

RESSIGNIFICAÇÕES POR TRÁS DA OBRA: ANALISANDO JOGOS VORAZES PELA INTERMIDIALIDADE

Jerônimo Teixeira Strehl¹

Resumo:

Este trabalho pretende compreender como ocorre a ambiência presente nas ressignificações ocorridas através da intermedialidade encontrada na obra Jogos Vorazes, em suas diversas instâncias do desenvolvimento, ao atualizar conceitos trazidos por obras literárias cânones do gênero distópico, que de modo semelhante foram adaptadas para as telas, bem como traçar paralelos com obras puramente audiovisuais. Com embasamento de diversos teóricos, mas encabeçado por Gumbrecht e Foucault, trata-se de um estudo teórico-empírico de natureza qualitativa, desenvolvida através de pesquisa documental com análise audiovisual e textual, buscando construir os dados suportado por observação.

Palavras-chave: Jogos Vorazes. Intermidialidade. Distopia. Literatura. Cinema.

Introdução

A humanidade, em essência, busca moldar sua condição vigente a partir do instigar do desenvolvimento de um mundo melhor. Esta busca pelo ideal, é frequente no imaginário popular o uso da palavra utopia, emergindo deste imaginário por todo o espectro do tempo, seja em referência a um passado ideal, o permear de um presente ideal, ou ainda a busca de um futuro ideal, bem como suas relações (CLAEYS, 2013), em conceito que fortemente influencia a vida social, desde as artes, passando pela religião, chegando a ciência e alcançando a política. Essa busca constante pela utopia acaba sendo encarada por esse imaginário como a grande salvação para as mudanças políticas e sociais almejadas. Mas esta busca por utopias se mostra frágil e facilmente deturpável.

De forma dicotômica, o incrível progresso tecnológico que ao mesmo tempo aumenta tanto a qualidade quanto a expectativa de vida humana, é capaz de gerar simultaneamente

¹ Mestrado em Comunicação e Cultura Midiática pela Universidade Paulista – UNIP. je2design@hotmail.com

formas de aniquilar todas as formas de vida, seja por armas de destruição em massa quanto por irreversíveis danos a ecologia, bem como por grandes revoluções sociais que originaram os regimes totalitários fascistas e comunistas do séc. XX. Portanto, a busca por utopias favorece distopias.

É a partir deste questionamento que esta pesquisa surge, objetivando compreender como ocorre ambiências e ressignificações – através da intermedialidade contida na teoria da materialidade – que permeiam uma conexão com a realidade de forma mais ampla, sendo instrumento fundamental de observação da sociedade. Especificamente se dará por meio da obra de ficção distópica *Jogos Vorazes* (COLLINS, 2010), tanto sua versão original literária quanto sua adaptação cinematográfica, bem como por outras obras as quais certamente se baseia. O desenvolvimento deste trabalho ocorre por meio de um estudo teórico-empírico de natureza qualitativa, elaborado através de pesquisa documental mediante levantamento bibliográfico por meio de livros, artigos, sites e filmes. Para tanto, entre os diversos autores referenciados, destaca-se Gumbrecht (1998; 2014) a respeito da intermedialidade e da materialidade da comunicação, e Foucault (2010) acerca do poder e seus efeitos em sociedade.

Da Utopia à Distopia

Sendo assim, como é possível que a busca por utopias possa acabar por levar a distopias? Isto se explica semanticamente, pois seu primeiro uso como palavra propriamente dita (e não apenas como conceito, que o transcende) tem sua origem com Thomas More em 1516 – ao batizar de modo irônico seu livro sobre uma ilha imaginária com sistema sociopolítico ideal – que se valeu do advérbio grego de negação “u” e da palavra grega de lugar “tópos”. Portanto seu significado é “não lugar”, ou ainda “sem chão”, podendo ser entendida como a ausência de um lugar ao qual o homem poderia parar (FLUSSER, 2008). Já em distopia, a partícula “dis” significa dificuldade, dor, privação, infelicidade, portanto devendo ser entendida como um lugar no qual tudo é desagradável ou ruim. Sendo assim, ao se constatar que utopia é lugar nenhum, e distopia é lugar ruim, é desconcertante perceber que a segunda só é oposta a primeira porque é a única possível de existir.

A ideia de que o utopismo continha sementes do totalitarismo esteve implícita na crítica de Aristóteles à *República* de Platão. De acordo com Karl Popper, vários aspectos das teorias de Marx podem ser retraçados até Platão. Suas esperanças por uma sociedade melhor envolviam um desejo por perfeição. E ambos acreditavam que a população deveria ser forçada, não importando o meio necessário, a se submeter à busca desse ideal. (CLAYES, 2013, p. 175)

É justamente no âmbito da distopia trazida pelo sistema político dos regimes totalitários que fomentaram o imaginário de inúmeros autores de ficção, o que para Outhwaite e Bottomore (1996) seriam os mais contundentes exemplos de regimes totalitários. O totalitarismo deve ser entendido como o sistema político pelo qual o Estado – geralmente mantido por um único partido controlado por um ditador ou uma oligarquia autocrática – busca legitimar-se ideologicamente por meio de subjugação ou doutrinação, e

não reconhece limites à sua autoridade e se esforça para regulamentar todos os aspectos da vida pública e privada, sempre que possível. [...] Os regimes ou movimentos totalitários mantêm o poder político através de uma propaganda abrangente divulgada através dos meios de comunicação controlados pelo Estado, um partido único que é muitas vezes marcado por culto de personalidade, o controle sobre a economia, a regulação e restrição da expressão, a vigilância em massa e o disseminado uso do terrorismo de Estado. (OUTHWAITE; BOTTOMORE, 1996, p. 771-772)

E de um modo muito bem articulado, esses regimes fazem uso de expressões estéticas na forma de cultura de massa, utilizando de forma peculiar a indústria cultural e toda sua produção. Portanto ao limitar o livre pensamento, basicamente eliminar a vida privada, vigiar intensamente e punir impiedosamente, um estado totalitário rompe o equilíbrio entre liberdade e segurança, buscando desesperadamente controlar a manutenção do seu governo, acaba por desgovernar-se.

São justamente essas características encontradas em romances já cânones, mas que compartilham elementos e servem de referência direta para a obra *Jogos Vorazes*, especialmente *Admirável Mundo Novo* (HUXLEY, 2001) e *1984* (ORWELL, 2009). Já em uma obra mais contemporânea, tem-se o conceituado romance japonês *Battle Royale* (TAKAMI, 2014). E mantendo os devidos cuidados, também é correlacionada com *O Senhor das Moscas* (GOLDING, 2014). Todas essas obras possuem adaptações para o cinema. Já exclusivamente no gênero cinematográfico, podem ser relacionadas especialmente com *Triunfo da Vontade* (1934) e *Olimpíadas e Mocidade Olímpica* (1936) da cineasta alemã Leni

Riefenstahl, mas também as produções *O Sobrevivente* (1987) e *O Show de Truman* (1998), E mantendo os devidos cuidados correlacionar com *A Onda* (2008).

A literatura distópica escrita para jovens adultos não apenas ajuda a preparar os leitores para um mundo cada vez mais sombrio e pessimista, mas também os faz considerar uma possível forma de evita-lo. Como parte do crescimento, é importante para jovens leitores equilibrem o desespero com esperança, para que possam amadurecer e promover mudanças (HENTHORNE, 2012), assim como ocorre com Katniss, a personagem principal da obra.

no cerne das distopias há uma questão demasiadamente humana: como as pessoas realmente se comportam. Especialmente enquanto adolescentes, crianças começam a ver que o mundo não é tudo o que foi prometido. As melhores distopias levantam perguntas essenciais: Por que isso acontece? Precisa ser assim? E quem disse que isso deve ser assim? (KIRK, 2011)

Portanto, a distopia presente em obras para jovens adultos oferece mais do que apenas um conto de advertência sobre um futuro que deve ser evitado, envolvente aquecimento global, mídia de massa, opressão política, mas sim uma versão do que já está acontecendo com o mundo. Neste ponto se tornam muito pertinentes, e estranhamente atuais, os questionamentos sobre a Alemanha de 1945 feitas por Gumbrecht:

enquanto se tornavam visíveis os contornos do novo mundo, as pessoas pareciam estranhamente alheias às tensões que davam forma aos seus gestos. (...) Será que este "como se" está relacionado com a nossa impressão, hoje, de que certos gestos parecem deslocados, desajustados do ambiente em que ocorreram? Ou será este "como se" uma fórmula aproximada (mesmo se inadequada) da combinação de impotência e cinismo que assinalava o próprio momento e o modo como era vivenciado? (GUMBRECHT, 2014, p. 20)

E justamente neste momento que se adentra nos limites entre ficção e não ficção, que abordamos outro ponto importante para este trabalho. Por mais que os melhores exemplos do totalitarismo estejam em obras ficcionais distópicas, ainda assim o maior paralelo que se possa fazer – e o mais aterrador – é com a realidade. Para esta pesquisa, devido a toda carga simbólica e estética envolvida, dentre todos os acontecimentos e regimes do século XX, acredita-se que seu maior paralelo é encontrado na Alemanha Nazista (1933 à 1945), no qual foram estabelecidas verdadeiras políticas de Estado para estética, de modo a promulgar sua ideologia.

Os Jogos Vorazes

Primeiramente é preciso compreender sobre o que Jogos Vorazes trata, sendo importante apresenta-la resumidamente, de modo a não revelar fatos importantes que poderiam prejudicar uma possível fruição da obra por aqueles que ainda não o fizeram e porventura venham a fazê-lo.

A história se passa em uma indeterminada época futura, e apresenta Panem, nação onde os conceitos de democracia e liberdade não existem. Em seu lugar tem-se uma divisão radical das classes sociais, onde a dominante impõe uma ditadura a uma massa dominada, se valendo de altíssima tecnologia, totalmente embasada na vigilância, monitoramento, opressão e coerção. O elemento principal desse controle é o uso dos meios de comunicação de massa como forma de doutrinação, tendo seu ápice através do *reality show* Jogos Vorazes.

Panem é formada por uma poderosa cidade central, a Capital, onde uma elite minoritária vive em opulência, se entregando a todos os tipos de extravagâncias e consumismo. Entendem a si mesmos como espécie superior na hierarquia da sociedade, enquanto o resto da população, mesmo majoritária, não passa de uma massa servil, ridicularizada e controlada, vivendo ao redor da capital em doze distritos em absoluta privação, seja social, econômico ou político, mas especialmente de comida. A cada distrito cabe uma função específica em servir e suprir a Capital, ordenados conforme sua condição socioeconômica, sendo os cinco primeiros com a melhor condição, e os últimos as piores. Não é permitida interação entre os distritos, tendo as áreas fronteiriças delimitadas por cercas elétricas, e por meio da presença constante da força de segurança para se manter a lei em prática.

Os Jogos Vorazes é um evento de proporções épicas, televisionado para toda a nação, criado a fim de lembrar da *grande traição* cometida: o envolvimento em uma rebelião encabeçada por um 13^o distrito, totalmente eliminado ao fim do levante. Para evitar a reincidência dessa insubordinação, anualmente os distritos devem oferecer à Capital, no que é denominado Dia da Colheita, um menino e uma menina com idades entre 12 e 18 anos, chamados de Tributos, enviados para uma arena para se digladiarem até a morte, onde somente um sairá vitorioso. Ao distrito vencedor é dado o direito ao aumento na provisão de alimentos; já ao jogador vencedor é dado o mérito de se tornar um cidadão da Capital.

A Intermidialidade

Para prosseguir, é essencial apresentar o entendimento de intermidialidade no contexto deste trabalho. Ao assumir que a comunicação humana ocorre como manifestação ou objeto cultural – sinal, símbolo ou signo, portanto seus códigos – servindo como aparato de transmissão da cultura vigente (MIRANDA, 1976), e tomando como referencial o campo não-hermenêutico, que aponta a necessidade de haver um suporte material para que a comunicação ocorra (GUMBRECHT, 1998), é preciso observar que este suporte, entendido como meio ou mais especificamente mídia, é justamente qualquer estrutura pelas quais os códigos funcionam. Desta forma, permite considerar que a produção humana, incluindo o próprio homem como indivíduo socializado, é tido como mídia, conforme encontrado em Flusser (2008); Luhmann (2005, 2009); McLuhan (2002) e Müller (2012).

Ao abandonar o paradigma hermenêutico entende-se que toda produção está correlacionada e em contínuo diálogo, gerando os mais variados níveis interações, hibridizações e ressignificações, não mais podendo ser considerada neutra e isenta, e muito menos cabendo análises puramente distintas e isoladas entre si. É justamente este novo olhar que é apresentado pelos estudos da teoria da intermidialidade – um modo eficaz de estudar a experiência obtida com cada reconfiguração, no que para Gumbrecht (1998) permeiam uma conexão com a realidade de forma mais ampla, sendo as mídias instrumentos fundamentais de observação da sociedade.

Tanto para os estudos de literatura quanto para os de cinema, interessa compreender os processos de mutação, transformação, transferência, tradução, adaptação, citação, hibridização entre as duas mídias, e ainda em relação a outras mídias. Entender de que modo ambas (literatura e cinema) representam (ou deixam de representar) a realidade, ou se autorepresentam, a partir de suas relações. (MÜLLER, 2012, p. 173)

Ambiências

O uso da palavra vorazes para nomear o jogo é uma lembrança do estado de fome perpétua que a massa servil é propositadamente mantida, sendo mais um meio facilitador de controle. A escolha dos tributos é por meio de sorteio aleatório, sendo obrigatório o nome de todos em idade para se candidatar. Portanto, não basta a população dos distritos viverem em

privação, ainda são humilhados ao nível de se desfazerem de seus filhos, para o entretenimento dos cidadãos da Capital, bem como dos próprios distritos, alienados e famintos. Essa alienação ainda possui outro nível: distritos de melhor condição possuem uma orientação mais positiva em relação aos Jogos, criando tributos de carreira. Ou seja, nestes distritos ganhar é a mais alta honraria, não sendo incomum crianças serem treinadas para prontamente se voluntariarem como tributos.

O uso da palavra *tributo* geralmente descreve um pagamento proferido por um vassalo ao seu senhor, mas também carrega antiquíssima característica de oferenda, sacrifício. Assim como em Triunfo da Vontade,

os camponeses apresentam a Hitler os frutos da colheita (...) ela representa a reconstituição das tradições pagãs ligadas aos ciclos do planeta. A Terra oferece o sustento das populações na forma do alimento que fertiliza e faz crescer. Os deuses que cuidam das estações, da chuva, do sol, da própria fertilidade da terra, enfim, merecem um agradecimento. E as comunidades humanas, desde o Neolítico, oferecem a esses deuses frutos da primeira colheita. A tradição germânica, perdida com a ascensão do Cristianismo é agora retomada. (BARBOSA, 2014, p.08)

Esses *tributos* crianças não passam de frutos da primeira *colheita*, como é denominado o sorteio, para serem oferecidos aqueles *deuses* que detém o poder sobre a comida e sua vida: a elite de Panem. Já para essa elite, não passa de um evento esportivo, uma celebração nacional apresentada como um *reality show*, no qual há torcida pelos seus favoritos. Sendo entretenimento, é natural surgir um sistema de patrocínio como modo de interatividade, permitindo aos espectadores da Capital por meio de *dádivas*² aumentar as chances de sobrevivência, ou até mesmo de vitória, de um tributo. Por isso os tributos precisam impressionar o público, se destacando o máximo possível.

Se em Jogos Vorazes o controle é pela privação, em *1984* ele se dá pela simplificação extrema da língua, reduzida, modificada e condensada até virar a novilíngua, uma forma de engenharia linguística permitindo controlar o pensamento das massas trabalhadoras, ocupados com trabalho pesado, jogos e diversões baratas. Um mundo definido pela onipresença do líder Grande Irmão, e por constante submissão ritualística de devoção escrava ao Estado. A vigilância é constante por meio das *Teletelas*; desvios são evitados pela ubíqua Polícia do

² Presentes enviados a um tributo durante o evento, de modo a poder ajudá-lo, como comida, armas, remédios e etc.

Pensamento; e a individualidade reprimida. Nele a função da guerra não é outro que manter o poder das classes altas, limitando o acesso à educação, à cultura e aos bens materiais das classes baixas, impedindo-os que se tornem uma ameaça as classes superiores.

De modo semelhante ocorre em *Jogos Vorazes*, no que Foucault (2010) denomina esquema guerra-repressão, que se baseia na oposição entre luta e submissão, reflexo e expressão de um poder político para guerra.

E, se é verdade que o poder político para a guerra, faz reinar ou tenta fazer reinar uma paz na sociedade civil, não é de modo algum para suspender os efeitos da guerra ou para neutralizar o desequilíbrio que se manifestou na batalha final da guerra. O poder político, nessa hipótese, teria como função reinserir perpetuamente essa relação de força, mediante uma espécie de guerra silenciosa, e de reinseri-la nas instituições, nas desigualdades econômicas, na linguagem, até nos corpos de uns e de outros. (FOUCAULT, 2010, p. 15)

Já em *Admirável Mundo Novo*, ou se é nativo do Estado, ostensivamente civilizado, ou se é um selvagem, vivendo à margem. A civilização é rigidamente dividida em castas, tendo o papel da reprodução exercida por uma linha de montagem em laboratório e com intervenção genética. Isso aliado a engenharia social garantem uma classe governante privilegiada e com vasta mão de obra, condicionada em uma vida de maravilhas, entendida por sexo constante, rituais com drogas (uma delas elimina preocupações mundanas), cinema imersivo e consumismo desenfreado, enfim, por meio da manipulação comportamental ao qual impera a uniformidade, o materialismo hedonista e ausência de religião outra que não seja o próprio consumo.

Isto pressuposto, pode-se vislumbrar em *Jogos Vorazes* a atualização de 1984, especialmente no que tange a massa servil moradora dos distritos, bem como de *Admirável Mundo Novo*, especialmente se relacionado a elite moradora da Capital. Em todas, o forte uso da tecnologia, em especial a engenharia (linguística, eugênica, genética), e de igual modo não há referência alguma a uma religião específica, apenas ritualizações.

Em uma ressignificação mais contemporânea, recentemente não faltaram comparações entre *Jogos Vorazes* e *Battle Royale*. Na obra, o governo japonês, agora a totalitária República da Grande Ásia Oriental, organiza anualmente uma disputa de vida ou morte, no qual seleciona aleatoriamente uma turma escolar ginasial com todos os seus 42 alunos

adolescentes, confinando-os em uma ilha remota e deserta, onde precisam matar uns aos outros até que reste apenas o vencedor, e único sobrevivente, que retornará como herói nacional, com direito a uma boa pensão vitalícia do governo. Nesse evento não televisionado, os adolescentes são obrigados a usarem colares de metal que explodirão suas cabeças caso tentem tirar, fugir, ou adentrarem em perímetros que vão se tornando proibidos. Outra regra é da obrigatoriedade da morte de alguém a cada 24 horas, ou todos serão eliminados. Tudo isso simplesmente para que a nação aprenda que não é possível confiar uns nos outros e, por conseguinte, não é possível ser subversivo e organizar revoluções.

Apesar de o ponto de partida ser exatamente o mesmo, o foco das duas obras é bem distinto, sendo indubitavelmente *O Senhor das Moscas* a base para ambas obras. Nele tanto se encontra um estudo deliberado da adolescência e sua selvageria, foco de *Battle Royale*, quanto na relação entre Estado (civilização) e seu papel na formação do ser humano sociabilizado, foco de *Jogos Vorazes*.

Em todas estas obras, excetuando-se *O Senhor das Moscas*, a vigilância do governo é extremamente invasiva. Tudo que está sendo mostrado só é possível no que Foucault denominaria uma sociedade de normalização, o mesmo tipo de sociedade que permitiu a ascensão do Nazismo.

E justamente nesta questão que sua transposição para o cinema nos leva, pois se o livro é ambíguo em descrições que façam paralelo ao nazismo, o mesmo não ocorre no filme. Nesse tipo de transposição a intermedialidade é mais palpável, por meio da cenografia – formada pela inter-relação da iluminação, sonorização e especialmente arquitetura – e do figurino – formada pela totalidade dos trajes cênicos, indumentária e acessórios – também mídias, e imprescindíveis para comunicar ao público.

Não se pode ignorar a utilização de planos de câmera que criam uma exaltação à Capital, a imponência da sua arquitetura, bem como a celebração da magnificência de seu povo, muito semelhantes a desenvolvida pela cineasta alemã Leni Riefenstahl em *Triunfo da Vontade* e em *Olimpíadas e Mocidade Olímpica*. Os tributos são apresentados como com um ar de tragédia heroica e romântica, inspirada na mitologia guerreira nórdica, exaltando esses gladiadores (LENHARO, 2003), ao mesmo tempo que se assemelham a participantes de um desfile de beleza, cada candidato com vestes de luxo representativas de seus distritos.

É assim que o nazismo vai reutilizar toda uma mitologia popular, e quase medieval, para fazer o racismo de Estado funcionar numa paisagem ideológico-mítica que se aproxima daquela das lutas populares que puderam, em dado momento, sustentar e permitir a formulação do tema da luta das raças. (FOUCAULT, 2010, p. 69)

O filme apresenta o perfeito exemplo de como moda também é comunicação de poder, com seu valor de troca simbólico e passível de discriminante de classe (DEBORD, 1997), por meio de uma fronteira do status social bem dividida e presente na obra. “As roupas, como artefatos, ‘criam’ comportamentos por sua capacidade de impor identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes” (CRANE, 2006, p.22). Isto é facilmente constatado ao se observar que a massa servil é basicamente desprovida desse valor de troca simbólico, representativo fiel de sua miséria. Já por outro lado, a elite da Capital alcançou um grau de estetização do cotidiano, no qual esse valor de troca é puro excesso, representativo compatível com sua plena opulência. Situação semelhante ocorreu com o Nazismo frente aos judeus, desprovidos de seus bens, postos a viver em guetos.

O broche usado pela personagem principal, elemento importante do enredo, é semelhante ao utilizado pela *Luftwaffe*, a força aérea Nazista. De igual modo, se verifica forte similaridade da heráldica representativa da Capital, com a *Reichsadler*, a Águia Imperial que representava tanto o *Reich* quanto o partido nazista. Este também um símbolo originalmente usado para representar as Legiões e o Império Romano (LENHARO, 1991).

Outra ressignificação se refere a *Hitlergruß*, a saudação nazista, na qual se estende o braço direito com a mão espalmada, sendo revivalismo direto do *saluto romano*, as saudações romanas para com a coroação dos césares. Em *Jogos Vorazes* esse gesto se apresenta pelo braço esquerdo estendido, mostrando a mão com os três dedos do meio em riste.

E sem deixar de lado a transposição contemporânea de competições em arenas rodeadas por espectadores, seu expoente mais próximo seria o *reality show* TUF (*The Ultimate Fighter*), com a alta exposição de seus participantes, a existência de patrocínios, favorecimento do público, etc. Neste ponto é possível traçar paralelos contemporâneos tanto com o filme *O Show de Truman*, quanto com *O Sobrevivente*. No primeiro, acompanha-se a extrema exposição da vida de um protagonista alheio a situação, no qual constantes inserções publicitárias rodeiam sua existência, e o produtor executivo do programa molda os

acontecimentos conforme a audiência, acrescentando drama, tensão, romance etc. O mesmo ocorre em Jogos Vorazes e o diretor do evento. De igual modo o segundo filme contém outros tantos elementos presentes. Apresenta os EUA como nação totalitária, em pleno século XXI, onde toda a atividade cultural foi censurada, bem como a liberdade pessoal. Esse governo mantém a população alienada com a única relíquia preservada do século XX: a televisão. Sendo a única forma de diversão de uma população oprimida e fria, transmite inúmeros programas de jogos, basicamente *reality shows* nos quais criminosos sentenciados lutam por suas vidas, ao vivo, e onde o único e valioso prêmio é a sobrevivência.

Considerações Finais

Este trabalho está longe de esgotar todas as obras tratadas aqui, ricas em simbolismos, servindo como escopo inicial para que ajam futuras pesquisas nestes universos tão ricos, especialmente em se tratando de Jogos Vorazes, ainda pouco explorado pela academia.

Durante a produção dessa pesquisa foi perceptível a presença preocupante de uma iminência de violência real, e a sua verossimilhança pela violência simbólica encontrada nas obras. Esta situação remete a outra obra cinematográfica, o filme *A Onda*, no qual apresenta um professor que tenta demonstrar aos seus alunos que eles poderiam ser partidários de um regime nos moldes do nazismo, ao botar em prova o vazio de identidade com o qual a juventude sofre, o consumismo desenfreado, a ausência de objetivos coletivos e o desinteresse pela política. Apesar de ser uma história fictícia, ela é fortemente respaldada por acontecimentos reais, que nos permite lembrar dos diversos problemas de desigualdade que rodeiam a todos, permitindo questionar o quanto a ficção presente em Jogos Vorazes e nas outras obras distópicas apresentadas, de certo modo já não está deixando de ser ficção. A este questionamento não cabe resposta neste trabalho

Após tudo que fora apresentado, coube a este trabalho expor a inegável existência de ambiências e ressignificações presentes entre as obras, e em se tratando de Jogos Vorazes, tanto através de sua mídia original – a literatura – quanto para o cinema, os atualizando para a contemporaneidade.

Referências

A onda. Direção de Dennis Gansel. Alemanha: Paramount Pictures, 2008. DVD (107 min.), son., color., leg.

BARBOSA, Sílvio Henrique Vieira. O Triunfo da Vontade: Uma proposta de minutagem interpretativa da narrativa audiovisual do clássico de Leni Riefenstahl. In: XXXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 37, 2014, Foz do Iguaçu. São Paulo: Intercom, 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/trabalhos.htm>>. Acesso em: 6 set. 2014. ISSN: 2175-4683

CLAEYS, Gregory. **Utopia**: A história de uma ideia. São Paulo: SESC, 2013. 224p.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. 400p.

CRANE, Diana. **A Moda e seu Papel Social**. São Paulo: SENAC, 2006. 532p.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. 240p.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008. 210p.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 269p.

GOLDING, William. **O Senhor das Moscas**. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2014. 224p.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e Forma**: ensaios para uma crítica não-hermenêutica. Rio de Janeiro: Uduerj, 1998. 175p.

_____. **Depois de 1945**: Latência como origem do presente. São Paulo: UNESP, 2014. 357p.

HENTHORNE, Tom. **Approaching the Hunger Games trilogy: a literary and cultural analysis**. McFarland & Company Inc – EUA, 2012. 200p.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Globo, 2001. 314p.

JOGOS vorazes. Direção de Gary Ross. EUA: Paris Filmes, 2012. Blu-Ray (142 min.), son., color., leg.

KIRK, Robin. **Dark materials in young adult fiction**. Disponível em: <http://open.salon.com/blog/robinkirk/2011/04/14/dark_materials_in_young_adult_fiction>. Acesso em: 27 jul. 2014.

LENHARO, Alcir. **Nazismo** – “o triunfo da vontade”. São Paulo: Ática, 2003. 93p.

LUHMANN, Niklas. **A realidade dos meios de comunicação**. São Paulo: Paulus, 2005. 200p.

_____. **Introdução à teoria dos sistemas**. Petrópolis: Vozes, 2009. 416p.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 2002. 408 p.

MILLER, Laura. **Fresh Hell, What's behind the boom in dystopian fiction for young readers?**. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/magazine/2010/06/14/fresh-hell-2>>. Acesso em: 27 jul. 2014.

MIRANDA, Orlando. **Tio Patinhas e os mitos da comunicação**. São Paulo: Summus Editorial, 1976. 184 p.

MÜLLER, Adalberto. **Linhas imaginárias: poesia, mídia, cinema**. Porto Alegre: Sulina, 2012. 231p.

O senhor das moscas. Direção de Peter Brook. EUA: Silver Screen, 1990. DVD (90 min.), son., color., leg.

O sobrevivente. Direção de Paul Michael Glaser. EUA: Paragon Multimedia, 1987. DVD (103 min.), son., color., leg.

O show de Truman. Direção de Peter Weir. EUA: Paramount, 1998. Bluray (110 min.), son., color., leg.

OLIMPÍADAS e Mocidade Olímpica. Direção de Leni Riefenstahl. Alemanha: 1936. Streaming (217min.), son., pb., leg. Disponível em: <<http://youtu.be/nzmIvJMjRWE>>. Acesso em: 20 de mar. 2014.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. 416p.

OUTHWAITE, William; BOTTOMORE, Tom. **Dicionário do pensamento social do século XX**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 990p.

TAKAMI, Koushun. **Battle Royale**. São Paulo: Globo, 2014. 664p.

TRIUNFO da Vontade. Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: 1934. Streaming (114min.), son., pb., leg. Disponível em: <<http://youtu.be/b0kwnLzFMIs>>. Acesso em: 17 de mar. 2014.