći se svime od državnog uređenja do međusobnog odnosa stanovnika i društvenih staleža. O Platonovoj će ideji utopije više riječi biti kasnije.

Mumford u *Povijesti utopija* navodi³ dvije vrste utopije s obzirom na njihovu svrhu. Prva je od njih, kako ju on naziva, utopija bijega. Za utopiju bijega značajno je da je ona poput utočišta u koje ljudi bježe kada im zbiljski svijet postane previše i ne mogu se nositi s njime te traže nešto što bi im smanjilo frustracije i pomoglo im suočiti se sa životnim nedaćama. Utopija bijega vanjski odnosno stvarni svijet gotovo ignorira i ostavlja ga onakvim kakav jest. Kao drugu vrstu, Mumford navodi utopiju rekonstrukcije. Za razliku od utopije bijega, utopija rekonstrukcije uzima u obzir stvarni svijet i nastoji ga prilagoditi s ciljem da se stvori bolji svijet u budućnosti.

Kako bismo objasnili pojam distopije, pojam utopije nam je važan jer se distopijska književnost vrlo često proučavala u kontekstu utopijske književnosti kao njezin podžanr te se tek u skorije vrijeme počinje proučavati kao zaseban, samostalan žanr. Naime, distopijska je književnost nastala na temelju i naslijeđu utopijske književnosti. Bez utopije ne bi postojala ni distopija jer je druga proizašla iz prve o čemu svjedoči i nastanak riječi „distopija“. Pojam distopija prvi je put upotrijebio John Stuart Mill 1868. godine u parlamentarnom govoru kako bi opisao stanje suprotno utopiji. Riječ „distopija“ dobio je spajanjem grčkih riječi *dus*, u značenju „loše“ i *topos* u značenju „mjesto“. Distopija, za razliku od utopije koja se bavi prikazom predivnih, ali nerealističnih izmišljenih mjesta gdje su svi sretni, prikazuje mjesta u drugom vremenu koja uglavnom nisu ni po čemu posebna te čiji su žitelji potlačeni i nesretni. Ona pronalazi ono što u utopiji nedostaje, ono što je u utopiji slaba točka ili je nedorečeno te od toga polazi i prema njoj uspostavlja intertekstualan odnos. Distopija ne naglašava razlike između zbilje i izmišljenog svijeta o kojemu je riječ, već nastoji hiperbolično ukazati na nešto što je u zbiljskom svijetu loše ili manjkavo, na nešto što bi se, prema mišljenju autora, trebalo promijeniti te taj distopijski svijet djeluje kao upozorenje, pretpostavljajući što bi se uistinu moglo dogoditi ako se zbiljski svijet ne promijeni. Nasljednik je satirične utopije i antiutopije⁴, što su pojmovi koji se u prvom redu odnose na djela Jonathana Swifta kojima su osnovna pripovjedna sredstva parodija, satira i sarkazam.⁵ Distopijska književnost nastala je na temeljima starije utopijske književnosti te ju je danas gotovo

³ usp. Mumford, Lewis. *Povijest utopija*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb, 2008.

⁴ Iako se pojmovi distopije i antiutopije čine jednoznačnima, razlikuje ih to što je u distopiji istaknuto uvjerenje u mogućnost društvene promjene i napretka dok antiutopija tu ideju pobija. (više: Paz, Mariano. „City of Fury: Urban Violence, Dystopia and Anti-Utopia in *Nuevo orden and Era Uma Vez Brasilia*.“ *Forum for Modern Language Studies*, Volume 59, Issue 1, January 2023, Pages 89–106, <https://doi.org/10.1093/fmls/cqad015>)

⁵ usp. Sumpor, Svjetlana. *Ironijske strategije distopije*. Leykam International. Zagreb, 2021.

u potpunosti smijenila. Njezina rastuća popularnost nastala je kao rezultat duha suvremenosti u kojemu se katkad i stvarnost zbiljskog svijeta čini pomalo distopijskom.

I utopijska i distopijska književnost često se smatraju dijelom znanstvenofantastičnog žanra, a jedna od najistaknutijih sličnosti ta tri žanra jest konstruiranje imaginarnih svjetova i društava koji se značajno razlikuju od stvarnog svijeta autora. Znanstvena fantastika vrsta je fikcije koja istražuje utjecaj stvarne ili zamišljene znanosti i tehnologije na društvo i na pojedinca, što se može zaključiti i iz naziva žanra.⁶ Znanstvena je fantastika moderan žanr popularne književnosti. Termin je 1920-ih popularizirao Hugo Gernsback, američki izdavač i urednik prema kojemu je nazvana jedna od najprestižnijih nagrada u području znanstvene fantastike. Književnici se zapravo već u sedamnaestom stoljeću, unutar okvira već postojećih književnih oblika i žanrova (npr. utopije), počinju baviti spekulativnom književnošću, pišući o znanstvenim otkrićima, novim tehnologijama i sličnim temama te nagađajući kako bi one mogle utjecati na njihovu postojeću stvarnost. Ipak, istinskom začetnicom žanra najčešće se smatra Mary Shelley koja je svojim romanom *Frankenstein ili moderni Prometej* iz 1818. godine uvela u književnost temu zloporabe moderne znanosti i straha od nepojmljivog, što će postati karakteristično za kasniju znanstvenu fantastiku.⁷ Zanimljivo je istaknuti da se radnja znanstvenofantastičnih narativa počela premještati u svemir, na druge planete i imaginarne svjetove tek kada je zemaljsko kopno istraženo i na našem planetu nije ostalo više mjesta koja su bila misteriji o kojima bi se dalo spekulirati. Važno je istaknuti da u znanstvenofantastičnim narativima s izmišljenim svjetovima i nekim drugim vremenima dolazi do jasnog i značajnog otklona od autorove i čitateljeve stvarnosti te od prihvaćenog, činjeničnog znanja te stvarnosti. Imajući na umu da čitatelja prebacuju u potpuno nepoznate vode, bez ikakvog objašnjavanja zakonitosti tog svijeta, autori znanstvenofantastičnog žanra nastoje im svoj novotvoreni svijet približiti koristeći se realističnim, gotovo naturalističnim pripovjednim metodama i jasno uspostavljenim ulogama s kojima je čitatelj već upoznat. Tako protagonisti velikog dijela narativa znanstvenofantastičnog žanra imaju zajedničke osobine te su prikazani kao tipični vođe – intelektualni, racionalni likovi koji u presudnim situacijama ne oklijevaju i nipošto nisu pasivni.

Znanstvena se fantastika katkad laički izjednačava s fantastikom, no Svjetlana Sumpor u *Ironijskim strategijama distopije*, pozivajući se na teoretičara znanstvene fantastike Darka Suvina, ističe jednu vrlo značajnu razliku između znanstvene fantastike i fantastike:

⁶ usp. „science fiction.“ *Encyclopedia Britannica* <https://www.britannica.com/art/science-fiction>.

⁷ usp. „znanstvena fantastika.“ *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. <https://enciklopedija.hr/clanak/znanstvena-fantastika>.

*Za razliku od priča fantasyja ili mitologije, znanstvena fantastika ne pretpostavlja neku drugu nadređenu i „stvarniju“ stvarnost, nego alternativu na ontološkoj razini autorove iskustvene stvarnosti.*⁸

Fantastika stvara potpuno novo vrijeme i mjesto, potpuno novu stvarnost, izopačujući vrijeme, prostor i kauzalitet, dok znanstvena fantastika rekonstruira našu postojeću stvarnost te se u znanstvenoj fantastici naša sadašnjost rabi kao podloga, to jest kao prošlost pretpostavljenoj i izmišljenoj budućnosti narativa.

Mnogi književni teoretičari koji distopiju i utopiju tretiraju kao zasebne žanrove, a ne svrstavaju sve pod pojam znanstvene fantastike, ističu kako su utopijska i distopijska književnost primarno društvenopolitički orijentirane, dok znanstvenofantastična književnost to uglavnom nije. Time se nipošto ne želi insinuirati da je ona apolitična, nego da društvenopolitičke teme u znanstvenofantastičnim narativima nisu u fokusu radnje, već su one uglavnom ili u drugom planu ili se na njih referira u podtekstu. Mišljenje je nekih književnih teoretičara da bi distopijsku književnost imalo više smisla promatrati u okviru sociološke fantastike nego znanstvene fantastike jer u distopiji nije nužno da na negativan razvoj društva utječu znanstvena otkrića. Tako za primjer možemo uzeti roman *Sluškinjina priča* autorice Margaret Atwood, u kojemu se značajne društvene promjene događaju ne zbog znanstvenih otkrića, već nastaju kao rezultat pobune radikalne političke skupine i svrgavanja vlasti. U središtu romana *Sluškinjina priča* ponovno je uspostavljeni radikalni patrijarhalni sustav te se u romanu ne događa ništa što se nije već u povijesti čovječanstva dogodilo. Ono što romanu, kao i TV seriji koja je prema njemu snimljena, daje na začudnosti jest to što se ti događaji smještaju u suvremeno vrijeme.

Može se zamijetiti da distopijska i utopijska književnost imaju iznimno intertekstualan odnos. Distopija i utopija jedna bez druge ne bi mogle postojati, tj. da ne postoji mogućnost svijeta koji je u biti užasan i opresivan, ne bi postojala ni potreba za utopijom. Međutim, da ljudi nemaju neku ideju savršenoga svijeta i razvijenu želju za boljim životom, distopijski bi svjetovi izgubili na začudnosti. Štoviše, bili bi sasvim normalni. Neki kritičari čak smatraju da su ta dva žanra ista, ali suprotna, odnosno budući da je utopija starija, smatraju da je distopija tek suprotnost utopiji. No bitno je razumjeti kako trenutno opće mišljenje o distopiji i utopiji naginje tome da su one dva zasebna žanra koja, kao i bilo koja dva književna žanra u međusobnoj srodnosti, imaju svoje zajedničke karakteristike te one koje ih razlikuju jednu od druge. Ono što je zajedničko oba žanra, a osobito izraženo kod utopije, jest da njihova percepcija može biti izrazito subjektivna u smislu

⁸ Sumpor, Svjetlana. *Ironijske strategije distopije*. Leykam International. Zagreb, 2021. str. 51.

da nečija utopija nekome drugome može predstavljati distopiju, s tim da je velika većina utopija sklona komunističkim pa čak i totalitarističkim nastojanjima, primjerice potpunoj kontroli države nad svim aspektima života, ograničavanju osobnih sloboda, nedostatku individualizma i osobnog vlasništva, iznimno strogim pravilima i zakonima, što je (s pravom) često kritizirano. Jedna od istaknutijih razlika jest to da su distopije u pravilu iznimno antikapitalistički orijentirane, no pomalo ironično ističu individualne slobode, dok je u utopijama istaknut kolektivism. Fátima Viera tvrdi⁹ kako i distopija i utopija rabe ista pripovjedna sredstva s tom razlikom što distopija društvo ne zamišlja na drugome mjestu kao utopija, nego u drugome vremenu, te uvijek prikazuje negativan ishod događaja.¹⁰ Uz intertekstualnu povezanost distopije s utopijom i znanstvenom fantastikom, valja spomenuti i njezin odnos s drugim žanrovima i književnim oblicima, primjerice *cyberpunkom*, satirama i hororom.

b) KNJIŽEVNOST ZA MLADE ILI *YOUNG ADULT* KNJIŽEVNOST

Književnost za mlade, takozvana *YA (young adult)* književnost usmjerena je na adolescente, to jest na čitatelje obično između dvanaest i osamnaest godina, te se uglavnom bavi temama mladosti i odrastanja te svim temama koje su s tim povezane – prijateljstvom, ljubavlju, obiteljskim životom, seksualnošću, ali i „ozbiljnijim“ temama poput alkoholizma i drugih ovisnosti, mentalnim bolestima i samoubojstvom¹¹. Teško je definirati što je točno književnost za mlade te se teoretičari još nisu uspjeli usuglasiti oko jedinstvene definicije. Postoji nekoliko interpretacija toga što je zapravo književnost za mlade. Naime, ona se može definirati kao književnost koju su čitatelji između dvanaest i dvadeset godina samostalno izabrali, zatim kao književnost napisana s mladima od jedanaest do osamnaest godina za ciljanu publiku, potom kao književnost u kojoj je protagonist i pripovjedač tinejdžer ili kao književnost koja govori o problemima tinejdžera i s kojom se tinejdžeri mogu poistovjetiti.¹²

Većina je narativa književnosti za mlade smještena u stvarni svijet i bavi se problemima suvremenog svijeta, no to nije uvijek tako. Književnost za mlade ima mnoštvo podžanrova i

⁹ Više: Viera, Fátima. *Dystopia(n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*. Cambridge Scholars Publishing. 2013.

¹⁰ usp. Sumpor, Svjetlana. *Ironijske strategije distopije*. Leykam International. Zagreb, 2021.

¹¹ Više: Wells, April Dawn. *Themes Found in Young Adult Literature: A Comparative Study Between 1980 and 2000*. Chapel Hill, Sjeverna Karolina. 2003.

¹² usp. Malo-Juvera, Victor, Hill, Craig. *The Young Adult Canon: A Literary Solar System*. Routledge. 2019.

obuhvaća velik broj tema pa su tako djela književnosti za mlade često djela spekulativne fikcije. Kao iznimno popularne možemo izdvojiti fantastičnu, znanstvenofantastičnu pa čak i distopijsku književnost za mlade, koja se uglavnom izdvaja od distopijske književnosti za odrasle. Distopijska književnost za mlade započinje objavljivanjem djela *The Tomorrow City* (hrv. *Grad sutrašnjice*) autorice Monice Hughes 1978. godine te se kao još jedan od ranijih distopijskih romana za mlade ističe djelo *Davač* autorice Lois Lowry, objavljen 1993. godine. No književnost za mlade distopijskim temama intenzivno se počinje baviti tek u ranim 2000-ima, i to nakon terorističkih napada 11. rujna 2001. u Sjedinjenim Američkim Državama. Tada su nastali još neki od ranijih primjeraka žanra, primjerice *Feed* Matthewa Tobina Andersona iz 2002., *Uglies* (hrv. *Rugobe*) Scotta Westerfelda iz 2005. te *Little Brother* (hrv. *Mlađi brat*) Coryja Doctorowa iz 2008. godine. U književnosti za mlade došlo je do potpunog preokreta 2008. godine objavljivanjem romana *Igre gladi*, prvog nastavka istoimenog serijala autorice Suzanne Collins. Oduševljenost publike romanom dovela je do velikoga porasta popularnosti književnosti za mlade te su se trendovi unutar toga žanra potpuno izmijenili. Dotad su u književnosti za mlade bili popularni motivi čudovišta, tj. vampira i vukodlaka, koji su uglavnom predstavljali alegorijski komentar pronalaska vlastitog identiteta, odrastanja, unutarnje borbe i sličnih tema s kojima su se mladi mogli povezati. Nakon *Igre gladi* u književnosti za mlade sve popularniji postaju distopijski svjetovi i teme u službi komentiranja uloge individue u društvu te kritike cijeloga društva.¹³

3. IGRE GLADI

a) O AUTORICI

Suzanne Collins američka je književnica i scenaristica. Rođena je 1962. u Hartfordu u Connecticutu. Studirala je kazališnu umjetnost i telekomunikacije na sveučilištu Indiana te dramsko pisanje na sveučilištu NYU. Collins je svoju karijeru započela 1991. godine kao scenarist za TV serije i dječje TV programe za pretplatnički kanal Nickelodeon. Nekoliko godina kasnije postala je glavni scenarist na dječjoj animiranoj seriji *Clifford's Puppy Days* (hrv. *Cliffordovo*

¹³ usp. Ryan, Devin. "Emerging Themes in Dystopian Literature: The Development of an Undergraduate Course" 2014. Honors Theses. 2466. https://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/2466

djetinjstvo). Tijekom razdoblja rada na televiziji Collins piše svoje prvo književno djelo, *Gregor the Overlander* (hrv. *Gregor nadzemni*), fantastični roman za djecu objavljen 2003. godine. Inspirirana *Alisom u zemlji čudesa* Lewisa Carrolla piše roman u kojemu jedanaestogodišnji dječak iz New Yorka istražuje fantastični podzemni svijet u kojemu ljudi žive u zajednici s divovskim stvorenjima koja obično obitavaju u kanalizacijskim cijevima, tj. štakorima i žoharima. Publika i kritičari dobro su odgovorili na roman i brzo postaje popularan te u razdoblju od 2004. do 2007. dobiva još četiri nastavka i tako nastaju *Kronike iz podzemlja*¹⁴. Već u *Kronikama iz podzemlja*, namijenjenima djeci, Collins se suočava s ozbiljnim temama poput genocida i biološkog rata.¹⁵

Godine 2008., Suzanne Collins objavljuje roman *Igre gladi*, distopijski roman namijenjen adolescentnoj publici. Roman dostiže enormne razine popularnosti te 2009. objavljuje drugi nastavak naslovljen *Plamen*, a 2010. i treći nastavak pod naslovom *Šojka rugalica*. U razdoblju od četrnaest mjeseci samo je u Sjevernoj Americi otisnuto preko 1,5 milijuna kopija prva dva nastavka serijala, a 2012. bila je najprodavaniji autor svih vremena na Kindleu. Zbog goleme popularnosti serijala, 2010. stavljena je na listu najutjecajnijih osoba godine časopisa *Time*. U svibnju 2020. Collins objavljuje roman *Balada pjeвица i zmija* koji govori o prethodećim događajima iz trilogije, a u studenom 2023. izlazi i ekranizacija romana. U lipnju 2024. najavljuje još jedan roman u serijalu koji će biti objavljen 18. ožujka 2025. te njegovu filmsku adaptaciju koja će se početi prikazivati u kinima 20. studenog 2026.

b) RADNJA I TEME PRISUTNE U SERIJALU

Radnja serijala *Igre gladi* smještena je u futurističku državu na području današnje Sjeverne Amerike nazvanu Panem i nastalu na ostacima starih država nakon apokaliptičnih događaja, svjetskih ratova i prirodnih katastrofa. Panem je podijeljen u dvanaest okruga i Kapitol, glavni grad. Nekada je postojao i trinaesti okrug, no nakon razornog rata između Kapitola i okruga, nastalog kao rezultat pobune okruga protiv Kapitola, a u kojemu je Kapitol izvojevao pobjedu, Okrug 13 srušen je sa zemljom. Kao kazna okruzima zbog njihove pobune protiv vlasti uspostavljene su Igre gladi, borbe do smrti u kojima svake godine sudjeluje po dvadeset i četiri posvećenika, jedan dječak i jedna djevojčica između dvanaest i osamnaest godina iz svakog okruga, koji se nasumično odabiru na godišnjoj žetvi. Igre gladi emitiraju se uživo kako bi ih cijela

¹⁴ Slobodan prijevod, original: *The Underland Chronicles*

¹⁵ usp. „Suzanne Collins“. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Suzanne-Collins>

država mogla pratiti, slati darove svojim najdražim posvećenicima i kladiti se na njih. Collins je za romane pronalazila inspiraciju u grčkoj mitologiji, povijesti antičkog Rima i gladijatorskih igara te suvremenom stvarnosnom (*reality*) TV programu. Autorica je jednom prilikom izjavila¹⁶ da je ideju za roman dobila tako što je jedne večeri listala TV programe. Dok je na jednom programu promatrala kako se ljudi natječu na stvarnosnom TV programu, na drugome su bile snimke invazije Iraka. Tvrdi kako je bila umorna i granice između jednih i drugih snimaka počele su blijedjeti na vrlo uznemirujući način i tako je rođena ideja za *Igre gladi*.

Radnja serijala prati Katniss Everdeen, šesnaestogodišnjakinju iz Okruga 12 koji se nalazi na području Apalačkog gorja te u kojemu je glavna djelatnost rudarstvo. Katniss živi s majkom i dvanaestogodišnjom sestrom Primrose na Ležištu, najsiromašnijem području Okruga 12, gdje su uglavnom živjeli rudari. Otac joj je također bio rudar, a poginuo je u nesreći kada je imala jedanaest godina. Prije njegove smrti, Katniss je bila iznimno bliska s ocem te su često zajedno provodili vrijeme u šumi izvan Okruga 12, gdje ju je otac naučio loviti i tražiti jestive biljke. Radnja prvog romana u serijalu pod naslovom *Igre gladi* započinje na dan žetve sedamdeset i četvrtih Igri gladi kada je za žensku posvećenicu Okruga 12 izabrana Primrose Everdeen. Ne mogavši dopustiti da joj se mlađa sestra nađe u takvoj brutalnoj borbi gdje će najvjerojatnije izgubiti život, Katniss se dobrovoljno javi zauzeti njezino mjesto. Za muškog posvećenika Okruga 12 izabran je Peeta Mellark, Katnissin školski kolega, koji joj je jednom prilikom spasio život tako što joj je dao kruha kad joj je čitava obitelj skapavala od gladi. U danima što vode do Igara, Katniss i Peeta dodijeljen je mentor, Haymitch Abernathy, pobjednik pedesetih Igara gladi i jedini živući pobjednik iz Okruga 12 te čitav tim koji ih uljepšava, podučava i sveukupno priprema za nastup pred kamerama. Prije Igara posvećenici moraju sudjelovati na intervjuima koji se prenose na televiziji, sudjeluju na zajedničkom treningu te prolaze kroz procjenu sposobnosti i javno predstavljanje. Tijekom predstavljanja stilisti posvećenike uređuju i oblače tako da vizualno predstavljaju okrug iz kojega dolaze. Budući da Peeta i Katniss dolaze iz rudarskog Okruga 12, njihovi stilisti dizajniraju im kostime koji prividno gore i blješte poput ugljena, zbog čega Katniss brzo dobiva nadimak „Vatrena djevojka“. Na intervjuu prije Igara Peeta priznaje da je godinama zaljubljen u Katniss te ih njihov tim nastoji prikazati kao nesuđene ljubavnike kako bi dobili simpatije publike i sponzore, što bi im dalo veću šansu da prežive. Tijekom Igara gladi, kako bi što više povisili gledanost i gledateljima osigurali dramu, igrajući na kartu Peete i Katniss kao nesuđenih ljubavnika, Igotvorci, ljudi koji osmišljavaju, organiziraju i orkestriraju Igre gladi, iznenadno mijenjaju

¹⁶ usp. Sellers, John A. (June 9, 2008). "A dark horse breaks out: the buzz is on for Suzanne Collins's YA series debut". Publishers Weekly.

pravila igre, objavljujući kako je novo pravilo da mogu biti dva pobjednika, no samo ako su iz istog okruga. Peeta i Katniss udružuju se i ostaju posljednji preživjeli misleći da su oboje pobijedili, no kako bi stvar bila još dramatičnija, Igotvorci u posljednji čas vraćaju pravilo da može biti tek jedan pobjednik. Odbijajući ubiti jedno drugo, Peeta i Katniss odlučuju zajedno počiniti samoubojstvo, no kad shvate da će tako ostati bez pobjednika, Igotvorci ih zaustavljaju i dopuštaju im da oboje prežive. Većina je Kapitola shvatila njihov čin kao čin očajnih zaljubljenika, no predsjednik Snow, autoritarni vladar Panema, to shvaća kao čin pobune ne samo protiv Igara i njihovih pravila već protiv njega i protiv režima. On prijeti životima Katnissine obitelji i njezina najboljeg prijatelja Galea Hawthornea, prisiljavajući ju da na Pobjedničkoj turneji, na kojoj pobjednici Igara gladi svake godine obilaze sve okruge, dokaže i njemu i čitavom Panemu da je uistinu zaljubljena u Peetu te da prijetnja samoubojstvom nije bila čin pobune protiv Kapitola.

U drugom nastavku naslovljenom *Plamen*, Peeta i Katniss odlaze na Pobjedničku turneju te se čini kao da sve polazi po zlu. Ponukani Katnissinim „činom pobune“, nezadovoljni žitelji okruga postaju nemirni i stvaraju nered te unatoč tome što ih Kapitol obožava i divi se njihovoj hrabrosti i ljubavi, predsjednik Snow nije impresioniran Katnissinim nastupom. U nadi da će pomoći skinuti sumnju s Katniss, Peeta ju zaprosi uživo tijekom TV prijenosa, no ni to nije bilo dovoljno za predsjednika Snowa. Katniss se boji za sigurnost svoje obitelji, a Snow pojačava kontrolu i nadzor u okruzima. Budući da je godina sedamdeset i petih Igara gladi, održava se takozvana Kvartalna pokora. Kvartalnom se pokorom nazivaju svake dvadeset i pete Igre po redu (dakle, dotad dvadeset i pete, pedesete te sad sedamdeset i pete) te se u svakoj Pokori mijenjaju pravila Igre kako bi se istaknula posebnost događaja te kako bi gledateljima bile što zabavnije, a posvećenicima što izazovnije. Kada su Igre gladi koncipirane, unaprijed su pripremljeni obrati za stoljeća Kvartalnih pokora, pohranjeni na sigurnom mjestu i otkrivaju se tek kada za to dođe vrijeme. Na prvoj Kvartalnoj pokori, odnosno na dvadeset i petim Igrama gladi po redu, posvećenici su se birali glasanjem unutar Okruga. Na drugoj Kvartalnoj pokori, pedesetim Igrama gladi, na kojima je Haymitch Abernathy izvojevao pobjedu, obrat je bio da se iz svakog Okruga odabire po dvoje muških i dvoje ženskih posvećenika. Dakle, broj posvećenika bio je četrdeset i osam, dvostruko više od običnih dvadeset i četvero. Napokon, predsjednik Snow otkriva obrat treće Kvartalne pokore – posvećenici će biti odabrani iz skupine živućih pobjednika. Budući da je Katniss jedina živuća ženska pobjednica iz Okruga 12 te je bilo garantirano da će ponovno završiti u areni, ubrzo se javlja sumnja kako je Snow potajno lažirao obrat sedamdeset i petih Igara gladi kako bi je se zauvijek riješio. Peeta se dobrovoljno javlja za drugog posvećenika u želji da zaštiti Katniss. Mentor Haymitch pronalazi im saveznike, a izvan arene, bez njihova znanja, organizira

se pobuna čijim je simbolom postala Katniss i njezin broš sa šojkom rugalicom koji je nosila u Igrama. Glavni cilj njihovih saveznika bio je održati njih dvoje na životu kako bi ih pobunjenici mogli izbaviti iz arene, no uspijevaju izbaviti samo Katniss i nekoliko drugih posvećenika, ostavljajući Peetu i sve preživjele u zatočeništvu Kapitola. Katniss se na kraju romana budi u Okrugu 13 koji, unatoč onome što Capitol govori, i dalje postoji, no saznaje i da je Okrug 12 srušen sa zemljom.

U posljednjem romanu trilogije pod naslovom *Šojka rugalica*, Katniss, njezina obitelj, Gale, Haymitch, spašeni posvećenici i svi preživjeli iz Okruga 12 sada stanuju u Okrugu 13 čiji su stanovnici nakon što je uništen u ratu izgradili napredne i kompleksne strukture pod zemljom kako bi se zaštitili od daljnjih kapitolskih napada. U Okrugu 13, čiji je vođa predsjednica Alma Coin, svi su stanovnici prisiljeni slijediti vrlo stroga pravila – svi imaju jednaku odjeću, svaki dan dobivaju rasporede kojih se moraju držati, dobivaju točno određenu količinu hrane te im je zabranjen odlazak na površinu osim u iznimnim situacijama. Znajući da je Peeta u zatočeništvu Kapitola te da ga najvjerojatnije muče, Katniss pada u očaj. Vođe pobune traže od Katniss da preuzme ulogu takozvane Šojke rugalice, simbola otpora Panema, na što ona s oklijevanjem pristaje, no pod uvjetom da Peeta i ostali pobjednici u zatočeništvu dobiju imunitet i da im se nakon rata ne sudi za izdaju te da Katniss osobno bude ta koja će smaknuti Snowa kada za to dođe vrijeme. Katniss kao Šojka rugalica snima propagandne isječke, takozvane propsove, koji se prikazuju u čitavom Panemu. Njezina je uloga više za predstavu nego što je ključna za pokret otpora. Vrijednost joj je čisto simbolična i služi kako bi stanovnicima okruga udahnila nadu i potaknula ih da se pridruže pobuni. Za to vrijeme Snow u Kapitolu muči Peetu nastojeći demoralizirati Katniss te ga tjera da i on snima izjave kao odgovor Katnissinim propsovima, pozivajući na prekid vatre. Predsjednica Coin šalje tim za spašavanje u Capitol koji izbavlja Peetu i druge zatočene pobjednike. Kada se vrate u Okrug 13, Peeta se po prvi put nakon Igara susretne s Katniss i pokuša ju ubiti te tako otkrivaju kako su mu u Kapitolu uz pomoć otrova koji uzrokuje halucinacije isprali mozak i natjerali ga da mrzi Katniss, zbog čega ona postaje sve očajnija i nemirnija. Peetu drže zavezanog u bolničkom krevetu i nastoje ga „reprogramirati“ kako više ne bi bio opasnost za Katniss i za sebe samog. Pobuna je već dobrano uznapredovala te su gotovo svi okruzi pod njihovom kontrolom. Nakon što pobunjenici zauzmu dio Kapitola, predsjednica Coin šalje ekipu, čiji su dio Katniss i Gale, u grad kako bi ondje snimali propsove. Ondje im se na njihovo iznenađenje pridružuje i Peeta koji je napredovao u oporavku, no i dalje mu se katkad teško kontrolirati. Katniss zbog toga pretpostavlja da ju predsjednica Coin želi mrtvu jer joj nije pružila potporu, a iznimno je utjecajna te strahuje da će ju ljudi izabrati za vođu nakon rata,

odnosno da će izabrati osobu koju ona podupre. Velik dio ekipe pogiba, uključujući njihova zapovjednika, a Katniss se ogлуši na zadatak koji im je dodijeljen te se ona i preživjeli članovi ekipe nastoje probiti kroz Kapitol i infiltrirati u predsjedničku rezidenciju kako bi izvršili atentat na Snowa. U trenutku kada se pojave tik pred predsjedničkom palačom, lebdjelice s kapitolskim grbom bacaju bombe na kapitolsku djecu koja su postavljena pred ulazom u rezidenciju kao ljudski štit. Pobunjenički bolničari, među kojima je i Katnissina sestra Primrose, priskaču im u pomoć te eksplodira i ostatak bombi koje nisu odmah detonirane. Primrose je ubijena u eksploziji, a Katniss zadobiva ozbiljne opekline. Kada se probudi, saznaje da su ustanici zauzeli Kapitol te da je Snow u zatočeništvu i čeka javno pogubljenje. U razgovoru sa zatočenim Snowom, Katniss saznaje kako je bombardiranje u kojemu je poginula njezina sestra zapravo bilo djelo ustaničkih, a ne kapitolskih ruku te shvaća kako predsjednica Coin ne planira zaista uspostaviti demokraciju, nego samo preuzeti Snowovu ulogu diktatora. Na dan Snowova pogubljenja, Katniss ubija Coinicu, a Snowa ubija podivljala masa. Katniss je poslana natrag u Okrug 12 gdje ona i Peeta pronalaze utjehu jedno u drugome i zajedno stvaraju obitelj.

Radnja romana *Balada pjeвица i zmija* odvija se šezdeset i četiri godine prije događaja u glavnoj trilogiji. Roman započinje na jutro žetve desetih Igara gladi i prati život osamnaestogodišnjeg Coriolanusa Snowa, budućeg predsjednika Panema, koji skupa s rođakinjom Tigris živi s njihovom bakom otkako su oboje izgubili roditelje u ratu. U početku Igre gladi nisu bile vrlo popularan koncept. Narod ih je smatrao previše morbidnima i nitko ih nije htio gledati. Kako bi to promijenili, Igotvorci na čelu s doktoricom Volumniom Gaul, glavnom Igotvorkom, izabiru dvadeset i četvero najboljih učenika kapitolske Akademije koji će posvećenicima biti mentori i predstaviti ih ljudima Panema kako bi podigli gledanost. Mentor koji najbolje predstavi svog posvećenika zagwarantirana je novčana nagrada Akademije te izravan upis i plaćena školarina za Sveučilište. Coriolanusu je iznimno važno da dobije nagradu jer se on i njegova obitelj nikada nisu uspjeli financijski oporaviti od smrti njegova oca te jedva preživljavaju. Dodijeljena mu je Lucy Gray Baird, ženska posvećenica Okruga 12, glazbenica i članica nomadskog naroda zvanih Coveyji. Coriolanus i Lucy se u razdoblju prije Igara zaljubljuju te joj on pomaže varati u Igrama, u nadi da će pobijediti te da će moći biti zajedno, što im i uspijeva. Ravnatelj Akademije, Casca Highbottom, izumitelj Igara gladi, saznaje za Coriolanusovo varanje na Igrama te ga prisiljava da se pridruži mirovnjacima, kapitolskoj vojsci u okruzima. Šalju ga u Okrug 12 gdje mu se pridružuje prijatelj s Akademije, dječak koji je originalno iz Okruga 2, Sejanus Plinth. Coriolanus se potajno sastaje s Lucy Gray, a tijekom jedne od njezinih svirki saznaje da se Sejanus upleo s ustanicima u Okrugu 12 te ih je dvoje ubijeno, a od kojih je jedno gradonačelnikova kći koju je Coriolanus

osobno ubio. Coriolanus izda Sejanusovu upletenost s ustanicima te je on smaknut. Iz straha da će ga povezati s ubojstvima, Coriolanus i Lucy Gray bježe iz Okruga 12, no kad u šumi pronađu oružje kojim je Coriolanus ubio gradonačelnikovu kćer, on shvaća da je Lucy Gray jedino što ga još veže uz taj zločin i okreće se protiv nje pokušavajući ju ubiti, no ona pobjegne bez traga. Coriolanus se vraća u vojarnu te ga odvođe natrag u Kapitol gdje ga doktorica Gaul nagrađuje zbog odanosti Kapitolu, koju je pokazao izdajom svog jedinog prijatelja Sejanusa. Sejanusovi roditelji, koji ne znaju da im je sin mrtav zbog njega, Coriolanusa praktički usvajaju te uzdržavaju čitavu njegovu obitelj. Coriolanus odlazi na Sveučilište, stažira kao Igotvorac te započinje svoj uspon prema moći.

Iako se u serijalu pojavljuju razne teme, uključujući i one ljubavne, koje mu naročito podižu popularnost među publikom kojoj je namijenjen, kao najvažnija tema u romanu ipak se nameće otpor autoritarnoj, oligarhijskoj vlasti, kao i društvena nejednakost i stvaranje kasta u kojima oni na vrhu društvene hijerarhije žive u izobilju, ekstravagantnim i konzumerističkim načinom života, dok oni na dnu skapavaju i umiru od gladi čineći sramotna i ponižavajuća djela samo kako bi preživjeli. Pojavljuje se motiv rata, a uz njega i tema ratne stvarnosti i strahota pa čak i kanibalizma. Također su uočljive teme fizičkog nasilja i seksualnog nasilja nad djecom, ali i iskorištavanje i manipuliranje ljudskim životima u svrhu režima te posljedice neobuzdane ambicije, konzumerizma i neutažive želje za osvetom. Vrlo je istaknuta i kritika stvarnosnih TV programa te etičkih implikacija takvih programa namijenjenih zabavi. Kao pobočnu temu valja izdvojiti klimatske promjene i svjetske ratove zbog kojih su uništene države u današnjem smislu riječi.

c) FILMSKE ADAPTACIJE

Prava na ekranizaciju trilogije kupilo je društvo Lionsgate Entertainment pretvarajući ju u iznimno popularnu filmsku franšizu. Popularnost filmova samo je pospješila popularnost romana. Prvi film naslovljen *Igre gladi*, u režiji Garyja Rossa, počinje se prikazivati u kinima u ožujku 2012. U glumačkoj postavi našli su se Jennifer Lawrence u ulozi Katniss Everdeen, Josh Hutcherson kao Peeta Mellark, Liam Hemsworth kao Gale Hawthorne i Woody Harrelson kao Haymitch Abernathy. Autorica, Suzanne Collins, radila je na prilagodbi prvog i trećeg romana za film te na pisanju scenarija. Nakon prvog filma ulogu režisera preuzima Francis Lawrence. Ekranizacija drugog romana naslovljenog *Plamen*, izlazi u studenom 2013., a treći je roman *Šojka*

rugalica, podijeljen na dvije filmske adaptacije, od kojih prva izlazi u studenom 2014., a druga u studenom 2015. godine. Filmska adaptacija *Balade pjevica i zmija* počinje se prikazivati u kinima u studenom 2023. godine, ponovno u režiji Francisa Lawrencea. U glumačkoj su se postavi našli Tom Blyth u ulozi mladog Coriolanusa Snowa, Rachel Zegler u ulozi Lucy Gray Baird te Josh Andrés Rivera u ulozi Sejanusa Plintha. *Igre gladi* filmska je franšiza s dvadesetom najvećom zaradom svih vremena, zaradivši preko 3,3 milijarde dolara tijekom prikazivanja u kinima.

4. INTERPRETACIJA

U drugome su poglavlju objašnjena neka od općih obilježja žanra distopije, a ona su primjenjiva i na serijal *Igre gladi*. Što se tiče pripovjednih postupaka, ono što je za distopijsku književnost, a i znanstvenu fantastiku karakteristično jest tehnika *in medias res*, odnosno početak pripovijedanja u središtu radnje bez ikakve prethodne ekspozicije. Tako roman *Igre gladi* započinje na dan žetve sedamdeset i petih Igara gladi, a sve dodatne informacije čitatelji saznaju usput. Distopijski su narativi uglavnom napisani iz gledišta pobunjenog pojedinca slomljenog represivnim sustavom u kojemu živi. Glavna trilogija ispričana je u prvome licu iz Katnissina gledišta te dobivamo uvid u taj svijet iz pogleda osobe koja je žrtva sustava gledajući na njega iznutra prema van. Za razliku od glavne trilogije, u romanu *Balada pjevica i zmija* pripovjedač je sveznajući u trećemu licu s likom Coriolanusom Snowom u središtu pozornosti. Prema Coriolanusu uspostavlja se veća pripovjedna distanca nego prema Katniss.

Ponajprije valja izdvojiti osnovna obilježja ključna za definiranje distopijskoga žanra. Iznimno je karakteristično za distopijske narative smještanje radnje u budućnost, što je zamjetno i u *Igrama gladi*. Karakteristična je ekstremna kontrola totalitarne države i represija naroda, siromaštvo i život u oskudici. Totalitarna država u distopiji nastoji urediti društvo brisanjem klasnih razlika i potpunim podvrgavanjem individue kolektivu, što u *Igrama gladi* vrijedi samo za najniže slojeve, a dovodi do gubitka individualnog identiteta u korist kolektivnog.

Karakteristično je za ovakve priče da postoje klase u društvu koje su hijerarhijski uspostavljene, a redovito se događa da jedna klasa ili zajednica vrši opresiju nad drugom ili drugima. Klase su arbitrarno uspostavljene, a vladajući ih režim prikazuje kao prirodno stanje stvari. U *Igrama gladi* Kapitoljani su uvjereni da su kapitolaska djeca inherentno superiorna djeci iz okruga te da već pri rođenju imaju određenu biološku prednost. Ljude iz okruga smatraju

životinjama, što pokazuje i činjenica da posvećenike u desetim Igrama gladi stavljaju u napušteni zoološki vrt, a rane im ne liječi doktor, već veterinar. Izražavanje stavova da su djeca iz okruga jednostavno neuhranjena i siromašnija, a ne biološki zakinuta u Kapitolu je iznimno kontroverzno:

*To mu daje vremena da razmisli o onome što je ravnatelj Highbottom rekao o ljudima u okruzima. Da su u konačnici jednaki stanovnicima Kapitola, tek lošijeg materijalnog stanja. Poprilično je radikalno izreći takvo što na televiziji. Bakana i slični nipošto se ne bi složili s takvom idejom koja je, uz to, umanjila učinak Coriolanusovih riječi o Lucy Gray, djevojci koja se potpuno razlikuje od ostalih stanovnika okruga.*¹⁷

Opresija u ovakvim narativima može biti prikazana na više načina. U mnogim je primjerima riječ o izravnoj, fizičkoj dominaciji, pri čemu se sile na vlasti koriste državnim službama, odnosno represivnim aparatom vojske, policije, sudskim i zatvorskim sustavom kao sredstvima kontrole i dominacije. Osim toga, u nekim je narativima dominacija tek simbolična te vladajuće sile kondicioniranjem, hipnozom, eugenikom i drugim sredstvima manipulacije i ispiranja mozga kontroliraju stanovništvo. Budući da Kapitol svoju vlast održava uz pomoć vojne kontrole nad stanovnicima okruga korištenjem metoda zastrašivanja i fizičkog kažnjavanja, u *Igrama gladi* riječ je o izravnoj dominaciji. Čest je i motiv ropstva, što je u *Igrama gladi* također prisutno u likovima Avoxa, ljudi koji su zbog svojih zločina zarobljeni, mučeni te im je odrezan jezik.

Distopija je iznimno politički orijentirana. Autor znanstvene fantastike Ken MacLeod tvrdi¹⁸ da u distopiji, ali i u utopiji, uopće nema politike, a to tvrdi jer u tim žanrovima nema političke debate, što društvo i čini opresivnim. MacLeodova je teza općenito neprihvaćena jer nema smisla politiku svoditi tek na političke debate kad ona zapravo prožima sve aspekte društva. Također, politička je debata vidljiva u tim žanrovima, ali se ne odvija između profesionalnih političara, već kako Sumpor tvrdi¹⁹ „posjetitelja“ koji dolazi u novi, njemu nepoznat svijet i „vodiča“, pripadnika navedenog svijeta, koji vodi posjetitelja kroz njega u utopiji, te između „pobunjenika“, neprilagođenog pojedinca i „predstavnik vlasti“ u distopiji. U *Igrama gladi* isto se tako pojavljuje politički diskurs i debata u obliku konflikta između neprilagođenog pojedinca, Katniss Everdeen te predstavnik vlasti, Coriolanusa Snowa.

¹⁷ Collins, Suzanne. *Balada pjevica i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 164.

¹⁸ Više: Macleod, Ken. "Politics and Science Fiction." u: *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Edward James and Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 230–240. Print. Cambridge Companions to Literature.

¹⁹ usp. Sumpor, Svjetlana. *Ironijske strategije distopije*. Leykam International. Zagreb, 2021.

Za distopijske je narative karakteristično i korištenje političke propagande u svrhu osnaživanja režima, što je naglašeno i u *Igrama gladi*, a o čemu će više govora biti kasnije. Bez obzira na to je li riječ o distopiji ili utopiji, uređenje prikazanog društva u gotovo svakom primjeru oslanja se ili na komunizam ili na kapitalizam. Iako *Igre gladi* pripadaju žanru distopije, elemente utopije pronalazimo u prikazu načina života u Kapitolu, no ta je utopija tek prividna i vrlo krhka jer je izgrađena pod cijenu tuđe patnje. Također, u serijalu je vidljivo oslanjanje i na kapitalizam i na komunizam te su prikazane opasnosti odlaženja u krajnost oba sustava. Kapitol je iznimno tehnološki napredan, a društvo je u njemu kapitalističko, konzumerističko i hedonističko. U Kapitolu ne postoji siromaštvo jer tamo žive samo najbogatiji stanovnici Panema te je rasipnički način života nešto što se ondje očekuje, a svoje bogatstvo Kapitoljani naglašavaju ekstravagantnim ukrašavanjem vlastitih tijela, mijenjanjem boje kose, tetovažama, ekstremnim tjelesnim modifikacijama i plastičnim zahvatima, dok neki idu u takve ekstreme da više gotovo ni ne sličje ljudima:

Iza pulta sjedi najneobičnija osoba koju sam ikad vidjela. Žena koja je ekstremni primjer kako kirurško uljepšavanje može poći po zlu jer čak niti u Kapitolu njeno lice zasigurno ne doživljavaju privlačnim. Koža lica joj je čvrsto zategnuta unatrag i istetovirana crnim i zlatnim prugama. Nos joj je toliko spljošten da je jedva nešto ostalo od njega. Već sam vidjela mačje brkove na Kapitoljanima, ali nikada ovako dugačke. Rezultat svega je groteskno, polumačje lice, čije oči sada nepovjerljivo žmirkaju.²⁰

Nasuprot tome, društvo Okruga 13 modelirano je prema komunizmu. U njemu je prisutna ekstremna militarizacija i stanovnici žive iznimno skromno. Kontroliraju im se svakodnevni zadatci, ali i unos hrane te slobodno vrijeme:

Željna sam repeta. Ali ovdje ih nikad nema. Prehranu su sveli na znanost. Dobivaš dovoljno kalorija da izdržiš do sljedećeg obroka – ni više ni manje od toga. Veličina porcije temelji se na dobi, visini, tipu tijela, zdravlju i količini tjelesnog rada koju iziskuje pojedinačni raspored.²¹

U Okrugu 13 vlada prisilna jednakost. Svi dobivaju jednake uniforme i sobe za život te su svi primorani pridružiti se vojsci, a prisilna jednakost dovodi do gubitka individualnog identiteta. Unatoč suprotstavljenosti kapitolskoj kontroli i nadzoru, vođe Okruga 13 isto rade svojim stanovnicima, zapravo ih još više kontrolirajući nego Kapitol okruge i odlazeći u toliku krajnost da ekstremnim mjerama kažnjavaju one koji ne slijede pravila.

²⁰ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 238.

²¹ Collins, Suzanne. *Balada pjeвица i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 33.

5. ODNOSI MEĐU LIKOVIMA

a) KARAKTERIZACIJA LIKOVA

Katniss Everdeen protagonistica je i pripovjedačica u trilogiji *Igre gladi*. Na početku prvoga romana ima šesnaest godina te živi u najsiromašnijem dijelu Okruga 12 s majkom i četiri godine mlađom sestrom Primrose. Otac joj je poginuo u eksploziji u rudniku kada je imala jedanaest godina. Majka joj nakon očeve smrti pada u duboku depresiju te je Katniss primorana brinuti se o čitavoj obitelji zbog čega vrlo rano mentalno sazrijeva. Iznimno je snalažljiva i vješta u upotrebi luka i strijele te se nakon očeve smrti počinje baviti krivolovom i prodajom na crnom tržištu kako bi prehranila obitelj. Jednom prilikom u lovu sretne Galea Hawthornea i ubrzo postaju bliski prijatelji. Krivolov, napuštanje granica okruga te trgovanje na crnom tržištu u Panemu strogo je zabranjeno te je čak kažnjivo smrću. Bavljenje ilegalnim aktivnostima pokazuje njezinu buntovničku narav, nepoštovanje pravila i otpor vladajućem režimu. Katniss je po prirodi vrlo sumnjičava, neprestano sumnja u namjere čak i onih osoba koje se oduvijek prijateljski odnose prema njoj te ima loše razvijene društvene vještine. Iznimno se zaštitnički odnosi prema voljenim osobama, a naročito prema mlađoj sestri Primrose te kada na žetvi sedamdeset i četvrtih Igra gladi prozovu njezino ime, dobrovoljno se javi da ide umjesto nje. Unatoč tome što je u Igrama gladi prisiljena ubijati druge posvećenike, zadržava svoju samosvojnost i suosjećanje prema njima, shvaćajući da su oni, jednako kao i ona, bili prisiljeni na to. Nakon Igara gladi počinje patiti od posttraumatskog stresnog poremećaja te ju proganjaju lica onih koje je ubila i gledala kako umiru u njezinim noćnim morama. U Igrama gladi zbližava se s Peetom Mellarkom, muškim posvećenikom Okruga 12 te njihov odnos postaje jedna od glavnih okosnica radnje u trilogiji.

Peeta Mellark pekarov je sin i deuteragonist trilogije *Igre gladi* te je izabran kao muški posvećenik Okruga 12 u sedamdeset i četvrtim Igrama gladi. Iako je njegova obitelj nešto bogatija od Katnissine i nikada nisu gladovali, implicirano je da njegovi roditelji, naročito majka i braća nisu previše marili za njega, a čak su ga i zlostavljali. Katniss je prvi put ugledao na prvi dan škole kada su oboje imali pet godina te je otada zaljubljen u nju, što priznaje pred kamerama u intervjuu prije Igara. Peeta je vrlo brižan, požrtvovan i nesebičan te uvijek stavlja tuđu, a osobito Katnissinu dobrobit ispred svoje. Iznimno je talentiran slikar i pekar te je vrlo osjećajan i obazriv, što Katniss vrlo rano primjećuje, no unatoč njegovoj otvorenosti i iskrenosti katkad i dalje sumnja u njegove

namjere. Nakon Igara ostaje bez noge i mora nositi protezu te poput Katniss razvije posttraumatski stresni poremećaj.

Gale Hawthorne, osamnaestogodišnjak iz Okruga 12 Katnissin je najbolji prijatelj. Otac mu je također bio rudar te je poginuo u istoj eksploziji kao i Katnissin otac. Njih dvoje često zajedno provode vrijeme u šumi izvan Okruga 12 baveći se krivolovom i skupljanjem jestivog bilja. Gale je vrlo temperamentan te je čak i prije ustanka iznimno pobunjenički orijentiran, žestoko se protiveći vladajućem režimu i nerijetko dijeleći svoje radikalne stavove s Katniss dok su u šumi, daleko od Okruga 12. Izdržljiv je, snažan i iznimno odan te veoma dobro razumije politiku i vojne strategije. U ustanku postaje jedan od najboljih vojnika i ključna figura u osvajanju vojne baze u Okrugu 2.

Haymitch Abernathy pobjednik je pedesetih Igara gladi. Osim Katniss i Peete jedini je živući pobjednik iz Okruga 12 te im je dodijeljen kao mentor kad su sami izabrani za Igre. Njegove postupke u Igrama gladi predsjednik Snow shvatio je kao čin pobune te mu je pobio cijelu obitelj, nakon čega je Haymitch postao alkoholičar. Unatoč svome alkoholizmu i rastresenom mentalnom stanju, iznimno je lukav i domišljat, ali katkad i manipulativan.

Coriolanus Snow tiranski je vladar Panema i glavni antagonist u trilogiji *Igre gladi* i protagonist romana *Balada pjevica i zmija*. U mladosti je pohađao Akademiju u Kapitolu te je na desetim Igrama gladi bio mentor Lucy Gray Baird, posvećenici Okruga 12. Budući da se zaljubio u nju, pomogao joj je varati u Igrama da pobijedi te je zbog toga poslan u Okrug 12 služiti kao mirovnjak dvadeset godina. Njegova je mirovnjačka služba ipak prekinuta nakon nekoliko tjedana jer je izdajom prijatelja Sejanusa pokazao vjernost Kapitolu te je pomilovan i vraćen kući. Kada se vrati u Kapitol, počinje svoj uspon prema vlasti te se koristi otrovom kako bi se riješio onih koji mu stoje na putu. Panemom vlada do svojeg smaknuća u romanu *Šojka rugalica*. Coriolanus Snow iznimno je lukav, manipulativan i okrutan. Vođen je ambicijom te ne staje ni pred čim kako bi ostvario svoje ciljeve.

b) POVEZNICE IZMEĐU LIKOVA, BINARNE OPOZICIJE

U trilogiji je vrlo naglašen odnos Katniss i njezine sestre Primrose s kojom je bila vrlo bliska i voljela ju više nego ijednu drugu osobu, što je i pokazala javljajući se da sudjeluje u Igrama gladi

umjesto nje. Kao starija sestra nastupa zaštitnički prema njoj, a nakon njezine smrti pada u duboku depresiju te nakon atentata na predsjednicu Coin čak pokuša učiniti samoubojstvo. U sedamdeset i četvrtim Igrama gladi, Katniss se prijateljuje s djevojčicom Rue, dvanaestogodišnjom posvećenicom Okruga 11, jer ju karakterom i građom iznimno podsjeća na sestru. Njih dvije zajedno provode nekoliko dana nakon što ju Rue spasi od uboda tragačica ubadača te osmisle plan kako uništiti zalihe snažnijih posvećenika, pri čemu Rue nažalost stradava. U trenutku prije Rueine smrti, Katniss ju zamjenjuje s Primrose, što nagoviješta i njezinu smrt dva romana kasnije: Pjevaj mi nešto. *Grlo mi se steže, a glas mi je promukao od dima i iscrpljenosti. Ali ovo je Primina, to jest Rueina posljednja želja, i moram barem pokušati.*²² U čast poginuloj saveznicu, Katniss njezino tijelo pokriva cvijećem i kamerama pokazuje gestu Okruga 12 kojom se opraštaju, upućujući ju stanovnicima Okruga 11 i Rueinoj obitelji. Taj je njezin čin u Kapitolu protumačen kao čin pobune, no stanovnici Okruga 11 zahvaljuju joj tako što joj u arenu šalju kruh. Katniss čvrsto odlučuje pobijediti u Igrama ne samo zbog Primrose, već i zbog Rue kojoj je obećala da će pobijediti. Nakon Igara često se prisjeća svoje prijateljice, a kada ona i Peeta odlaze u Okrug 11 kao dio pobjedničke turneje održi govor u njezinu čast. Peeta pak obećava obitelji oba posvećenika Okruga 11 da će svake godine dobiti njihova jednomjesečna primanja kako bi im zahvalili na dobroti koju su im iskazala njihova poginula djeca. Pobjednici nisu smjeli iskazivati empatiju prema ubijenim posvećenicima te ikako pokazivati da su na strani okruga. Od njih se očekivalo da budu pristrani Kapitolu i veličaju njegovu tobožnju velikodušnost, a nakon što Peeta i Katniss pokažu suosjećanje prema palim posvećenicima Okruga 11 ondje nastaju neredi, polako budeći ustanak, što izazivaju i u drugim okruzima.

Također je veoma istaknut odnos Katniss i Haymitcha Abernathyja. Budući da su karakterno vrlo slični jedno drugome, često se prepiru te se katkad čini kao da se međusobno mrze. Katniss konstantno kritizira njegovo opijanje i neodgovornost, dok Haymitch kritizira njezinu hladnu narav, nezainteresiranost i nesuradljivost. Unatoč tome, Haymitch u sedamdeset i četvrtim Igrama gladi očito izabire pomoći Katniss više nego Peeti, smatrajući kako ona ima veće šanse za pobjedu, ali i znajući da će Peeta također učiniti sve kako bi osigurao da Katniss preživi, a ne on. Njih dvoje tijekom Igara uspostave odnos međusobnog razumijevanja te Katniss uspijeva shvatiti što Haymitch želi da ona čini po tome šalje li joj ili ne šalje darove sponzora. Nakon sedamdeset i petih Igara gladi, kada ju ustanici izbave iz arene, a Peeta biva zarobljen u Kapitolu, Katnissin se prijezir prema Haymitchu vraća jer ga smatra odgovornim za njegovo zarobljenje, znajući da je opet izabrao zaštititi nju umjesto Peete. Unatoč njihovim konstantnim razmiricama i svađama,

²² Collins, Suzanne. *Igre gladi*. Profil Knjiga. 2020. str. 172.

Haymitch zauzima gotovo očinsku ulogu u Katnissinom životu te često pronalaze utjehu jedno u drugome. Tako u *Šojki rugalici*, kada shvati kako Peetu u Kapitolu muče samo kako bi doprijeli do nje, odlazi Haymitchu, osobi kojoj najviše vjeruje i za koju zna da će shvatiti njezine osjećaje:

Nekoliko je pari ruku spremno zagrliti me. No, zapravo, jedina osoba čiju utjehu istinski želim je Haymitch jer i on voli Peetu. Ispružim ruke prema njemu izgovorivši nešto nalik njegovu imenu, i već je tu, drži me i tapša po leđima. „U redu je. Bit će u redu, dušice.“ Posjedne me na srušeni mramorni stup i, dok jecam, ne prestaje me grliti.²³

Haymitch često od Katniss taji informacije kako bi ju zaštitio te mu ona to izrazito zamjera, no uvijek se uspijevaju izmiriti. Nakon rata, kada je Katniss prognana u Okrug 12 zbog atentata na predsjednicu Coin, Haymitch odlazi s njom ne želeći da bude sama te ostaje živjeti u Okrugu 12 s njom, Peetom i njihovom djecom.

Možda najistaknutiji odnos u romanu jest onaj između protagonista i antagonista – Katniss i predsjednika Snowa. Iako se susreću tek nekoliko puta u serijalu, gotovo svi Katnissini postupci prožeti su i motivirani mržnjom prema Snowu i obrnuto. Njih dvoje služe kao binarne opozicije jedno drugome, simbolički predstavljajući zaraćene strane, Snow Kapitol, a Katniss stanovnike okruga odnosno ustanike, čineći tako glavnu okosnicu radnje. Snowa iznimno ljute Katnissini postupci u Igrama gladi, koje on protumači kao pobunjeničke, te ju posjećuje u Okrugu 12 i prijeti životima njezine obitelji ako ne uspije uvjeriti narod, a ponajviše njega kako nije postupala iz mržnje prema režimu, već iz ljubavi prema Peeti. Naime, time bi ih moglo potaknuti da se i oni pobune. Njih dvoje uspostavljaju dogovor da, unatoč svemu, neće nikada jedno drugome lagati. Budući da ga ipak nije uspjela uvjeriti u svoju ljubav prema Peeti, a u okruzima su počeli neredi, Snow namješta pravila sljedećih Igara gladi odnosno Kvartalne pokore te Katniss ponovno završi u areni, no ona se još više pobuni i uništi električni štit oko arene te ju ustanici izbave iz arene. Snowa to dodatno razljuti i bombardira čitav Okrug 12, potpuno ga uništavajući i ubijajući gotovo sve njegove stanovnike. Za vrijeme ustanka muči Peetu i okreće ga protiv Katniss, znajući da samo tako može doprijeti do nje, zbog čega mu se ona odlučuje osvetiti. Nakon bombardiranja u Kapitolu u kojemu je poginula Primrose, Katniss krivi Snowa jer su bombe bačene iz kapitolskih zrakoplova, no on joj otkriva kako on uopće nije naredio bombardiranje, već da iza njega stoji predsjednica Coin koja je htjela da svi misle kako je Snow taj koji je bombardirao nedužnu djecu. Poziva se na njihov dogovor da si neće lagati te joj iskazuje žaljenje zbog gubitka sestre, suosjećajući s njom jer je i sam ostao bez sestre prije nego što se uopće rodila. Na Snowovu javnom

²³ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 126.

smaknuću, koje je trebala učiniti Katniss, ona shvaća kako joj uistinu nije lagao te umjesto njega ubija predsjednicu Coin, ostavljajući da njega ubije razbješnjena rulja:

Posegnem unatrag i uzmem strijelu. Namjestim je, naciljam ružu, ali gledam njegovo lice. Nakašlje se i niz bradu mu curne krv. Jezikom brzo prijeđe preko nadutih usana. U očima mu tražim makar najmanji znak straha, kajanja ili ljutnje. No vidim samo isti onaj podsmijeh koji je okončao naš posljednji razgovor. Kao da ponovno izgovara iste riječi: Oh, draga moja gospođice Everdeen. Mislio sam da smo se složili kako nećemo lagati jedno drugom. U pravu je. Složili smo se.²⁴

U *Baladi pjevica i zmijsa* saznajemo za njegovu davnu vezu s prvom pobjednicom Okruga 12, Lucy Gray Baird, te time dobijemo bolji uvid u razloge za njegovo ponašanje i mržnju prema Katniss čija ga buntovnička narav podsjeća na Lucy Gray. U tom se romanu povlače brojne paralele između Lucy Gray i Katniss te se nagovještajima aludira na događaje glavne trilogije i Snowovo skončanje.

c) LJUBAVNI TROKUT

Ljubavni je trokut pojava u naracijama kada su dvije osobe zaljubljene u istu treću osobu te je treća osoba u neprestanom stanju unutarnjeg konflikta, pokušavajući se odlučiti koju od te dvije osobe odabrati. U *Igrama gladi* prisutan je ljubavni trokut između Katniss, Peete i Galea. Peeta i Gale obojica su zaljubljeni u nju, a Katniss većinu vremena nije sigurna kakvi su joj osjećaji prema ijednome od njih. Prije Igara gladi Katniss uopće ne pokazuje interes za suprotni spol, isključivo se fokusirajući na brigu za obitelji i ostale obveze. Ispočetka vjeruje da Peeta glumi zaljubljenost u nju kako bi pridobio publiku, a tijekom Igara gladi pretvara se da je i ona zaljubljena u Peetu, što dovodi do toga da razvije osjećaje prema njemu koji joj nisu baš najjasniji. Isto tako u *Igrama* shvaća da nešto osjeća i prema Galeu, no nije sigurna je li to uistinu zaljubljenost. Sve što zna jest da joj je stalo do obojice, ali joj je izazovno razmišljanje o bilo kakvim romantičnim osjećajima prema obojici:

Još nisam pokušala razlučiti ono što osjećam prema Peeti. Presloženo je. Koji su moji postupci bili dio Igara, a što sam radila iz srdžbe prema Kapitolu? Ili pazeći kako će se na to gledati u

²⁴ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 277.

*Okrugu 12? Što sam sve napravila jednostavno stoga jer je bilo ispravno? A što zato što mi je stalo do Peete?*²⁵

Tako joj i na samom kraju romana ljubavni život ne prelazi u središte pozornosti, već razmišljanje o njemu ostavlja postrani, ponovno se fokusirajući na svoje obveze. Njezini odnosi s Peetom i s Galeom značajno se razlikuju. Gale i ona oboje su iznimno samostalni te unatoč njihovoj bliskosti i uzajamnim uslugama koje jedno drugome čine, zapravo si nisu prijeko potrebni. Što se tiče njezina odnosa s Peetom, njih su dvoje ovisni jedno o drugome, konstantno spašavajući jedno drugo i osjećajući se kao da su jedno drugome dužni.

Gale i Peeta u serijalu *Igre gladi* služe gotovo kao ogledala Katnissina karaktera, odražavajući suprotstavljene aspekte njezine osobnosti. Gale predstavlja vatreni, naprasit dio njezine osobnosti, njezinu subverzivnost, otpor prema režimu i želju za pobunom. U Peeti se odražava dio njezine osobnosti koji je brižan i odan, njezini odnosi s ljudima koje voli. On predstavlja nadu u bolje sutra i mogućnost ponovnog početka. Katniss na kraju ipak shvaća da je Peeta taj koji joj je uistinu potreban te da njega stvarno voli, a ne Galea. Njih dvoje pomažu jedno drugome nastaviti sa životom unatoč svojim traumama te jedno u drugome pronalaze utjehu nakon rata te zajedno osnivaju obitelj:

*Peeta i ja se ponovno zbližimo. Još ima trenutaka kad se uhvati za naslon stolca i grčevito ga drži dok bljeskovi prošlosti ne nestanu. Ja se vrišteći budim iz noćne more pune mutanata i izgubljene djece. Ali sada su tu njegove ruke da mi pruže utjehu. A na kraju i usne. One noći kad ponovno osjetim žudnju koja me obuzela na plaži, shvatim da bi se to ionako dogodilo. Da mi za preživljavanje nije potrebna Galeova vatra, zapaljena bijesom i mržnjom. U meni je već mnogo vatre.*²⁶

6. SIMBOLIZAM U SERIJALU

U serijalu *Igre gladi* veoma je naglašena simbolika, a naročito vlastitih imena likova koja često aludiraju na neke aspekte njihovih osobnosti. U autoričinu odabiru vlastitih imena vrlo su istaknuti utjecaji iz književnosti i povijesti, ali i iz svijeta prirode. Tako u serijalu pronalazimo

²⁵ Collins, Suzanne. *Igre gladi*. Profil Knjiga. 2020. str. 260.

²⁶ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 288.-289.

podosta likova koji su ime dobili prema nekom slavnom filozofu, rimskom caru ili pak vojniku, a i onih koji nose ime nekog cvijeta ili biljke.

Najvažniji simbol u čitavom serijalu jest šojka rugalica, fiktivna ptica koja je nastala nenamjernim razmnožavanjem ptica rugalica i fiktivnih šojki brbljalica. Šojke brbljalice ptice su mutanti koje je Kapitol stvorio kako bi ih rabili kao oružje u ratu. Šojke brbljalice bile su sredstvo špijunaže i mogle su ponavljati čitave ljudske razgovore te ih je Kapitol dizajnirao kako bi mogli prisluškovati ustaničke razgovore i saznati njihove planove. No nisu očekivali da će ih ustanici otkriti te su ih bili prisiljeni sve pustiti u divljinu. Budući da su sve šojke brbljalice bile mužjaci, znanstvenici koji su ih stvorili očekivali su da će za nekoliko godina izumrijeti, ali one su se razmnožile sa ženkama lokalnih ptica rugalica, tako stvarajući šojke rugalice. Za razliku od šojki brbljalica, šojke rugalice nisu imale sposobnost ponavljanja čitavih razgovora, čak uopće nisu mogle ponavljati riječi, no s lakoćom su pamtile i ponavljale bilo koju melodiju, bez obzira na to koliko kompleksna bila.

Katniss je u sedamdeset i četvrtim Igrama gladi nosila broš s likom šojke rugalice koji joj je darovala prijateljica te je zbog nje i njezina broša šojka rugalica postala simbolom pobune u okruzima, dok su Katniss počeli nazivati Šojkom rugalicom, simbolom i moralnim vođom pobune, koja je budila nadu u potlačenim ljudima Panema. Mladi Coriolanus Snow u romanu *Balada pjevica i zmija* pokazuje iznimno gađenje prema tim pticama već ih onda smatrajući problemom jer su nastale izvan kontrole Kapitola. U tom se romanu autorica često poziva na motiv šojke rugalice te time ironično nagoviješta događaje glavnog narativa serijala, šezdeset i pet godina u budućnosti:

„(...) Odnijet ćemo ih natrag i vidjeti mogu li se dalje razmnožavati, šojka rugalica sa šojkom rugalicom. Ne budu li u mogućnosti, ionako će same iščeznuti za nekoliko godina. Ako i imaju mogućnost razmnožavanja, kome bi pjevice mogle smetati?“ Coriolanus se složi, vjerojatno su bezazlene.²⁷

Protagonistica serijala Katniss Everdeen nazvana je po biljci *katniss*, odnosno vodenoj strelici, gomoljastoj vodenoj trajnici s korijenjem u mulju i listovima u obliku strjelica. Latinski naziv biljke *sagittaria* u prijevodu znači „strijela“, što je sačuvano i u hrvatskom nazivu te se time aludira na Katnissinu iznimnu vještinu baratanja lukom i strijelom.²⁸ Njezino ime također služi kao stalni podsjetnik na vrijeme koje je provela s ocem prije njegove smrti kada ju je u šumi učio

²⁷ Collins, Suzanne. *Balada pjevica i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 331.

²⁸ Više: <https://www.plantea.com.hr/strelica/>

kako loviti i koristiti se lukom te zajedno s njom tražio jestive biljke za obrok, od kojih je jedna bila i sama vodena strelica. Njezina je sestra Primrose također nazvana po biljci – jaglacu²⁹. Kontrast između biljaka prema kojima su dobile ime reflektira kontrast između njihovih osobnosti. Katniss je izdržljiva i otporna na svijet oko sebe, a činjenica da je vodena strelica jestiva biljka ukazuje i na to da je Katniss bila ta koja je nakon očeve smrti prehranjivala svoju obitelj. Nasuprot tome, Primrose je u početku serijala iznimno krhka, bezazlena i lijepa djevojčica od dvanaest godina. U kasnijim se romanima počinje obučavati za liječnicu, što se može povezati i s činjenicom da jaglac ima ljekovita svojstva i koristi se u liječenju bolesti dišnih puteva.³⁰ Jaglac ili primula proljetna je biljka koja cvate tek nekoliko tjedana godišnje, čime se aludira na Primroseinu ranu smrt u dobi od trinaest godina.

Biljke, osobito cvijeće, iznimno su čest motiv u serijalu i to ne samo u osobnim imenima već i u drugim kontekstima. Tako su, na primjer, osobito istaknuti i simbolični motivi ruže i maslačka. Motiv ruže vezuje se uz lik Coriolanusa Snowa, vladara Panema. One su mu najdraži cvijet i tijekom čitavog se serijala simbolički povezuju s njim. Coriolanusova je majka uvijek rabila puder s mirisom ruže te mu je taj miris donosio utjehu nakon njezine preuranjene smrti. Također, njegova je baka imala vrt s ružama na krovu njihove zgrade o kojemu se pomno brinula i koji joj je iznimno mnogo značio. Kasnije u životu, kada je postao predsjednik, Coriolanus je uvijek imao bijelu ružu na reveru te mu je ona postala poput neslužbenog simbola. Katniss u nekoliko navrata spominje kako je pri svakom susretu s njim zamijetila snažan miris ruže za koji se kasnije otkriva da je upotrebljavao kako bi prikrio smrad krvi iz rana u svojim ustima:

„(...) Bio je vrlo mlad kad je došao na vlast, ali i dovoljno umješan da je zadrži. Morate se zapitati kako mu je to uspjelo. Odgovor leži u samo jednoj riječi. Ona je zapravo sve što trebate znati. Otrov.“ (...) „Snow bi pio zatrovana pića kako bi otklonio sumnju sa sebe. Ali protuotrovi ne djeluju uvijek. Priča se da zato nosi ruže koje isparavaju neugodno jak parfem. Priča se da tako skriva miris krvi iz rana u ustima koje nikada neće zacijeliti.“³¹

Zbog toga što Snow uvijek miriše po ružama, Katniss ima iznimno negativnu, tjelesnu i gotovo traumatsku reakciju na taj miris te ga Snow čak iskorištava kao sredstvo psihičkog mučenja i manipulacije u *Šojki rugalici* kada na Katniss i njezin ustanički tim pošalje mutante koji odišu snažnim mirisom ruže. Ruže se često vezuju uz ljepotu, mladost i ljubav, no u ovome se primjeru

²⁹ eng. *primrose* – jaglac ili primula

³⁰ Više: <https://www.plantea.com.hr/jaglac/>

³¹ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 132.

tradicionalno značenje motiva ruže izopačuje i ironijom pretvara u nešto što pobuđuje strah i gađenje.

Što se tiče motiva maslačka, on se u romanu vezuje uz Peetu i predstavlja Katnissinu nadu u bolju budućnost. Neposredno nakon što je Katniss u školi vidjela Peetu s natečenim obrazom i modricom na oku kao posljedice spaljivanja kruha kako bi joj ga dao, uočila je i prvi maslačak godine koji ju je podsjetio na sve čemu ju je otac poučio i dao joj nadu u to da će ipak uspjeti prehraniti obitelj. Motiv maslačka vraća se u posljednjem poglavlju romana *Šojka rugalica* kada Katniss shvaća kako je bilo neizbježno da ostatak života provede upravo s Peetom, a ne s Galeom: *Ono što mi je potrebno jest maslačak u proljeće. Jarko žuta boja ponovnog rađanja, a ne uništenja. Obećanje da se život može nastaviti, bez obzira na to koliko teški bili naši gubici. Da opet može biti lijep. A to mi može pružiti samo Peeta.*³²

Uz Peetu se vezuje i motiv kruha koji se u serijalu također utvrdio kao simbol nade. Kao što je već spomenuto, Peeta je pekarov sin te je jednom prilikom dao Katniss spaljeni kruh, spašavajući nju i njezinu obitelj. Čak je i njegovo ime aluzija na kruh – slično je riječi „pita“, što je vrsta mediteranskog i arapskog kruha koji podsjeća na pogaču ili somun. Ime Peeta također može biti izvedeno iz imena Peter, odnosno iz grčkog *Petros*, u značenju „kamen“ ili „stijena“, što aludira na činjenicu kako je upravo on Katnissin oslonac u trenutcima kad joj je najteže. Tome nasuprot, *gale* je na engleskom jeziku riječ za snažan olujni vjetar, aludirajući na Galeovu destruktivnu i osvetoljubivu narav.

Uz imena biljaka, Collins se za likove koristi vlastitim imenima rimskih vladara i vojnika. Kao jednog od njih valja istaknuti ime Coriolanusa Snowa koje dolazi iz tragedije Williama Shakespearea napisane o životu rimskog generala Gneja Marcija Koriolana³³. Koriolan odnosno Coriolanus, nadimak je koji je Gnej Marcije dobio zbog svoje uloge u osvajanju volščanskog grada Corioli.³⁴ Shakespeareova tragedija započinje u Rimu gdje plebejci prosvjeduju protiv Gneja Marcija kriveći ga za to što su im žitarice uskraćene i gladuju, no on kao odgovor na to samo govori kako nisu zaslužili žitarice jer nisu služili u vojsci. Koriolan je kritizirao koncept demokracije i smatrao plebejce nižima od sebe i pripadne sasvim drugoj vrsti. Koriolan je na kraju ubijen zbog izdaje. Očite su poveznice između Koriolana iz Shakespeareove drame i Coriolanusa Snowa. Coriolanus Snow vođen je ambicijom i željom za moći te smatra ljude iz Okruga

³² Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 289.

³³ lat. *Gnaeus (Gaius) Marcius Coriolanus*

³⁴ usp. Koriolan, Gnej Marcije. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. <https://enciklopedija.hr/clanak/koriolan-gnej-marcije>.

životinjama. Kad dolazi na vlast, uskraćuje im hranu, zahtijevajući da se sve što proizvedu šalje u Kapitol kako bi njegovi stanovnici živjeli u izobilju te je poput Koriolana ubijen zbog svojih nedjela. Uz to, valja reći da se uz Coriolanusa Snowa ironično vezuje bijela boja (snijeg³⁵, bijele ruže), boja nevinosti, čistoće, savršenstva i iskrenosti, ali i crvena, boja krvi, moći i opasnosti.

Još jedan primjer takvog imena jest ime Sejanusa Plintha, Coriolanusova prijatelja iz mladenačkih dana, koji je ime dobio prema rimskom vojniku Luciju Eliju Sejanu³⁶. Sejan je bio blizak pouzdanik cara Tiberija i zapovjednik njegove osobne tjelesne garde. S vremenom je imao sve veći utjecaj na njega te je navodno ubio njegova sina, a kad Tiberije ode na otok Capri, Sejan *de facto* postane vladar Rimskog Carstva. No nakon nekoliko godina svrgnut je s vlasti, osuđen i pogubljen zajedno sa svojim pristašama i obitelji. Sejanus Plinth, kao i rimski vojnik Sejan, planiranjem pobune i pomaganjem ustanicima pokazuje otpor prema vlasti na snazi te skraćava baš poput njega – osuđen je za izdaju i pogubljen. Njegov je otac, Strabo Plinth, također nazvan po ličnosti iz rimske povijesti i to po ocu samoga Lucija Elija Sejana – Luciju Seju Strabonu.³⁷ Valja istaknuti da su imenima ličnosti iz povijesti nazvani likovi privilegiranog položaja, uglavnom Kapitoljani, mnogi na poziciji moći, dok su likovi nazvani prema flori i fauni uglavnom smješteni niže na hijerarhijskoj ljestvici u društvu.

Osim vlastitih imena likova, simbolično je i ime cijele države u kojoj oni žive. Naziv Panem dolazi od latinskog izraza *panem et circenses* u značenju „kruha i igara“. *Panem et circenses* bio je mentalitet puka u Rimskom Carstvu. Naime, dok god su imali hrane i zabavu odnosno gladijatorske igre, nije ih bilo briga ni za što drugo, a osobito ne za politiku. Takvim su mentalitetom vođeni i građani Kapitola. Najbitnije im je da nisu gladni i da imaju zabavu, ponajprije u obliku Igara gladi, koje su koncipirane poput gladijatorskih igri i inspirirane njima. Dok god oni nisu gladni i imaju izvor zabave, mogu živjeti svojim ekstravagantnim i rasipnim životima, uopće se ne obazirući na situaciju u ostatku države i ne razmišljajući o posljedicama koje njihova zabava i zadovoljstvo imaju na druge. Najbolji uvid u njihov mentalitet kao čitatelji dobivamo u romanu *Plamen* kada Peeta i Katniss dolaze u Kapitol na proslavu završetka Pobjedničke turneje gdje je izbor hrane toliko velik da se uzvanici tjeraju na povraćanje posebnim napitkom samo kako bi mogli kušati sva jela, ne mareći ni najmanje za to što ljudi u Okruzima skapavaju i umiru od gladi i uopće ne shvaćajući kolika je zapravo rijetkost i privilegija imati hrane na bacanje:

³⁵ eng. *snow* – snijeg

³⁶ lat. *Lucius Aelius Sejanus*

³⁷ lat. *Lucius Seius Strabo*

*Glavu mi ispunje sjećanja na mršavu djecu na našem kuhinjskom stolu, dok im majka prepisuje ono što im roditelji ne mogu nabaviti – više hrane. (...) A ovdje u Kapitolu povraćaju samo kako bi mogli ponovno uživati u pretrpavanju želuca, i tako unedogled. Ne povraćaju zato što su bolesni, tjelesno ili psihički, ili zato što je hrana pokvarena. Ne. Na zabavama je to posve uobičajeno ponašanje. To je ono što se od svih očekuje. Dio užitka.*³⁸

S obzirom na to da se u serijalu pojavljuje mnogo pjesama, originalnih, ali i preuzetih iz stvarnog svijeta, važno je istaknuti utjecaj pjesništva i tradicionalne glazbe na analizirane naslove. Jedna od preuzetih pjesama jest balada *Lucy Gray* pjesnika Williama Wordswortha po kojoj je Lucy Gray Baird dobila ime, a činjenica da je to stvarna pjesma čak se i spominje u romanu *Balada pjeвица i zmija* pa se tako učvršćuje ideja da se događaji u serijalu odvijaju upravo u našem svijetu, a ne nekom izmišljenom te da je naša sadašnjost, odnosno u ovome slučaju naša prošlost, prethodila tim događajima:

*„Svaki od nas, Coveyja, ime duguje baladi, a ova je posvećena predivnoj dami pokraj mene!“ Rukom pokaže na Lucy Gray, a ona se nakloni publici koja plješće. „Dobra je to pjesma i poprilično stara, a napisao ju je čovjek po imenu Wordsworth. (...)“*³⁹

U analiziranom serijalu također su istaknuti motivi iz grčke mitologije. Cijeli koncept serijala izgrađen je na temelju starog grčkog mita o Tezeju i Minotauru. Prema legendi, nakon što su Atenjani ubili Androgeja, sina kretskog kralja Minosa, on je zahtijevao da Atenjani svakih devet godina (a prema nekim izvorima i svake godine) nasumično izaberu sedam djevojaka i sedam mladića koje će žrtvovati Minotauru, biću koje je napola čovjek, napola bik, kojeg Minos drži zatočenog u labirintu ispred svoje palače. Tezej, atenski kralj, sin boga Posejdona, i jedan od najvećih grčkih junaka, dobrovoljno se javi da će ubiti Minotaura. Kada dođe na Kretu, Arijadna, Minosova kći, zaljubljuje se u njega. Dedal, koji je stvorio labirint, Arijadni odaje tajnu labirinta te ona Tezeju pomaže da izađe iz labirinta nakon što ubije Minotaura.⁴⁰ Collins je u *Igrama gladi* žrtvovanje mladeži Minotauru preoblikovala u borbu do smrti u Igrama gladi. Katniss u ovoj priči simbolički predstavlja Tezeja, a Minosa, čovjeka koji stoji iza svega toga, predstavlja predsjednik Snow. Neki su kritičari poput Amy Simpson uočili i motive iz kršćanske religije⁴¹, osobito ističući

³⁸ Collins, Suzanne. *Plamen*. Profil Knjiga. 2020. str. 65.

³⁹ Collins, Suzanne. *Balada pjeвица i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 336.

⁴⁰ usp. Theseus. *Greek Mythology Link*. <https://www.maicar.com/GML/Theseus.html>

⁴¹ Više: Simpson, Amy. "Jesus in 'The Hunger Games'". *Christianity Today*. <https://www.christianitytoday.com/2012/03/hungergames/>

motiv kruha života, ali i činjenicu da se Katniss uspostavila u ulozi svojevrsnog Mesije, žrtvujući se kako bi spasila vlastitu sestru, poput Isusa koji se žrtvovao da spasi čovječanstvo od grijeha.

U *Igrama gladi* važnu ulogu igra i moda odnosno kostimi te su oni često i simbolični. Na predstavljanju posvećenika u prvome romanu naslovljenom *Igre gladi*, Katniss i Peeta na sebi imaju kostime koji prividno gore, što je motiv koji Katnissin stilist upotrebljava u nekoliko navrata, zbog čega je dobila nadimak „Vatrena djevojka“. U romanu *Plamen* haljina koju Katniss nosi na intervjuu prije sedamdeset i petih Igara zapali se, što ispod nje otkrije haljinu koja nalikuje šojki rugalici, simbolizirajući njezinu transformaciju iz mlade djevojke iz Okruga 12 u ključnu figuru pobune s nezamislivim razmjerima utjecaja i destruktivne moći. Uz to, moda Kapitaljana vrlo je ekstravagantna, čime se simbolički naglašava kako su različiti od ljudi iz Okruga, vizualno ih uzdižući na hijerarhijskoj ljestvici.

7. VAŽNOST USMENE PREDAJE I GLAZBE

U distopijskim društvima gdje su ljudima vrlo ograničene osobne slobode, ljudi nemaju privilegiju baviti se pisanom književnošću ili jednostavno nisu pismeni pa usmena predaja ima vrlo važnu ulogu. U mnogim se distopijskim narativima uvodi tema uništavanja pisane i materijalne povijesti i tradicije pa se u takvim situacijama o prošlosti zna jedino ono što je preneseno oralnim putem. Dijelom usmene predaje jest i usmena ili narodna književnost koja se, kao što njezino ime govori, u narodu prenosi usmenim putem. Usmena književnost sastoji se od raznih vrsta tekstova te obuhvaća sva tri književna roda, ali i književne oblike koji se ne mogu svrstati u tradicionalne književne rodove. Tekstovi usmene književnosti mogu se kazivati, ali i pjevati.⁴²

U serijalu *Igre gladi* od naročite je važnosti usmena poezija, odnosno lirske pjesme koje se uglavnom uglazbljuju. Glazba je bitan motiv u serijalu te je od velike važnosti mnogim likovima, a naročito je istaknuta u romanu *Balada pjevice i zmija*. Tijekom serijala pojavljuju se mnoge pjesme, od kojih su neke originalne pjesme koje je autorica samostalno osmislila, a neke su preuzete iz naše suvremene stvarnosti s izmijenjenim tekstovima, što ona i navodi⁴³ u zahvali

⁴² Više: usmena književnost. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/usmena-književnost>

⁴³ usp. Collins, Suzanne. *Balada pjevice i zmija*. Profil Knjiga. 2020.

romana *Balada pjevica i zmija*. Pjesme koje autorica preuzima iz stvarnoga života jesu *Down in the Valley* (hrv. *Dolje u dolini*), *Oh My Darling Clementine* (hrv. *O, moja draga Klementino*) i *Keep on the Sunny Side* (hrv. *Hodaj sunčanom stranom*) u autorstvu Ade Blenkhorn i J. Howarda Entwislea te *Lucy Gray* Williama Wordswortha, prema kojoj je Lucy Gray Baird dobila ime.

Što se tiče originalnih pjesama, najviše ih se pojavljuje upravo u *Baladi pjevica i zmija*. Važno je naglasiti da neke od pjesama u serijalu nemaju ustaljen naziv, već ih likovi nazivaju prema dijelovima teksta. Većina originalnih pjesama uglazbljena je te se pojavljuju u filmskim adaptacijama romana. Dvije su originalne pjesme od velike važnosti u serijalu te se pojavljuju više puta u nekoliko nastavaka. Prva je pjesma *Deep in the meadow*, ili kako ju naziva Katnissina učiteljica glazbenog *Planinski lahor*, stara uspavanka nastala u Okrugu 12 koja se pjeva nemirnoj i gladnoj djeci kako bi lakše zaspala. Pjesma se u serijalu prvi put pojavljuje u romanu *Igre gladi* kada umiruća djevojčica Rue, Katnissina saveznica u sedamdeset i petim Igrama koja ju iznimno podsjeća na sestru Primrose, zatraži da joj nešto otpjeva. *Planinski lahor* prva je pjesma koje se Katniss sjetila jer ju je pjevala sestri kada je bila bolesna. Katnissino ju pjevanje utješi dok polako gubi svijest i umire. Pjesma se sljedeći se put pojavljuje u epilogu romana *Šojka rugalica*, dvadeset godina nakon ustanka, kada Katniss gleda svoju djecu kako se igraju i razmišlja o svojim strahovima vezanima uz prepričavanje prošlosti:

Kako da im ispričam o tom svijetu, a da ih nasmrt ne preplašim? Mojoj djeci, koja ove stihove uzimaju zdravo za gotovo:

*Na livadi gustoj, ispod krošnje vrbe
Postelja travnata, jastuk mek i zelen
Spusti na njega glavu, sklopi snene oči
Kad ih otvoriš opet, svjetlo će doći.*

*Ovdje je mirno, ovdje je toplo
Od svakog te zla čuvaju krasuljci
Slatko sanjaš, sutra sve će istina biti
Ovdje ću te zauvijek voljeti.*

*Mojoj djeci, koja ne znaju da se igraju na groblju.*⁴⁴

⁴⁴ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 291.-292.

Ista se pjesma pojavljuje i u romanu *Balada pjevica i zmija* kada ju Lucy Gray pjeva rođakinji Maude Ivory, što ide u prilog Katnissinoj tvrdnji da je pjesma vrlo stara te se najmanje nekoliko desetljeća pjeva u Okrugu 12 djeci kako bi ih se utješilo.

Druga veoma istaknuta pjesma u serijalu jest *Drvo za vješanje*, čija je autorica Lucy Gray Baird. U trilogiji ju Katniss nauči od svoga oca, no majka joj zabrani da ju pjeva zbog njezine morbidne tematike. Prvi ju put pjeva nakon deset godina za jedan od ustaničkih propsova. Budući da je Lucy Gray *Drvo za vješanje* napisala prema stvarnom smaknuću jednog ustanika, pjesma je od samog nastanka imala ustanički karakter, a još ga je više poprimila Katnissinom izvedbom u propstu te su ju nakon toga ustanici prisvojili. U romanu *Balada pjevica i zmija* Lucy Gray i Coveyji izvode *Drvo za vješanje* na proslavi rođendana glavnog mirovnjaka Okruga 12, zapovjednika Hoffa. On im zabranjuje daljnju izvedbu te pjesme, prepoznajući njezin ustanički karakter. Nakon njega dolazi zapovjednik koji zabranjuje živu glazbu uopće, držeći da glazba donosi nevolje, stanovnicima okruga dodatno uskraćujući već ionako malene slobode.

Likovi koji u serijalu imaju osobitu povezanost s glazbom jesu, naravno, Lucy Gray Baird i Coveyji koji glazbom zarađuju za život, ali i Katniss i to zbog njezina pokojna oca. Uz to što su glazbenici, svi su Coveyji nazvani po pjesmi i nekoj boji te je tako Lucy Gray dobila ime po pjesmi Williama Wordswortha, koja je u serijalu uglazbljena i tako se prenosi usmenim putem:

„Nikad nisam vidio nebo ovakvih boja“, kaže Coriolanus. „Azurno je“, kaže mu Maude Ivory. „Poput Barb Azure. To je njezina boja.“ „Njezina boja?“ upita Coriolanus. „Tako je. Imena su nam kombinacija balada i boja“, objasni mu. „Barb je iz Barbare Allen, a Azure je plava boja neba. Ja sam Maude Clare i Ivory, boja slonovače i glasovirskih tipki. Lucy Gray je posebna jer su joj oba imena u naslovu balade. Lucy i Gray.“ „Tako je. Gray, siva poput zimskog dana“ Lucy Gray se nasmiješi.⁴⁵

Što se tiče Katniss i njezine povezanosti s glazbom, dok je bio živ, ona i njezin otac često su zajedno pjevali i učio ju je tradicionalnim pjesmama. Naime, njezin je otac imao divan glas koji je i ona naslijedila. Glas mu je navodno bio toliko divan da kad bi zapjevao, čak bi i ptice prestale pjevati kako bi ga saslušale, a zbog toga se njezina majka i zaljubila u njega. Nakon očeve smrti, Katniss rijetko pjeva te se tako udaljava od glazbe.

⁴⁵ Collins, Suzanne. *Balada pjevica i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 346.

Glazba se u serijalu često upotrebljava u simboličke svrhe te za pokretanje radnje, ali i iskazivanje osjećaja, naročito onih koje likovi ne mogu izravno izreći. Lucy Gray tako u *Baladi pjevica i zmija* napiše pjesmu za Coriolanusa, u kojoj mu iskazuje svoje povjerenje i ljubav, zahvaljujući mu se što joj je pomogao preživjeti Igre gladi i dovodeći ga do suza. Njegova opsesija s njom samo raste te, ponukan njezinom pjesmom, odlučuje pobjeći s njom iz Okruga 12. U ovome primjeru, dakle, pjesma djeluje kao iskaz osjećaja, ali i pokretač radnje.

8. POLITIČKA PROPAGANDA

a) POLITIČKI SUSTAV PANEMA

Baš kao i druga djela distopijskog žanra, serijal *Igre gladi* iznimno je društvenopolitički orijentiran te je u središtu radnje nepravedan politički sustav i njegovo svrgavanje. Radnja se odvija u Panemu, državi budućnosti nastaloj na današnjem teritoriju Sjedinjenih Američkih Država te dijelovima Meksika i Kanade. Panem je federacija sačinjena od glavnog grada i dvanaest okruga. Državom vlada totalitarni diktator iz glavnoga grada Kapitol. Okruzi su pod kontrolom kapitolske vojske, takozvanih mirovnjaka, te u zamjenu za navodnu zaštitu koju im Kapitol pruža, prisiljeni su im plaćati poreze te proizvoditi dobra kojima će opskrbiti Kapitol. Osim toga, svaki je okrug zadužen za određenu djelatnost. Iako su iz kapitolske perspektive mirovnjaci zaštitničke figure u okruzima, oni zapravo silom i metodama zastrašivanja drže okruge u redu te osiguravaju da proizvodnja dobara za Kapitol teče glatko. Na hijerarhijskoj društvenoj ljestvici svi su stanovnici okruga ispod Kapitoljana i mirovnjaka, no bogatiji okruzi, poput Okruga 1, 2 i 4, koji su u boljim odnosima s Kapitolom i u kojima ne vlada glad i siromaštvo u znatno su boljem položaju nego okruzi poput Okruga 11 i 12 u kojima Kapitol vlada željeznom rukom. Za djecu iz Okruga 1, 2 i 4 zapravo je velika čast sudjelovati na Igrama te ih velik broj, protivno pravilima, trenira kako bi se dobrovoljno javili na žetvi. Posvećenici iz tih okruga najčešće i odnose pobjedu. Ljudi u okruzima gotovo da nemaju individualne slobode, pravo glasa ili samouprave. Za razliku od njih, Kapitoljani uživaju sva prava i privilegije slobodnih građana te se ekstravagantno odijevaju, šminkaju i podliježu raznim plastičnim operacijama i tjelesnim modifikacijama kako bi se izdvojili od ljudi iz okruga. Zanimljivo je kako je taj fenomen uočljiv i u suvremenom društvu

kada se slavne i moćne osobe nastoje na sve moguće načine izdvojiti od „običnih“ ljudi i pokazati kako su moćnije i bogatije od prosječne osobe. Tako, na primjer, slavne osobe poput Kim Kardashian odlaze na iznimno skupe plastične operacije kojima ne samo mijenjaju svoj izgled već i pokazuju svoje materijalno stanje. No iste slavne osobe koje odlaze na plastične operacije rezultate operacija odlaze poništiti čim one postanu jeftinije te si ih mogu priuštiti i „obični“ ljudi. Dakle, nastojanje je što se više izdvojiti od niže klase i svojim izgledom pokazati moć i bogatstvo, neovisno na koji način.

Već je spomenuto da je Panem nastao u neodređenoj budućnosti nakon pada civilizacije uzrokovanog razornim prirodnim nepogodama, klimatskim promjenama i svjetskim nuklearnim ratovima. Pad civilizacije preživio je vrlo malen broj ljudi. Stanovništvo Panema broji između jednog i pet milijuna stanovnika, a nije poznato ima li na drugim kontinentima uspostavljenih država ili preživjelih uopće, no ako ih i ima Panem nema odnose s njima. Općenito se o svijetu izvan Panema ne govori mnogo, a jedini ljudi za koje se zna da su živjeli izvan Panema, dok ih mirovnjaci nisu uhvatili u blizini Okruga 12 i natjerali ih da ostanu ondje, jesu Coveyji, nomadski narod čija je pripadnica Lucy Gray Baird.

U serijalu nije nigdje navedeno kako predsjednici dolaze na vlast ni koliko im traju mandati, no budući da nam je poznato kako je predsjednik Snow došao na vlast vrlo mlad i držao ju sve do svrgnuća i smrti u svojoj osamdeset i drugoj ili trećoj godini života, možemo pretpostaviti da predsjednici ostaju na vlasti sve do smrti ili dok ne budu svrgnuti. U prilog tome ide i činjenica da nam je poznat tek jedan predsjednik koji je vladao prije Snowa, predsjednik Ravinstill koji je na vlast došao prije prve pobune te je još na vlasti tijekom desetih Igara gladi, a nije poznato kada njegovu dužnost preuzima Coriolanus Snow. Nije poznato ni kako izgleda ustrojstvo vlade Panema, no u romanima je dostupan podatak da su uspostavljena ministarstva te se spominju ministarstva rata, komunikacije i poljoprivrede.

b) SLIČNOSTI S ANTIČKIM RIMOM I PLATONOVOM *DRŽAVOM*

Kao što je već spomenuto u poglavlju o simbolici, u serijalu su vidljive aluzije na rimsku povijest, koje ne staju samo na vlastitim imenima likova i države. Naime, politički sustav i ustrojstvo Panema podsjećaju na Rimsku Republiku. U Rimskoj su Republici najviši plemićki društveni sloj bili takozvani patriciji koji su vršili sve državne dužnosti i bili na pozicijama moći.

Svi su drugi slobodni građani bili zvani plebejci. Plebejci, za razliku od patricija, nisu imali nikakva politička prava, nisu imali pravo zauzimati pozicije moći i uglavnom su se bavili poljoprivredom, trgovinom i obrtom te su se morali izboriti za vlastita prava koja su napokon bila izjednačena s pravima patricija u III. stoljeću prije Krista.⁴⁶ Tako su i u *Igrama gladi* ljudi podijeljeni na dvije vrste – Kapitoljane i sve ostale. Kapitoljani su ti koji drže sve položaje vlasti u državi, dok se ljudi iz okruga bave upravo djelatnostima poput poljoprivrede, rudarstva i ribarenja, i to sve u korist Kapitola. Uz to, same su Igre gladi inspirirane gladijatorskim igrama koje su postale popularne u Rimskoj Republici. Posvećenici u Igrama, poput gladijatora, smješteni su u arene da se bore do smrti u ime zabave gledatelja iako su gladijatorske igre čak bile manje krvave i nisu uvijek završavale smrću boraca. Presentacija i spektakl oko Igar gladi jednako je bitna kao i same Igre, što je isto i u gladijatorskim igrama. Tako posvećenici u Igrama gladi, kao i gladijatori, paradiraju u kolima prije samih igara kako bi se pokazali publici. Bitno je istaknuti činjenicu da je zapravo sve u rukama Igotvoraca jer mogu manipulirati ishodima Igar te i sami ubijati posvećenike raznim metodama (npr. na kraju romana *Igre gladi* kada ostane tek troje posvećenika, puštaju na njih mutante). Tako su i u gladijatorskim igrama car i publika često odlučivali o životu i smrti gladijatora.

Kad je u pitanju ustrojstvo Panema, vidljive su neke sličnosti s Platonovom *Državom* u kojoj je zapravo izložena ideja grčke utopije. Mumford u *Povijesti utopija* opisuje Platonovo viđenje idealne države te navodi⁴⁷ kako ju on određuje kao malen komad zemlje s malim brojem stanovnika, ne više od oko pet tisuća. Prema Platonu idealna je država ustvari grad-država. Život u takvoj državi jednostavan je zemljoradnički život. Ljudi u takvim zajednicama imaju zajedničke interese, bogove i običaje, a svatko se u zajednici bavi onime u čemu je dobar i čemu je sklon, gledajući na zajedničku dobrobit i obavljajući svoju dužnost za zajednicu:

*Platonovo društvo nastaje iz ljudske potrebe. Budući da nitko nije samodostatan i svi imaju mnoge potrebe, za njihovo su zadovoljenje potrebne mnoge vrste ljudi. Kada se svi ovi pomoćnici, partneri i suradnici okupe u nekom gradu, taj skup stanovnika naziva se državom. Njeni članovi rade i međusobno razmjenjuju dobra radi zajedničke koristi: stočar dobiva ječam za svoj sir i tako dalje sve do složenih razmjena u gradu.*⁴⁸

Platon žitelje države dijeli na tri staleža: radnike, ratnike i vladare. Upravo su ta tri staleža uočljiva i u *Igrama gladi*. Staležu ratnika pripadaju mirovnjaci, kapitolaska vojska, staležu radnika ljudi iz

⁴⁶ usp. plebs. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/plebs>

⁴⁷ usp. Mumford, Lewis. *Povijest utopija*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb, 2008.

⁴⁸ Mumford, Lewis. *Povijest utopija*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb, 2008. str. 33.-34.

okruga, a staležu vladara, naravno, oni na vlasti. Ako je suditi prema onome što navodi Platon, Panem zapravo ispunjava dosta uvjeta da bi bio utopija, no on to jednostavno nije. Zašto? Jer je u priču uveden Kapitol. Većina ideala koje Platon navodi već je prisutna u okruzima. Ljudi žive od obrade zemlje, dijele običaje, međusobno razmjenjuju dobra i gledaju na dobro zajednice, a čak i možemo gledati na okruge kao na neku vrstu gradova-država. No samim postojanjem Kapitola i njegova tijela vlasti koje sve okruge drži pod strogom kontrolom, ideja utopije u *Igrama gladi* izopačuje se te svi ti „dobri“ aspekti države zapravo postaju njezini nedostatci.

c) POLITIČKA PROPAGANDA U SERIJALU

Propaganda ili promidžba način je prenošenja poruka kojima se nastoji utjecati na javno mnijenje i/ili individualne stavove određenih skupina ljudi.⁴⁹ Propaganda je iznimno moćno oružje u rukama totalitarističkih režima jer njome mogu manipulirati ponašanjem naroda. Takvi režimi uglavnom propagandom slave sami sebe, neprijatelje demoniziraju, nerijetko se pozivaju na postojeću povijest te tako bude već poznate osjećaje u ljudima. Kao primjer političke propagande u stvarnome svijetu možemo uzeti nama vrlo blizak primjer iz doba SFRJ, a to je idealiziranje Josipa Broza Tita u medijima za vrijeme socijalističkog režima u Jugoslaviji te nadzor njegova propagandnog aparata nad svim medijima do te mjere da je stvoren zakon kojim se reguliralo kako i u kojim kontekstima smiju upotrebljavati njegov lik i ime. Propaganda je vrlo čest motiv u distopijskim narativima.

U *Igrama gladi* politička propaganda igra vrlo važnu ulogu. Koriste ju obje strane, i Kapitol i ustanici, te je njezina važnost naglašena u romanu *Šojka rugalica*. Kapitol se propagandom koristi i prije pobune, za vrijeme primirja, nastojeći podsjetiti stanovnike Panema na ratno vrijeme i pokazati njegovu moć i slavu. Propagandne se snimke prikazuju na TV programima, a u okruzima poput Okruga 12, gdje nema uvijek struje, jedino takav program vide jer za vrijeme njihova prikazivanja struja mora biti uključena. Unatoč tome, njihova propaganda nije vrlo djelotvorna. Tijekom ustanka, propaganda kojom se Kapitol odnosno predsjednik Snow koristi, uglavnom je izravno namijenjena Katniss. Snimke su to Peete, zarobljenog i mučenog kako se obraća ustanicima i Katniss te preklinje za prekid vatre. Predsjednik Snow time nastoji manipulirati Katniss i dovesti je do stanja očaja, misleći da će ugaziti ustanak ako je se riješi te stoga na svakoj

⁴⁹ usp. promidžba. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. <https://www.enciklopedija.hr/clanak/promidzba>

sljedećoj snimci, Peeta vidno izgleda sve lošije i lošije. Nasuprot tome, takozvani propsovi koje snimaju ustanici namijenjeni su poticanju stanovnika okruga da se pridruže pobuni te su i više nego djelotvorni. Ustanici u svojim propsovima veličaju svoj pokret, ali i prikazuju stvarno stanje na bojištima, dijele mračne tajne predsjednika Snowa, tj. snimaju sve za što misle da će pomoći aktivirati stanovništvo i potaknuti ih da se pridruže ustanku. S Katniss kao licem pobune, ustanici uspijevaju pridobiti sve okruge na svoju stranu, svrgavajući na kraju kapitolsku vlast i uspostavljajući demokraciju u Panemu.

9. IGRE GLADI U KONTEKSTU ŽANRA

Na početku rada ustanovljeno je kako serijal *Igre gladi* pripada distopijskoj književnosti. Romani koje Svjetlana Sumpor (2021) navodi da su dijelom kanona distopijske književnosti primarno su već spomenuti roman *Mi Jevgenija Zamjatina* iz 1924. godine odnosno prvi distopijski roman, zatim *Vrli novi svijet* autora Aldousa Huxleyja iz 1932. godine te *1984*. Georgea Orwella iz 1948., koji je vjerojatno najpoznatiji i kulturološki najutjecajniji tekst distopijskog žanra. Osim književnog, distopija je i filmski žanr, no kanon distopijskih filmova nije čvrsto uspostavljen. Sumpor kao neke od utjecajnijih distopijskih filmova navodi sljedeće: *Tisuću devedeset i četvrta* (1984.) redatelja Michaela Radforda; *Brazil* (1985.) redatelja Terryja Gilliama (oba ekranizacije Orwellove *1984.*); *Fahrenheit 451* (1966.) redatelja François Truffauta; *Paklena naranča* (1971.) redatelja Stanleyja Kubricka i *Blade Runner* (1982./1992.) redatelja Ridleyja Scotta. Svi su od navedenih filmova ekranizacije književnih predložaka distopijskog žanra. Sumpor u *Ironijskim strategijama distopije* istražuje obilježja najpoznatijih narativa distopijskog žanra. Na temelju njezinih zapažanja usporedit ćemo neke od tih narativa s *Igrama gladi*.

U romanu *Vrli novi svijet* Aldousa Huxleyja, baš kao u serijalu *Igre gladi*, radnja se odvija u futurističkoj imaginarnoj državi pod utjecajem kapitalističkog društva Sjedinjenih Američkih Država i u kojem se ističe kolektiv, a pojedinac zanemaruje. U tom se romanu društvo dijeli na pet klasa: Alfa, Beta, Gama, Delta i Epsilon. Epsilon klasu čine ljudi koji su tjelesno i mentalno zaostali te su oni prisiljeni obavljati najneugodnije poslove. U *Igrama gladi* takve poslove obavljaju takozvani Avoxi, kapitolski robovi kojima je za kaznu zbog nekog zločina odrezan jezik, čineći ih nijemima. Neki su Avoxi osobni robovi građana Kapitola, dok su drugi prisiljeni obavljati javne dužnosti poput gospodarenja otpadom i osiguravanja ispravnog rada kanalizacije. Avoxi koji

su radili u podzemnoj prometnoj mreži i kanalizaciji nisu uopće smjeli izlaziti van na površinu. Oni se u Kapitolu smatraju neljudskim bićima do te mjere da običnim građanima nije dopušteno obraćati im se osim ako im daju neku naredbu. Slično tome, u romanu *Sanjaju li androidi električne ovce?* Philipa K. Dicka, androidi su ti koji obavljaju najnepoželjnije poslove te ih ostali tretiraju kao inferiornu rasu, gotovo kao životinje. Osim Avoxa, Kapitoljani su i stanovnike okruga smatrali nižom klasom, ljudima koji su inherentno biološki lošiji od njih, što je očito tijekom cijeloga serijala, no naročito je istaknuto u *Baladi pjevica i zmija* jer imamo uvid u unutarnji svijet Coriolanusa Snowa i način na koji funkcionira kapitolsko društvo. Kapitoljani ljude iz okruga smatraju životinjama i divljacima, a preziru ih do te mjere da ih Coriolanus redovito mora podsjećati kako je njegova posvećenica Lucy Gray zapravo pripadnica nomadskog naroda te da se u Okrugu 12 zapravo našla sasvim slučajno, na što Kapitoljani odgovaraju iznimno pozitivno i ona uspijeva skupiti najviše sponzora:

*Coveyji se diče dugom poviješću, glazbenici su i zabavljači, umjetnici najrjeđe vrste, uz okruge ih ne veže gotovo ništa, baš kao ni Kapitoljane. Štoviše, ako bolje promislimo, Coveyji jesu Kapitoljani koji su, nesretnim slučajem, završili u okrugu, ondje su prisilom. Gledatelji su zacijelo primijetili kako se Lucy Gray udomaćila u Kapitolu, bila je na svome.*⁵⁰

U distopijskim je narativima postojanje inferiorne klase ili rase poprilično česta pojava. Ta je inferiorna, najpotlačenija klasa upravo ona kojoj je promjena u sustavu najviše potrebna, no toliko je potlačena da uopće nema sposobnost pobuniti se jer bi se ta pobuna odmah ugasila i završila s pogubnim posljedicama. Nerijetko nemaju ni volje pobuniti se jer ne mogu zamisliti da bi im ikako moglo biti bolje. Opresivni su režimi u takvim narativima često tako dugo na snazi da ne postoji više itko tko je bio živ prije nego što je režim uspostavljen. Tako je u romanu *Fahrenheit 451* režim na snazi sedamdesetak godina, što je dovoljno da ne postoji svijest o vremenu prije njega. U *Igrama gladi* je režim uspostavljen nakon prve pobune okruga, sedamdeset i pet godina prije događaja u trilogiji odnosno deset godina prije događaja u *Baladi pjevica i zmija*. Rijetki su oni koji su živi dovoljno dugo da se sjećaju vremena prije Igara gladi, s obzirom na to da su ljudi u okruzima rijetko doživljavali duboku starost.

Još jedna tema koja se često pojavljuje u djelima distopijske književnosti jest falsificiranje povijesti, cenzura književnosti i umjetnosti, uništavanje kulturnog i povijesnog naslijeđa i odstranjivanje nepoželjnih osoba. Tu temu također pronalazimo u *Vrlom novom svijetu*, ali i u romanu *Fahrenheit 451* Raya Bardburyja te u romanu *1984*. Georgea Orwella. U *Igrama gladi* ta

⁵⁰ Collins, Suzanne. *Balada pjevica i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 163.

tema također je prisutna, no nije u središtu radnje. Cenzura umjetnosti uočljiva je u primjeru kada zapovjednik mirovnjaka u Okrugu 12 zabrani izvođenje žive glazbe, a zataškavanje povijesti i nepoželjnih osoba također možemo zamijetiti u romanu *Balada pjevica i zmija* kada doktorica Volumnia Gaul, glavna Igrotvorka u to vrijeme, uništi sve snimke desetih Igara gladi, u biti brišući i njih i pobjednicu Lucy Gray iz službene povijesti Panema. Čini to jer su se te Igre gladi pokazale vrlo nespretno isplaniranima i stradali su mnogi kapitolski učenici koji su bili mentori posvećenicima. Doktorica Gaul smatrala je da bi bilo najbolje praviti se da se desete Igre uopće nisu dogodile kako Kapitol ne bi izgledao odviše ranjivo, što je odgovaralo i Coriolanusu jer je htio da narod zaboravi njegovu bliskost s djevojkom iz okruga:

Drago mu je što su snimke uništene. Bit će bolje da svijet zaboravi na Lucy Gray. Kapitol će je, bez sumnje, zaboraviti, u okruzima jedva znaju za nju, a u Dvanaestici je ionako nikada nisu prihvatili kao svoju. Za nekoliko godina postat će tek blijedo sjećanje, neka djevojka koja je pjevala u areni. A zatim će se i to zaboraviti. Zbogom, Lucy Gray, jedva smo te poznavali.⁵¹

Osim državnog falsificiranja povijesti, represivne vlade u distopijskim narativima sklone su falsificiranju trenutnog stanja u državi. Tako, na primjer, u romanu *1984.* vlada države Oceanije u kojoj se radnja odvija tvrdi da u njoj vladaju idilični uvjeti, da je narod sretan, slobodan te da imaju obilje svega unatoč tome što žive u oskudici. Prisutno je to i u *Igrama gladi*, no samo su Kapitoljani uistinu uvjereni da ljudi u okruzima ne žive tako loše te da su zadovoljni svojim životima. Za razliku od dva spomenuta romana, u *Vrlom novom svijetu*, kao posljedica manipulacije i pranja mozga, veći je dio naroda sasvim zadovoljan svojim životom i sudbinom. Hvaljenje vladajućeg režima, odnosno način na koji ljudi na vlasti oblikuju diskurs o režimu i širenje propagande jest poput performansa ili spektakla. Režim se uzdiže u nebesa odbijajući prihvatiti vlastitu manjkavost i neprestano ističe svoju zamišljenu važnost i savršenost. Tako Coriolanus Snow u romanu *Balada pjevica i zmija* neprestano naglašava kako je kontrola Kapitola iznimno važna za dobrobit čitavog Panema, smatrajući da bi nastao kaos i da bi se stanovnici okruga međusobno poubijali da ih Kapitol ne drži pod kontrolom. U romanu *Fahrenheit 451*, ali i u brojnim drugim distopijskim djelima prisutna je cenzura, odnosno kontrola jezika koju vlast koristi kako bi osigurala svoju vladavinu. Buntovnici se ponovnim korištenjem zabranjenog jezika suprotstavljaju vlasti te preuzimaju kontrolu u svoje ruke. U *Igrama gladi* kontrola jezika nije toliko izražena iako stanovnicima okruga jest zabranjeno govoriti išta protiv Kapitola i onih na vlasti, već je izraženije korištenje zabranjenih simbola i glazbe.

⁵¹ Collins, Suzanne. *Balada pjevica i zmija*. Profil Knjiga. 2020. str. 401.

Za distopijska je djela karakteristična i problematika stalnog državnog nadzora. Taj se motiv pojavljuje u Orwellovoj *1984.* gdje sve nadzire takozvani Veliki Brat. U *Igrama gladi* stanovnici okruga pod stalnim su nadzorom mirovnjaka, a taj se nadzor još više prenosi na Igre gladi u kojima se posvećenike snima cijelo vrijeme dok su u areni te se krvoproliće prikazuje na televiziji. Likovi pod stalnim nadzorom u konstantnom su stanju performansa pa neprestano moraju paziti što govore zbog straha od posljedica, čak i na mjestima gdje misle da ih nitko ne može ni vidjeti ni čuti. Kapitolski je nadzor izražen do te mjere da predsjednik Snow na nepoznat način saznaje da je Gale poljubio Katniss u šumi izvan Okruga 12 te time ona shvaća kako zapravo nigdje nije sigurna:

*Jesu li nas mogli slijediti? To se čini nemogućim. Ljudi nisu mogli. Kamere? Sve dosad nije mi to palo na pamet. Šuma je oduvijek mjesto gdje smo bili sigurni, mjesto izvan dosega Kapitola, gdje smo mogli reći što smo osjećali, i biti ono što jesmo. Barem prije Igara.*⁵²

U mnogim se distopijskim romanima pojavljuje mučenje i pranje mozga u svrhu kontrole naroda i problematičnih pojedinaca. Spomenuto je već da je taj motiv zamjetan u *Vrlom novom svijetu*, ali i u Orwellovoj *1984.* U *Igrama gladi* ta se tematika najviše problematizira u romanu *Šojka rugalica* kada Snowovi ljudi muče Peetu i mijenjaju mu sjećanja procesom uzurpacije, pri čemu se koriste otrovom tragačica ubadača, umjetno stvorenih kukaca mutanata, koji navodi na halucinacije kako bi stvorili negativne osjećaje vezane uz određena sjećanja te ga tako uvjere da je Katniss zla i da mu je prijatnja:

*„Evociranje istine znatno je otežano jer se sjećanja mogu izmijeniti.“ Beete si pokucka po čelu. „Izvuče ih se na površinu uma, preinači, pa ih se u takvom promijenjenom obliku opet pohrani. Zamisli da te sada zatražim da se prisjetiš nečega – ili usmenom sugestijom ili tako da ti pustim snimku događaja – i dok oživljavaš svoje iskustvo, ja ti ubrizgam dozu otrova tragačica ubadača. Nedovoljnu da izazove trodnevnu nesvjesticu. Tek toliku da ti sjećanje prožme strahom i sumnjom. I to je ono što će ti mozak pohraniti u trajno pamćenje.“*⁵³

Distopijska je književnost sklona uspostavljanju intertekstualnih odnosa s drugim književnim djelima i vrstama te prema drugim djelima unutar samoga žanra. Distopijski se narativi općenito ironično odnose prema utopiji. Tako se, na primjer, Aldous Huxley u *Vrlom novom svijetu* referira na model autoritarne utopije u Platonovoj *Državi*, pretvarajući ga u distopiju, a elemente Platonove *Države* pronalazimo i u serijalu *Igre gladi*. Huxley u svom romanu uspostavlja

⁵² Collins, Suzanne. *Plamen*. Profil Knjiga. 2020. str. 24.

⁵³ Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. 2020. str. 138.

intertekstualni odnos sa Shakespeareovom *Olujom*, preuzimajući naslov romana iz drame. Collins se također referira na Shakespeareovu književnost, preuzimajući ime Coriolanusa Snowa iz njegove tragedije *Koriolan*. Uz to uspostavlja intertekstualni odnos s poetikom Williama Wordswortha, nazivajući Lucy Gray prema njegovoj pjesmi te uspostavlja intermedijalni odnos s pjesmama Ade Blenkhorn i J. Howarda Entwislea. Distopijski se narativi isto tako katkad pozivaju na povijesne događaje te se tako Huxley u *Vrlom novom svijetu* referira na spaljivanje knjiga u Trećem Reichu, a Collins u *Igrama gladi* na gladijatorske igre u Rimskoj Republici.

Iste su sličnosti uočljive između filmske adaptacije serijala *Igre gladi* i filmskih adaptacija navedenih romana. Posebno bi valjalo istaknuti korištenje propagandnog materijala u filmu *Tisuću devetsto osamdeset i četvrta* u režiji Michaela Radforda. U filmu se prikazuje propagandni videoprilog na telekranima koji započinje himnom, a u njemu se hvale vrijedni radnici i borci Oceanije i državni uspjesi, nakon čega slijedi prijelaz na prikaz neprijateljske vojske i ratnih razaranja. U *Igrama gladi* svake se godine na žetvi prikazuje propagandni materijal o velikoj povijesti Panema te propasti Okruga 13, kao upozorenje ostalim okruzima što će se dogoditi ako se usude pobuniti:

Svake godine ista priča o povijesti Panema, zemlje koja se uzdigla iz pepela u koji se bila pretvorila nekadašnja Sjeverna Amerika. Nabraja prirodne nepogode, suše, oluje, požare, nadiruća mora što su progutala goleme kopnene površine, svirepi rat za ono malo preostalo hrane. Iz svega je nastao Panem, blistavi Kapitol okružen s trinaest okruga, koji je donio mir i blagostanje svojim stanovnicima. Tada je uslijedilo mračno doba, ustanak okruga protiv Kapitola. Dvanaest ih je poraženo, trinaesti je bio zbrisan s lica zemlje. Ugovorom o izdaji uspostavljeni su novi zakoni koji jamče mir, ali i Igre gladi, kao godišnja opomena da se mračno doba nikada ne smije ponoviti.⁵⁴

Ono po čemu se ova dva djela razlikuju jest recepcija publike. S jedne strane, žitelji Oceanije u *Tisuću devetsto osamdeset i četvrtoj* osjećaju se kao da je režim na njihovoj strani, kliču Velikom Bratu i pokazuju mržnju prema državnom neprijatelju. S druge strane, stanovnici okruga u *Igrama gladi* mirno stoje i gledaju, znajući da su oni ti koje se zapravo opominje. Narod Panema uglavnom je nezadovoljan i nije odan režimu, ali iz straha da ih ostali okruzi neće poduprijeti u pobuni ništa ne poduzimaju te već desetljećima čekaju nešto što bi ih ujedinilo, iskru koja bi pokrenula ustanak.

⁵⁴ Collins, Suzanne. *Igre gladi*. Profil Knjiga. 2020. str. 19.

10. ZAKLJUČAK

Igre gladi serijal je distopijskih romana za mlade američke autorice Suzanne Collins. Sastoji se od četiri romana (i jednog u najavi), od kojih su tri dio glavne trilogije, a četvrti govori o događajima šezdeset i četiri godine prije događaja glavne trilogije. Glavna trilogija prati Katniss Everdeen, šesnaestogodišnju stanovnicu Okruga 12 u zamišljenoj futurističkoj državi Panemu. Ona se dobrovoljno javi za *Igre gladi*, televizirano natjecanje u kojemu se po jedno muško i jedno žensko dijete između dvanaest i osamnaest godina iz svakoga od dvanaest okruga Panema bore do smrti, a posljednji preživjeli je pobjednik. U trilogiji su ispričani događaji *Igara gladi* na kojima je Katniss sudjelovala i pobuna potlačenih stanovnika okruga protiv represivnog državnog režima na čelu s predsjednikom Coriolanusom Snowom. Roman *Balada pjevnica i zmija*, koji nije dio glavne trilogije, prati mladog Coriolanusa Snowa prije njegova dolaska na vlast.

Distopijska je književnost nastala u dvadesetom stoljeću, a začetnik joj je ruski književnik Jevgenij Zamjatin. Distopija je nastala kao odgovor na književnu utopiju te se dovodi u intertekstualni odnos s njom, a oba žanra dovode se u vezu sa znanstvenom fantastikom, često se genološki klasificirajući kao njezine podvrste. Književnost za mlade ili *YA (young adult)* književnost uglavnom se bavi životnim temama i temama odrastanja, a Suzanne Collins unutar područja književnosti za mlade popularizira distopijsku književnost.

U serijalu *Igre gladi* uočljiva su brojna obilježja distopijskog žanra. Prvi roman naslovljen *Igre gladi* započinje tehnikom *in medias res*, bez prethodne ekspozicije, što je općenito karakteristično za znanstvenofantastičnu književnost. U središtu je radnje pobunjeni pojedinac, Katniss Everdeen, koji se ne uklapa u sustav u kojemu živi. Radnja je smještena u budućnost i u totalitarnu državu Panem koja vrši strog nadzor nad svojim žiteljima i uspostavlja dominaciju uz pomoć vojske, takozvanih mirovnjaka. Uspostavljene su klase u društvu te se javlja motiv ropstva, a vidljiva je inspiracija i komunizmom i kapitalizmom na funkcioniranje vladajućeg režima.

Kao najvažniji odnosi u serijalu nameću se uglavnom oni drugih likova s protagonisticom Katniss Everdeen. Ističe se njezin odnos sa sestrom Primrose, prema kojoj se postavlja vrlo zaštitnički te s Rue, posvećenicom Okruga 11 u sedamdeset i četvrtim Igrama gladi koja ju iznimno podsjeća na sestru. Važan je i njezin odnos s Haymitchem Abernathyjem, mentorom koji joj postaje poput zamjenske očinske figure, a u središtu je pozornosti njezin odnos s Peetom Mellarkom, u kojeg se na kraju zaljubljuje, te s najboljim prijateljem Galeom Hawthorneom koji je također zaljubljen u nju.

Od iznimne važnosti u serijalu jest simbolika, a osobito ona vlastitih imena. Najistaknutiji je simbol fiktivne ptice šojke rugalice koja u romanima postaje simbolom ustanka okruga protiv Kapitola. Simbolika flore i faune vrlo je čest motiv te su brojni likovi nazvani po nekoj biljci. Osim imena biljaka, za vlastita se imena likova često uzimaju imena rimskih povijesnih ličnosti, a država Panem dobila je naziv prema latinskom izrazu *panem et circenses* u značenju „kruha i igara“. Ističu se i motivi iz grčke mitologije te je čitava trilogija simboličko prepričavanje mita o Tezeju i minotauru. Simboličnu ulogu ima i moda kojom se kapitolski stanovnici služe kako bi stvorili što veći vizualni jaz između stanovnika okruga i samih sebe.

Važnu ulogu u serijalu imaju usmena predaja i glazba kojom se često pokreće radnja i iskazuju osjećaji. U romanima se pojavljuju i originalne pjesme, ali i pjesme iz naše stvarnosti koje su likovi u serijalu naslijedili putem usmene predaje.

Serijal je vrlo društvenopolitički orijentiran, a politički sustav i državno uređenje Panema pod utjecajem su antičkog Rima i Platonove *Države*. Važnu ulogu ima politička propaganda koju koriste obje zaraćene strane, i ustanici i Kapitol.

Naposljetku, serijal *Igre gladi* dijeli mnoge sličnosti s djelima koja su smatrana klasicima žanra distopijske književnosti te time uspijeva dotični žanr približiti mlađoj publici, šireći njegove obzore. Dakle, ako ćemo suditi prema njegovoj popularnosti, kvaliteti naracije te književnim i neknjiževnim utjecajima, serijal *Igre gladi* ima izniman potencijal da se i sam uspostavi kao dio kanona žanra distopijske književnosti.

11. LITERATURA

- Collins, Suzanne. *Balada pjevice i zmija*. Profil Knjiga. Zagreb, 2020.
- Collins, Suzanne. *Igre gladi*. Profil Knjiga. Zagreb, 2020.
- Collins, Suzanne. *Plamen*. Profil Knjiga. Zagreb, 2020.
- Collins, Suzanne. *Šojka rugalica*. Profil Knjiga. Zagreb, 2020.
- Macleod, Ken. "Politics and Science Fiction." u: *The Cambridge Companion to Science Fiction*.
Edward James and Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
230–240. Print. Cambridge Companions to Literature.
- Malo-Juvera, Victor, Hill, Craig. *The Young Adult Canon: A Literary Solar System*. Routledge.
2019.
- Mumford, Lewis. *Povijest utopija*. Naklada Jesenski i Turk. Zagreb, 2008.
- Paz, Mariano. "City of Fury: Urban Violence, Dystopia and Anti-Utopia in *Nuevo orden* and *Era Uma Vez Brasília*". *Forum for Modern Language Studies*. Volume 59, Issue 1, January 2023, Pages 89–106, <https://doi.org/10.1093/fmls/cqad015>
- Sellers, John A. (June 9, 2008). "A dark horse breaks out: the buzz is on for Suzanne Collins's YA series debut". *Publishers Weekly*.
- Simpson, Amy. "Jesus in 'The Hunger Games'". *Christianity Today*.
<https://www.christianitytoday.com/2012/03/hungergamesa/>
- Sumpor, Svjetlana. *Ironijske strategije distopije*. Leykam International. Zagreb, 2021.
- Wells, April Dawn. *Themes Found in Young Adult Literature: A Comparative Study Between 1980 and 2000*. Chapel Hill, Sjeverna Karolina. 2003.

12. INTERNETSKI IZVORI

Cunningham, John M. "Suzanne Collins." *Encyclopedia Britannica*, 6 Aug. 2024, <https://www.britannica.com/biography/Suzanne-Collins>.

<https://www.plantea.com.hr/jaglac/>

<https://www.plantea.com.hr/strelica/>

Koriolan, Gnej Marcije. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 30.8.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/koriolan-gnej-marcije>>.

Morson, Gary Saul. "Russian literature". *Encyclopedia Britannica*, 21 Jul. 2023, <https://www.britannica.com/art/Russian-literature>.

plebs. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 30.8.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/plebs>>.

promidžba. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 30.8.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/promidzba>>.

Sterling, Bruce. "science fiction". *Encyclopedia Britannica*, 24 Jun. 2024, <https://www.britannica.com/art/science-fiction>.

Theseus. *Greek Mythology Link*. <https://www.maicar.com/GML/Theseus.html>

usmena književnost. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 30.8.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/usmena-knjizevnost>>.

utopija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10.8.2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/utopija>>.

znanstvena fantastika. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 12.8.2024. <<https://enciklopedija.hr/clanak/znanstvena-fantastika>>.