

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
THALLES EDUARDO GIMENEZ**

**A CONSTRUÇÃO CRÍTICA DO ESPETÁCULO NO FILME
JOGOS VORAZES: O *REALITY SHOW* VISTO
PELO CINEMA**

**SÃO PAULO
2018**

THALLES EDUARDO GIMENEZ

**A CONSTRUÇÃO CRÍTICA DO ESPETÁCULO NO FILME
JOGOS VORAZES: O *REALITY SHOW* VISTO
PELO CINEMA**

Dissertação apresentada ao Programa de Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr.

Aprovado em: 22/08/2018

Prof. Dr. Renato Luiz Pucci Jr.

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa

Prof. Dr. Ivan Paganotti

**SÃO PAULO
2018**

RESUMO

Por meio da análise audiovisual, a presente pesquisa pretende promover uma reflexão sobre os recursos fílmicos que são utilizados no interior da trama do primeiro filme da sequência *Jogos Vorazes* (2012) e entender como eles interferem na construção de imagem espetacularizada que se forma diante dos olhos do público de massa representado pela narrativa. O olhar direcionado para esta estruturação de imagem permeará de forma crítica algumas das cenas do filme, que se mostram como momentos chave para consolidar uma crítica social, que através das cenas fílmicas, questiona a utilização dos meios de comunicação de massa devido à espetacularização televisiva que é representada de maneira negativa pelo filme. Para compreender como o filme realiza esta crítica relacionada à televisão e identificar se o cinema pode estar agindo de maneira semelhante com o seu público, será realizado uma separação das cenas da televisão (câmera intradieética) das do próprio filme. Serão analisados os detalhes desde seu lançamento, como divulgação dos cartazes e *trailer*, para compreender que influências esses paratextos possuem em relação ao produto final, até à análise de cenas do filme que levam à reflexão de como o cinema articula essa crítica. O pensamento de Gerard Genette será utilizado para contextualizar os paratextos que envolvem *Jogos Vorazes*, o de Hannah Arendt para compreender o tipo de governo ilustrado pelo filme, e Roger Caillois quanto à teoria fundamental dos jogos, assim como outros autores que também contribuirão com a pesquisa.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, Jogos Vorazes, Televisão, Espetáculo, Totalitarismo

ABSTRACT

Through the audiovisual analysis, the present research aims to promote a reflection on the film resources that are used inside the plot of the first film of the saga *The Hunger Games* (2012) and understand how they interfere in the construction of spectacular image that forms before the eyes of mass audiences represented by the narrative. The directed look at this image structure will permeate critically on some of the scenes of the film, which are shown as key moments to consolidate a social critique, which through the film scenes, question the use of the mass media through a spectacularization which is represented negatively by the film. To understand how the film performs this television-related critique and to identify whether the cinema may be acting in a similar way with its audience, it will be done a separation of the television scenes (intradiegetic camera) from those of the film itself. Will be analyzed the details since its launch, such as the publication of the posters and trailer, to understand what influences these paratexts have in relation to the final product, to the analysis of scenes from the film that lead to the reflection of how cinema articulates this criticism. Gerard Genette's ideas will be used to contextualize the paratexts that involve the work of *Hunger Games*, Hannah Arendt's thoughts to understand the type of government illustrated by the film, and Roger Caillois on fundamental game theory, as well as other authors who will also contribute to the research .

KEY WORDS: Cinema, Hunger Games, Television, Spectacle, Totalitarianism

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	05
2. O MUNDO ESTARÁ ASSISTINDO: MATERIAIS DE LANÇAMENTO	10
2.1 Os Paratextos: Elementos que complementam a obra	10
2.2 Cartazes: Oferecendo o espetáculo ao público	13
2.3 <i>Trailer</i> : Contextualizando o cenário	20
3. A VIDA DA POPULAÇÃO SOB INFLUÊNCIAS DO GOVERNO	24
3.1 O sistema político de Panem	24
3.2 O conceito de jogos: A relação com a disputa e o papel do espectador	29
3.3 O espetáculo representado: Influência na representação de Panem.....	38
4. UM OLHAR CRÍTICO POR MEIO DO ESPETÁCULO	50
4.1 Crítica política: As influências do entretenimento na sociedade atual	50
4.2 Cenas televisivas e fílmicas	59
5. COMENTÁRIOS FINAIS	63
6. REFERÊNCIAS	65

1. INTRODUÇÃO

O filme *Jogos Vorazes* (2012) foi dirigido por Gary Ross e lançado como uma adaptação do livro publicado por Suzanne Collins em 2008. A série de livros *Jogos Vorazes* ultrapassou a marca de 50 milhões de unidades vendidas e só o título original vendeu 23 milhões de unidades alcançando a marca de 300 semanas consecutivas na lista de *Best-Seller* do New York Times, enquanto que as sequências “Em chamas” e “A esperança”, acumularam 14 e 13 milhões respectivamente.¹

O sucesso de vendas da sequência de livros despertou a atenção da distribuidora Lionsgate que comprou os direitos de produção do filme e vendeu bens para conseguir bancar o investimento necessário de US\$ 75 milhões. A própria Suzanne Collins foi a responsável por adaptar o roteiro para o cinema, e o filme conseguiu um êxito absoluto de bilheteria ao redor do mundo atingindo o faturamento de US\$ 691 milhões² portanto obtendo sucesso com o público, assim como o livro.

Segundo Suzanne Collins³, a ideia de escrever a história surgiu quando ela passava os canais de televisão. Em um, viu pessoas competindo num *reality show* e em outro viu cenas gravadas na Guerra do Iraque que podem ter servido de inspiração para criar uma competição em um campo de batalha. Segundo a autora, o mito “Teseu e o Minotauro” também foi fonte de inspiração. Atenas era obrigada a enviar sete moças e rapazes para Creta, e eles eram lançados em um labirinto para serem devorados pelo Minotauro, uma criatura mítica de mitologia grega que é representada com corpo de homem e cabeça de touro. Esta mistura de ideias originou a trama na qual é representado um *reality show* em que um casal de jovens de cada distrito é enviado de maneira opressora para duelar até a morte e a população é obrigada a acompanhar o sacrifício. Sua história foi dirigida para adolescentes e, se for analisada conforme a teoria defendida por David Bordwell no livro *Narration in the fiction film* (1985, p.156), aparenta ser um típico filme clássico,

¹ Fonte: <<http://www.distrito13.com.br/livros/hunger-games/jogos-vorazes-podera-se-tornar-a-serie-de-livros-mais-vendida-do-ano-nos-eua/>> Acessado em: 01 abr. 2017.

² Fonte: <http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/jogos-vorazes-em-chamas-arrecada-mais-de-us-2-milhoes-na-estreia-34u823xzll30tc482uzobqn9g> Acessado em: 01 abr. 2017

³ Fonte: <www.distrito13.com.br/conteúdo/autora> Acessado em: 05 fev. 2017

pois sua narrativa apresenta características que apontam esse aspecto. O filme conta basicamente a história de uma humilde garota que, ao salvar sua irmã de participar de um jogo violento, acaba entrando na arena de batalha para lutar pela própria vida.

Analisando mais profundamente o contexto, percebemos o quanto o meio de comunicação utilizado na narrativa pode influenciar o público e a massa. Bordwell define a narrativa de um modo geral da seguinte maneira: a cada momento, em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos (2008, p.29). Segundo esta definição, podemos fazer um paralelo entre o filme *Jogos Vorazes* e a crítica ao mundo real, ao refletir que a maneira como o filme é construído pode transmitir diferentes ideias aos espectadores.

O filme se passa em um futuro distópico, ambientado em uma nação chamada Panem. Esta nação é dividida em treze distritos que apresentam características socioeconômicas distintas, sendo que os mais pobres trabalham de forma miserável para abastecer a Capital, o distrito mais rico e que tem o poder de controle sobre todos os outros, governando de maneira autoritária e repressiva. Por conta de uma guerra civil ocorrida anos atrás, quando os distritos se rebelaram contra o poder central, a Capital começou a promover um evento denominado “Dia da colheita pública” em que seleciona-se um casal de jovens de cada distrito através de um sorteio para que eles participem dos Jogos Vorazes. Eles são inseridos em uma arena de batalha completamente manipulada e controlada para lutarem até a morte, até que apenas um sobreviva.

Os Jogos Vorazes são tratados como um *reality show* que é transmitido por toda Panem com o objetivo não só de entreter a sociedade, mas também para intimidar e demonstrar seu poder por meio da comunicação de massa. Cada participante possui um tutor que dá dicas de sobrevivência e cuidados de imagem pública para conseguir apoio popular e alavancar patrocínios que oferecem vantagens dentro da arena. Através de elementos estéticos transmitidos na narrativa, é possível perceber um abismo social gigantesco entre a população e a Capital, e fica evidente o poder que o governo totalitário exerce sobre os demais distritos e o medo que eles sofrem por participarem deste evento.

No filme, pode ser observada uma comunidade controlada por uma única

pessoa que não possui limites à sua autoridade. Os cidadãos que ali vivem, seja dentro ou fora dos Jogos, têm sua vida totalmente controlada e seguem as regras preestabelecidas criadas por um líder que utiliza de estratégias de vigilância, limita a vida privada e pune seus cidadãos buscando ter o controle do governo e estabilidade de poder.

Durante a trama, fica evidente a existência de um conflito social e político que é impulsionado pela veiculação do *reality show* que é transmitido ininterruptamente em todos os locais públicos e de trabalho. Essa transmissão é utilizada no filme como um forte canal de manipulação de massa, pois em diversos momentos é possível observar que a Capital controla tudo o que será transmitido e realizado nos Jogos e esta representação dentro da narrativa influencia diretamente o comportamento da população, que é forçada a assistir ao programa televisivo.

Ao longo do tempo, diversas obras de ficção foram lançadas abordando uma reflexão sobre os sistemas totalitários e governos opressores. Em algumas obras literárias e cinematográficas podem ser identificadas essas características e ter algum tipo de relação com o *blockbuster Jogos Vorazes* (2012): os livros *1984*, escrito por George Orwell (1949) e *O Senhor das Moscas*, escrito por William Golding (1954), tiveram suas adaptações cinematográficas, e as obras exclusivamente produzidas para o cinema, como o filme *Battle Royale*, dirigido por Kinji Fukasako (2000), *O Triunfo da Vontade*, de Leni Riefenstahl (1935) e até mesmo o *Show de Truman: O Show da Vida*, dirigido por Peter Weir (1998).

O nazismo alemão foi um dos governos totalitários que mais se destacaram na história quanto à utilização da propaganda para manipular as massas. A evolução tecnológica deu início ao desenvolvimento de novos meios de comunicação, que possibilitaram a entrega de mensagens de uma maneira muito mais rápida e com poder de disseminação de informação muito maior. Ao longo da história, esses novos meios foram utilizados como ferramenta de propaganda por governos autoritários para moldar o pensamento da população através do controle e da manipulação de imagens. McLuhan (2000, p.22), em seu livro *Os meios de comunicação como extensão do homem*, defende a ideia de que uma mensagem transmitida pelos meios de comunicação pode gerar um reflexo na sociedade, agindo como formadora de opinião, já que o espectador absorve o que lhe é transmitido e na maioria das vezes não tem condições de avaliar e julgar o que é verdade e o que é manipulação.

Estamos aqui nos referindo às consequências psicológicas e sociais dos desenhos e padrões, na medida em que ampliam ou aceleram os processos já existentes. Pois a “mensagem” de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas. (MCLUHAN, 2000, p. 22)

Na trama do filme, é possível observar a televisão como principal meio de propagação da alienação, já que os Jogos são acompanhados por toda a população e a tela é a principal fonte de entretenimento daquele universo. De acordo com o pensamento de McLuhan, é possível constatar a influência dos meios em relação ao comportamento da sociedade que passa a ser moldado a partir da maneira como a mensagem é veiculada. Dessa forma, o meio se sobressai perante a mensagem transmitida, distorcendo o significado que ela própria possui. Por meio da análise das cenas mostradas aos espectadores do filme *Jogos Vorazes*, pode ser observado que a televisão é inserida na narrativa como principal instrumento de manobra de massas e elemento fundamental para possibilitar a existência do totalitarismo representado no filme.

O entretenimento divulgado pelas imagens revelam um meio eficaz para a alienação de uma sociedade, mostrando uma realidade manipulada em um forte poder de indução de ideias. O filme apresenta a seus espectadores cenas da produção do *reality show* que comprovam a manipulação do espetáculo promovido pelos organizadores, pois são reveladas ações que são executadas conforme os interesses da Capital, que acaba por controlar opressivamente a população e realiza uma crítica social.

Essa pesquisa qualitativa de análise fílmica tem como objetivo compreender se o filme *Jogos Vorazes* (2012), que por meio de um *reality show* representado em seu enredo, critica à televisão por meio de um espetáculo oferecido à população e verificar se o cinema também pode estar agindo de maneira semelhante com seu público em relação à essa crítica que ele mesmo realiza. Para isso será realizado uma separação das cenas da televisão

(câmera intradiegética⁴) das do próprio filme, a que somente os espectadores de *Jogos Vorazes* assistem, não os seus personagens. Através da análise audiovisual pretende-se identificar a maneira pela qual o filme realiza esta crítica relacionada à TV e compreender se o cinema pode estar agindo de maneira semelhante com o seu público.

O olhar direcionado para estas imagens permeará de forma crítica em algumas cenas que se mostram como momentos chave para consolidar a crítica ao espetáculo midiático promovido pelos meios de comunicação de massa, e comparar com a estética como meio de construção da narrativa. A análise das cenas será apoiada em conceitos defendidos por teóricos como Arendt, Bordwell, Caillois, Debord, Huizinga, McLuhan, entre outros pesquisadores. O *corpus* foi escolhido por conter a representação realística do universo televisivo e cinematográfico com elementos suficientes para realizar uma distinção entre as cenas televisivas e fílmicas demonstradas pela narrativa.

No capítulo seguinte serão analisados os materiais de comunicação de lançamento do filme com o objetivo de compreender como sua linguagem e composição influenciam e se relacionam com o produto final.

⁴ “O termo diegese fora já utilizada por E. Souriau no âmbito de pesquisas sobre a narrativa cinematográfica: neste contexto, opunha-se o universo diegético, local do significado, ao universo do *écran*, local da significante fílmico. É exatamente nesta acepção que Genette julga pertinente a transposição do termo *diegese* para o domínio da narrativa verbal: diegese é então o universo do significado, o "mundo possível" que enquadra, valida e confere inteligibilidade à história. Assinale-se que a partir de *diegese* sinônimo de história formam-se outros termos (diegético, intradiegético, homodiegético, etc.)” (REIS e LOPES, 1998, p.27). Portanto, câmera intradiegética é aquela que pertence ao mundo dos personagens e que capta as imagens do *reality show*.

2. O MUNDO ESTARÁ ASSISTINDO: MATERIAIS DE LANÇAMENTO

2.1 Os Paratextos: Elementos que complementam a obra

O cartaz de um filme, assim como seu *trailer*, possuem a função de promover e despertar o interesse do público. Através do design, tipografia, cores, personagens, ícones, ele é capaz de transmitir sensações e informar dados relevantes sobre a obra que pode atrair as pessoas a assistir a determinado filme.

Jogos Vorazes foi lançado mundialmente no dia 23/03/2012 e somente nos Estados Unidos alcançou o surpreendente faturamento de \$152.535.747 em apenas uma semana.⁵ Parte deste sucesso na estreia pode ser atribuída ao esforço global de marketing, responsável pela divulgação mundial dos cartazes nas ruas, shoppings, cinemas, redes sociais, *outdoor* e *internet*.

Segundo Genette (2009, p.9), em sua obra intitulada *Paratextos Editoriais*, paratextos nada mais são do que elementos estruturantes que envolvem uma obra e que, embora não façam parte dela, contribuem para dar ao texto a forma e o sentido necessário para garantir o seu entendimento.

A palavra paratexto é formada pelo prefixo grego “para”, que sinaliza a ideia de tempo, durabilidade. Quando se une à palavra “texto”, este prefixo forma, então, uma nova palavra que representa uma espécie de organização textual, estabelecendo uma relação de continuidade, que contribui para dar um sentido lógico e mais completo a uma obra, seja ela verbal ou não verbal (GENETTE, 2009, p.9).

O paratexto apresenta alguns elementos constitutivos que, embora muitas vezes sejam percebidos como elementos sem utilidade no contexto geral de uma obra, devem ser considerados ações de linguagem, já que contribuem para a percepção da obra como um todo, antes mesmo dela ganhar um sentido propriamente dito (GENETTE, 2009, p.10). E foi justamente percorrendo sobre os elementos constitutivos do paratexto, que Genette (2009, p.12) subdividiu o paratextos em duas modalidades: peritexto e epitextos. O peritexto é a modalidade que representa os elementos que circundam o texto dentro do próprio espaço da obra, estabelecendo uma relação de continuidade direta com ela, como é o caso dos

⁵ Fonte: <<http://www.imdb.com/title/tt1392170/>> Acessado em: 26 abr. 2017

títulos e intertítulos, capa, dentre outros (GENETTE, 2009, p.12). O epitexto, por sua vez, é uma modalidade formada também por elementos presentes no entorno do texto, mas de forma descontínua, ou seja, não conectados à materialidade do texto, como os debates, as resenhas, dentre outros (GENETTE, 2009, p.12).

Considerando as ideias de Genette (2009) sobre paratexto, Lunenfeld (1999), define este termo como um elemento que expressa a estética cultural do mundo digital contemporâneo, incluindo a ideia de apropriação e, diferentemente do que afirma Genette (2009), ele acredita que não existe essa questão de centralização textual, uma vez que esta configura um padrão implantado pela indústria editorial antes do fenômeno da convergência midiática (LUNENFELD, 1999, p.14). Diante disso, o autor entende que pode haver, por muitas vezes, um conflito quanto à definição de texto e paratexto. De acordo com ele, nenhum texto pode ser considerado central ou periférico. No contexto da paratextualidade, a mensagem não somente é transmitida, como também fornece experiência ao receptor (LUNENFELD, 1999, p.14). Apesar dessa divergência de entendimento sobre paratexto entre os autores, a verdade é que a importância deles para a compreensão e vivência global de uma obra é algo inquestionável. Na visão de Genette (2009, p.16-17), os paratextos são cruciais para garantir a melhor experiência de uma obra, tendo em vista que são estes os elementos que permitem a entrada e também uma melhor conexão com o texto, formando uma zona de transação que auxilia no entendimento da parte central da obra.

Os paratextos são os elementos que fazem referência à dimensão comunicacional da textualidade a partir de suas características, que envolvem e criam o texto. Mas, além disso, o paratexto funciona como um fator de delimitação para o texto, atuando como uma espécie de porta de entrada, que faz a conexão entre as partes de fora e de dentro do texto, facilitando o acesso a real essência da obra, o que muitas vezes provoca um misto de curiosidade e descobertas. Não é à toa que o mesmo apresenta como uma de suas características a presença de uma força discursiva muito notável, onde um único elemento pode expressar uma intenção, informação ou ainda uma interpretação (GENETTE, 2009, p.8).

Com isso, é possível afirmar que o paratexto é um elemento que não só favorece o entendimento de um conteúdo em sua plenitude, como também permite a compreensão da dinâmica de uma obra, seja ela verbal ou não verbal, a partir de

suas ramificações estruturais, que vincula os elementos que antecedem aos elementos que sucedem uma obra em si.

Na próxima seção serão analisados os cartazes criados pela agência Ignition, divulgados durante o período de lançamento do filme *Jogos Vorazes*, e o *trailer* como parte da estratégia de divulgação da produtora Lionsgate. O objetivo é compreender como a composição visual das peças gráficas se comportam em relação à comunicação, relacionar seu significado com a proposta de promoção do filme ao público e entender como o filme foi anunciado em termos de crítica. Esses elementos também serão relacionados com o sistema político de Panem, já que as peças estão relacionadas com o significado da obra. A análise dos materiais de promoção de lançamento e do *trailer* (paratextos) é importante pois podem ser observados detalhes cuidadosamente elaborados sob o conceito publicitário de divulgação e permitir compreender que efeitos eles possuem sobre o entendimento da obra final.

2.2 Cartazes: Oferecendo o espetáculo ao público



Figura 01: Cartazes de divulgação espalhados dias antes da estreia do filme Jogos Vorazes.

Fonte: www.facebook.com/onepanem

No dia 19/07/2011 apareceu o primeiro cartaz do filme que foi divulgado no site oficial: www.thehungergamesmovie.com (figura 02) e posteriormente foi divulgado em diversas mídias (figura 01). O que chamou atenção foi o fato de ele ser lançado de maneira estática e animada⁶ criando um movimento com o fogo em volta do tordo, pássaro que aparece na trama e gerando maior atração visual para o público a que a comunicação foi dirigida.

⁶Fonte: <<http://www.district13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/primeiro-poster-sinopse-e-site-oficial-sao-lancados/>> Acessado em: 25 abr. 2017



Figura 02: Cartaz teaser. Fonte: http://www.impawards.com/2012/hunger_games.html

Na imagem (figura 02), é possível identificar a figura de um tordo pegando fogo segurando uma flecha ligeiramente inclinada para baixo. Esta posição, acompanhada da direção das chamas, sugere movimento e pode indicar que se trata de um filme de ação. A flecha representada nesta imagem faz referência à principal arma de combate utilizada por Katniss, a protagonista. Durante o filme, ela e o símbolo do tordo tornam-se uma imagem de esperança. A relação entre a personagem e os símbolos da flecha e do tordo é tão fortalecida que, mesmo sem a presença da garota, os desenhos tendem a sugerir a presença de Katniss.

O vermelho e o laranja, cores presentes nas chamas, sugerem ao espectador um sentimento de excitação, fazendo alusão à presença de combates e violência promovido pelos Jogos (HELLER, p.119, 2014). O fundo escuro cria um tom de suspense, com a intenção de provocar a curiosidade do espectador. Na parte superior existe a chamada: “Que a sorte esteja sempre a seu favor”, frase criada pela Capital e transmitida pela televisão antes de iniciar os Jogos. No rodapé não existe uma data específica, apenas o ano “2012”, o que provoca expectativa para o lançamento.

Para celebrar cem dias até o lançamento oficial do filme, a Lionsgate promoveu uma ação de marketing que desafiava os fãs a coletar partes do pôster no formato de um quebra-cabeça pelas redes sociais utilizando a *#hungergames100* (conforme exemplo da figura 03). O objetivo era divulgar as imagens aos poucos e

engajar o público em uma ação que gerasse curiosidade até que a imagem completa pudesse ser revelada⁷ (conforme exemplo da figura 04).

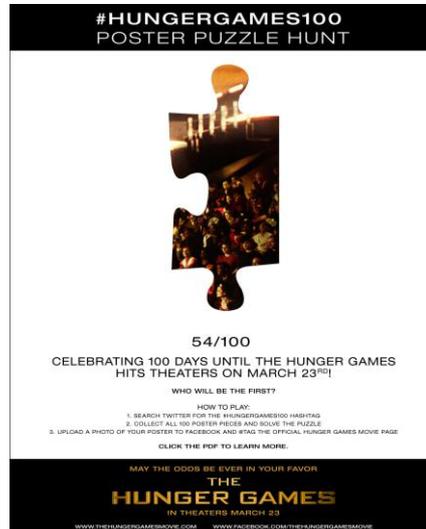


Figura 03: Parte do quebra cabeça que contém a peça inteira

Fonte: <http://www.cineplex.com/News/The-Hunger-Games-100-Poster-Puzzle-Hunt>



Figura 04: Pôster da ação de 100 dias revelado.

Fonte: http://www.impawards.com/2012/hunger_games.html

Neste cartaz é possível observar a mesma imagem do tordo presente no pôster anterior, porém agora ele ocupa somente a parte superior da imagem,

⁷ Fonte: <<http://www.cineplex.com/News/The-Hunger-Games-100-Poster-Puzzle-Hunt>> Acessado em: 25 Abr. 2017

gerando continuidade entre as duas peças. Sua inclinação para baixo aponta para Katniss, que ocupa o centro do anúncio e, ao mesmo tempo, o palco da arena. Observa-se a presença de oito telas de televisão ao redor da personagem, em formato de “U”, que gera um ponto de fuga para destacar ainda mais a presença de Katniss no centro da imagem e sugerir a presença massiva da TV na transmissão dos Jogos. Ela é posicionada de costas, virada em direção ao palco principal, para sugerir a ideia de que está indo rumo a um desafio. Na tela pode ser observado que os personagens possuem um olhar ligeiramente apontado para cima, que sugere a determinação e coragem em participar dos Jogos. Apesar de Katniss e Peeta (personagem que entra no campo de batalha junto com ela) serem participantes do mesmo distrito, eles são colocados lado a lado olhando um para o outro, o que reforça a ideia de interação, podendo ser rivalidade ou outro sentimento que será vivido entre eles durante a narrativa. O cenário é apresentado através de uma grande e bem iluminada avenida, cheia de espectadores em suas arquibancadas, o que reforça a ideia de espetáculo presente nos Jogos e de que muitas pessoas estarão prestigiando o programa televisivo. A frase “O mundo estará assistindo”, no topo do anúncio, faz referência a dois universos: a plateia que assistirá ao filme ao redor do mundo e a plateia do universo contido no enredo (Panem), que também estará assistindo ao *reality show* com as imagens transmitidas pela câmera diegética.

Após o lançamento dos cartazes *teaser*, foi divulgado o cartaz oficial (figura 05) que representou o filme nas paredes dos cinemas e através da divulgação nas redes sociais.

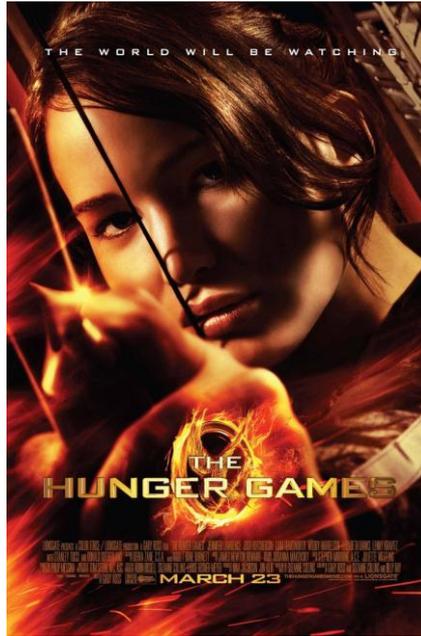


Figura 05: Cartaz oficial do filme Jogos Vorazes (2012) Fonte: http://www.impawards.com/2012/hunger_games.html

Nesse cartaz é possível observar que a personagem principal continuou no centro da imagem, porém agora ela é representada de frente, em *close-up* oblíquo, que ilustra um momento de ação. O olhar sereno de Katniss, ao mesmo tempo em que puxa a flecha para um momento de ação, transmite uma aceitação à participação dos jogos pela sobrevivência. As cores continuam em predominância do vermelho, que sugere ao público o calor dos jogos e a ação que o filme possui.

Pode ser identificada uma técnica fotográfica chamada *Low Key*⁸, em que a iluminação é sombreada contrastando com o rosto da personagem, que se sobressai diante da pouca luz de fundo evidenciando seus contornos. Uma das maneiras de identificar o uso desta técnica é observar o histograma da imagem (figura 06), que revela os *pixels* da imagem fixadas do lado esquerdo, mostrando que na imagem predominam as sombras enquanto poucos *pixels* se encontram do lado direito revelando detalhes mais iluminados, como por exemplo a figura 07.

⁸ Fonte: <<https://www.infoescola.com/fotografia/low-key/>> Acessado em: 05 mai. 2018

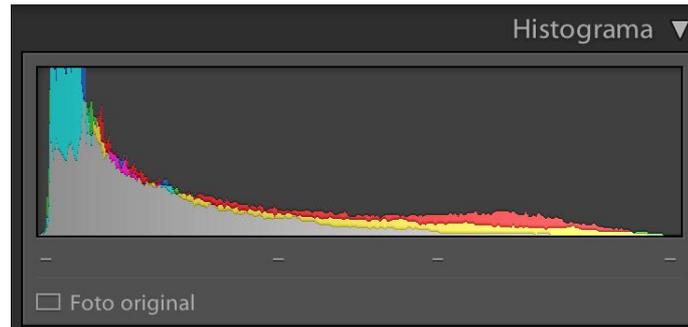


Figura 06: Histograma do cartaz oficial do filme *Jogos Vorazes* (2012) *Fonte: Elaborado pelo autor, através do software Adobe Lightroom CC.*



Figura 07: Exemplo de fotografia Low Key. Foto: Gürkan Sengün (Own work) [CC-BY-SA-3.0], via Wikimedia Commons. *Fonte: <https://www.infoescola.com/fotografia/low-key/>*

O título *Jogos Vorazes* é escrito em letras dourado metálico, que pode ser associada à cor de uma medalha de ouro, que representa a vitória. É possível observar a relação que Katniss possui com a imagem do tordo pegando fogo atrás da tipografia com o título do filme, pois ambos carregam a flecha e estão em chamas. É como se a imagem estivesse estabelecendo uma relação entre os dois elementos. No título do cartaz, “O mundo todo estará assistindo”, a comunicação continua estabelecendo a relação entre os dois mundos, o nosso (cinema) e o de Panem (televisão).

Refletindo sobre a exibição dos cartazes que anunciam o filme, pode-se perceber o objetivo de propagação do espetáculo para os espectadores do cinema, de forma aproximada aos esforços da mídia que vende o entretenimento ao público intradieético. Se for observada a figura 04, em relação à cena de apresentação dos participantes dos jogos (figura 08), o espetáculo é nivelado ao olhar desses dois públicos. Ambas as imagens ilustram os personagens como jogadores inseridos na

passarela de apresentação como centro das atenções do público gerando expectativas para o jogo.



Figura 08: Cena de apresentação dos jogadores (00:33:25). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

2.3 *Trailer*: Contextualizando o cenário

O *trailer* é o primeiro contato audiovisual que o espectador possui com a obra principal. Geralmente é lançado com o objetivo de capturar a atenção e despertar o interesse dos espectadores. Observando este paratexto, a mensagem que antecede o filme, gera expectativa não só pelo seu conteúdo mas pela maneira como é exibida. Dessa forma será realizada uma análise do *trailer* que promove o longa-metragem *Jogos Vorazes*⁹, com o objetivo de identificar como ele foi apresentado inicialmente para o público.

A peça em questão possui duração de 2 minutos e 35 segundos e exibe um apanhado de cenas do filme, construindo um resumo de seu enredo. As cenas são montadas de acordo com a cronologia da narrativa que o trailer promove, de modo a revelarem ao espectador detalhes da história que está por vir, sem deixar de instigar seu interesse pelo longa.

Em planos abertos, o *trailer* começa com um conjunto de três cortes rápidos. No primeiro, a protagonista Katniss Everdeen nos é apresentada, bem como sua cidade de origem, o Distrito doze, um vilarejo rural no país de *Panem*, o que indica sua origem campesina; em seguida ela aparece trespassando uma cerca de alta voltagem desativada: a cerca elétrica sugere um ambiente controlado e vigiado, e sua desativação alude à precarização e abandono da localidade (conforme figura 09). Tudo isso será confirmado na terceira cena, pelo diálogo entre Katniss e Gale Hawthorne que, além de sugerir intimidade entre eles, deixa também claro que ambos não desejam participar dos Jogos, evidenciando logo no início a opressão exercida pela Capital e, conseqüentemente, o sistema político em que eles vivem. Na sequência, a ideia daquele ambiente ser de vigilância, punição e controle é reforçada por meio da introdução de uma trilha sonora tensa e pela presença de um dirigível do qual Katniss e Gale fogem e se escondem.

⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zhW-KWCw92c>> Acessado em 27 abr. 2017



Figura 09: Cerca de acesso proibido. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=zhW-KWCw92c>>Acessado em 27 abr. 2017

A partir daí são exibidas cenas do Dia da Colheita, o evento em que serão sorteados os participantes dos jogos. Numa fala em *voice-over*, a participação nos jogos é apresentada como honraria e sinal de bravura; ao mesmo tempo, a associação entre tal fala e as imagens a que se assistem enquanto ela é ouvida, ilustra todos apreensivos e tensos, construindo um contraste irônico entre a mensagem do governo e a reação da população¹⁰. Ideia perceptível no *trailer* e aprofundado no longa, que visa justamente apresentar os Jogos como alegoria do sistema social de patriotismo, bem como da noção de heroísmo como incentivo para o alistamento de jovens. Os Jogos Vorazes seriam, portanto, uma espetacularização da batalha de vida ou morte.

Ali, Katniss se voluntaria para participar dos Jogos, em desespero para poupar sua irmã, Primrose Everdeen, que fora sorteada e seria compulsoriamente uma participante. É possível perceber a tensão em torno de tal sorteio em dois *flashes* rápidos que demonstram a apreensão da protagonista e de sua irmã justamente em relação a tal possibilidade.

Em seguida, a participação de Katniss nos Jogos passa a ser apresentada sobre trilha sonora tensa e em cortes rápidos, de modo a trazer a sensação de tensão e perigo.

¹⁰ Voice-over: A narração de um filme, programa de televisão ou anúncio consiste em palavras que são ditas por alguém que não é visto. Fonte:

<https://www.collinsdictionary.com/pt/dictionary/english/voice-over> Acessado em: 20 jun. 2018

A partir deste ponto, as cenas em que é exibido o Distrito Doze recorrem à fotografia que traz a sensação de frio como recurso representativo da pobreza, desolação e abandono da população, bem como de sua fragilidade em relação à Capital e ao Governo, sempre representados em tons quentes.

A imagem de Katniss, dessa sequência em diante, passa por uma transformação visual e, em partes dos diálogos entrecortados, seu estilista diz que está lá para fazê-la causar uma boa impressão ao público.

Imagens também entrecortadas apresentam a produção do espetáculo e o treinamento dos participantes. As habilidades de Katniss com o arco e flecha são bem ressaltadas de modo a representá-la como guerreira.

No trailer, a fala do apresentador dos Jogos funciona como narração, visando explicar e a apresentar ao público o objetivo dos Jogos.

Os personagens principais mais uma vez revelam sua insatisfação em participar dos Jogos, colocando suas vidas em risco. Fica outra vez evidente o poder de coação da Capital de obrigá-los a participar dos jogos.

Ao final, o caráter espetacular e de torcida dos Jogos é evidenciado por meio da exibição de cenas em que toda a população do Distrito Doze assiste concentrada à imagem de *Katniss* num telão e reproduz uma espécie de sinal de pertencimento que ela faz. O *lettering* “Os jogos vão mudar todo mundo” é exibido em três cortes rápidos, com a tela escura, sugerindo o poder de influência que os *reality shows* teriam sobre a população.

O que pode ser destacado deste *trailer* é que ele evidencia pontos explorados em maior profundidade pelo filme, tais como o universo opressor, o destaque na personagem principal inserida como oprimida por um governo e como sua opositora. O *trailer*, assim, e tal como o filme, é promovido sob o ponto de vista da protagonista Katniss Everdeen, e ilustra como ela enfrenta em sua jornada os desafios propostos nos Jogos.

Por fim, o entretenimento do *reality show* presente na narrativa e a venda dos Jogos como um produto televisivo sugerem uma mescla entre o universo fílmico e o televisivo. As imagens mostradas nos paratextos (*cartazes* e *trailers*) têm claramente o objetivo de despertar a curiosidade do espectador induzindo-os a verem o filme como uma denúncia de sistemas políticos autoritários. Esse esforço de comunicação de lançamento foi fundamental para criar expectativa e atrair o público para assistir ao filme como produto final.



Figura 10: Cenas do Trailer de Jogos Vorazes (2012). Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=zhW-KWCw92c>> Acessado em 27 abr. 2017

3. A VIDA DA POPULAÇÃO SOB INFLUÊNCIAS DO GOVERNO

3.1 O sistema político de Panem

O objetivo aqui é mostrar que o governo representado no filme *Jogos Vorazes* age de forma totalitária e não ditatorial. Será analisado como o filme ilustra a vida da população e dos jogadores, revelando um regime opressor.

Arendt (1989, p. 375) define o totalitarismo basicamente como “a dominação permanente de todos os indivíduos em toda e qualquer esfera da vida”. Segundo a autora, há uma grande diferença entre governos totalitários, tiranos e ditatoriais:

A distinção decisiva entre o domínio totalitário, baseado no terror, e as tiranias e ditaduras, impostas pela violência, é que o primeiro volta-se não apenas contra os seus inimigos mas também contra os amigos e correligionários, pois teme todo o poder, até mesmo o poder dos amigos. O clímax do terror é alcançado quando o Estado policial começa a devorar os seus próprios olhos, quando o carrasco de ontem torna-se a vítima de hoje. É este o momento quando o poder desaparece inteiramente (ARENDR, 1985, p. 30).

O cenário em que se passa o filme se constitui em um futuro pós-guerra de total destruição e repressão, quando impera o medo acima de tudo. Cada distrito possui uma função laboral específica que, ao final, visa suprir a Capital para que esta, na figura de seu líder, o presidente Snow, forneça segurança e alimentos aos distritos, sob uma forte coerção e opressão política e psicológica para manutenção da ordem e do controle total de seus cidadãos. Todo sistema de governo de *Panem* é centrado nessa maneira e ilustrado nas primeiras cenas do filme. Através de planos gerais da cidade, a câmera apresenta uma população pobre, que teme a participação dos Jogos.

Voice-over. Do tratado da traição. Como punição pela revolta, cada um dos doze distritos deve providenciar uma garota e um garoto com idade entre doze e dezoito anos para a colheita. Esses tributos ficarão sob custódia da capital e serão transferidos para a arena, onde lutarão até a morte até que reste só um vitorioso. De agora em diante e para sempre esse campeonato será conhecido como Jogos Vorazes.

Esta frase aparece na primeira cena, através de um *lettering* com *voice-over*, e é evidenciado logo no início que a população será submissa ao governo.

Na cena seguinte, é mostrada uma entrevista em estúdio televisivo entre o apresentador do *talk show* com o organizador dos Jogos, que enfatiza que estes acontecem por uma lembrança da rebelião que aconteceu no passado. Quando o apresentador pergunta qual sua marca pessoal como organizador dos Jogos pelo terceiro ano consecutivo, acontece um corte seco para o Distrito Doze com um grito de Primrose dizendo não, sugerindo à presença da violência e negação dos Jogos pela população. Logo em seguida, são mostradas casas velhas de madeira e a população exercendo atividades de serviços manuais, evidenciando a pobreza do local, enquanto Katniss corre até encontrar Gale para comentarem sobre a repressão que eles sofrem (conforme figura 11).



Figura 11: Cenas que contextualizam o Distrito Doze (00:03:00). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

Várias características abordadas na trama, como medo, domínio da vida dos cidadãos, violência, subserviência do povo à Capital, estratégias para manutenção da ordem, fazem alusão ao que Arendt (1979) classifica como regime totalitário. Para Arendt (1979, p. 375-376),

Sua idéia de domínio — a dominação permanente de todos os indivíduos em toda e qualquer esfera da vida — é algo que nenhum Estado ou mecanismo de violência jamais pôde conseguir, mas que é realizável por um movimento totalitário constantemente acionado. A tomada do poder através dos instrumentos de violência nunca é um fim em si, mas apenas um meio para um fim, e a tomada do poder em qualquer país é apenas uma etapa transitória e nunca o fim do movimento. O fim prático do movimento é amoldar à sua estrutura o maior número possível de pessoas, acioná-las e mantê-las em ação.

Souza (2007) explica que essa é a especificidade do totalitarismo na concepção arendtiana, a ideia de domínio, do medo, da utilização do terror como instrumento banal para governar massas perfeitamente obedientes. Essa é a característica que diferencia o totalitarismo das ditaduras modernas e das tiranias do passado, que utilizavam o terror como meio de extermínio e amedrontamento.

E uma outra diferença essencial deve ser mencionada: enquanto os antigos regimes autoritários contentavam-se em exibir seu poder e em controlar a vida exterior dos governados, a burocracia totalitária estende sua interferência à vida interior dos mesmos. (SOUZA, 2007, p. 244).

Essa forma de domínio se apresenta de modo explícito na trama de *Jogos Vorazes* (2012), em que todos os distritos são controlados por um presidente que se coloca na condição de líder e a todo momento reforça sua autoridade. Os cidadãos de Panem tem suas vidas inteiramente controladas pela Capital, tanto na esfera da vida pública quanto privada, dentro e fora dos Jogos.

A Capital, sob os auspícios de seu líder, lança mão de estratégias constantes de vigilância, punição e limitação da vida dos cidadãos para manutenção da estabilidade do poder. Em sequências das primeiras cenas do filme, que contextualizam a cidade e mostram a repressão vivida, é possível observar uma cidadã de Panem olhando triste através da janela de sua casa, simbolizando a busca pela liberdade (conforme figura 12).



Figura 12: Cidadã de Panem olhando para fora (00:02:59). Fonte: Cenas do filme *Jogos Vorazes* (2012 Blu-Ray).

Segundo Hannah Arendt, para um governo totalitário prosperar, ele deve usar os meios de comunicação a seu favor, uma vez que este movimento só pode existir onde há um público de massa e a propaganda, que é o alicerce mais forte do totalitarismo, segundo a concepção da autora.

Somente a ralé e a elite podem ser atraídas pelo ímpeto do totalitarismo; as massas têm de ser conquistadas por meio da propaganda... Quando o totalitarismo detém o controle absoluto, substitui a propaganda pela doutrinação e emprega a violência não mais para assustar o povo, mas para dar realidade às suas doutrinas ideológicas e suas mentiras utilitárias (ARENDR, 1989, p.390).

No caso de *Panem*, os meios de comunicação são totalmente voltados para a manutenção do sistema, seja para o líder se pronunciar, declarar as medidas de ordem e deliberações da Capital, seja para coagir e manter a ordem, ou ainda para transmitir em tempo real as edições dos Jogos. Os Jogos, como mencionado anteriormente, são instrumento de negociação da Capital com os distritos, em troca principalmente de alimentos. São baseados em extrema violência, em que os participantes se matam até restar um vencedor.

Os Jogos têm adesão tanto da elite da Capital, que assiste aos massacres e patrocina os participantes, lhes garantindo recursos para seguir em frente, quanto da “ralé”, que se mata diante das câmeras para barganhar recursos e suas próprias vidas.

Souza (2007), se baseando na concepção arendtiana, menciona que esse é um mecanismo eficiente, pois consegue limitar toda e qualquer espontaneidade dos

povos sob o domínio totalitário, bem como das atividades políticas e sociais, e a esterilidade política que existia nas burocracias antigas se estendeu a uma esterilidade total sob o regime totalitário.

A essência da tirania é a ausência de lei e o poder arbitrário. Já no totalitarismo, o exercício do poder não é arbitrário e não pode ser pensado em termos de ausência de leis, nem em termos de interesses pessoais do tirano. Nele, o terror é a essência do sistema, e não um princípio ancilar da ação (SOUZA, 2007, p. 244).

O totalitarismo tem como base uma homogeneização do povo, dos costumes, da vida em geral, não cedendo espaço para diversidade, ação e atitudes inovadoras. Estas, se surgirem, são reprimidas violentamente pelas forças vigilantes, não dando margem para possíveis questionamentos e contestações. O totalitarismo nega completamente a liberdade individual e coletiva. O que se torna assustador nessa perspectiva, de acordo com Arendt, não é a limitação ou a negação à liberdade, e sim a concepção de que a liberdade precisa ser sacrificada em prol do desenvolvimento histórico (SOUZA, 2007, p.245).

Essa é a ideia central do funcionamento de Panem, tendo em vista que todos os cidadãos se sacrificam (inclusive com a própria vida, se “voluntariando” para participar dos Jogos) para suprir a Capital de tudo que esta necessita e, em troca, os distritos são protegidos e recebem recursos para se desenvolverem, mantendo a estrutura vigente.

O controle da Capital é exercido sobre toda Panem, mais uma vez reforçando as bases do que constitui um regime totalitário que, de acordo com Arendt (1979), só tem visibilidade se for implementado em larga escala, principalmente em termos populacionais, em que grandes massas possam ser sacrificadas sem interferir no quadro geral da população. Um exemplo claro dessa característica na trama é o de que se mostra que todos os distritos, sem exceção, estão submetidos à obrigatoriedade de participar dos Jogos e estão sob a vigilância da Capital, que controla a vida interior dos seus habitantes. Evidente que esse cenário na maior parte do tempo caracterizado pelo totalitarismo, pelo fato de se tratar de uma obra de ficção, pode conter algumas variações conceituais, principalmente no que se diz respeito à vida privada dos cidadãos. Apesar de a narrativa demonstrar um ambiente completamente controlado, nas casas ainda se tem alguma liberdade para as pessoas conversarem, diferentemente de 1984 em

que as tele-telas espionam as pessoas em todos os lugares. A revolução do povo contra o governo gerada por meio da quebra das regras dos jogos demonstram um estado totalitário em fase de ruptura. Esses jogos possuem um papel fundamental em relação à manutenção do sistema de governo de Panem e é a principal fonte de entretenimento ao espectadores do filme, portanto o tópico seguinte analisará seus aspectos conceituais que são ilustrados pela narrativa.

3.2 O conceito de jogos: A relação com a disputa e o papel do espectador

O filme *Jogos Vorazes* mostra como a sua arena de batalha se compõe dos elementos constitutivos básicos dos jogos presentes na disputa, em que os participantes assumem profundamente o papel dos personagens e passam a vivencia-los. Este estudo também busca compreender a performance dos participantes, enfatizando as categorias existentes no contexto da arena de batalha. Pode ser verificado qual é o papel do espectador, que acompanha por um sistema de transmissão, as lutas de vida e morte, e também sua relação com a disputa e os elementos da narrativa.

O historiador Johan Huizinga e o sociólogo Roger Caillois buscam trazer definições para os jogos a partir de sua relação com a cultura. Ambos falam sobre as condições do jogo e os elementos inerentes a ele, tais como a liberdade, a consequente fuga da realidade e o isolamento.

O jogo, entendido como uma ação voluntária, é livre em sua essência. Quando se joga, o indivíduo não está vivendo a vida real, ele é projetado para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 2000,p.10). A partir dessa reflexão, baseada em um regime totalitário, os jogos estão sob o comando de terceiros, que estabelecem regras e dispõem de todos os meios para que estas sejam obedecidas, o que pode caracterizar como anti-jogos os jogos representados na trama . Já em *Os Jogos e os Homens*, Caillois (1990) afirma haver uma vocação social presente em todas as categorias gerais e específicas dos jogos a que ele se refere. Huizinga (2000, p.3), no prefácio do seu livro, mostra a sua convicção de que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Assim, o desenvolvimento de habilidades e complexidades do jogo, bem como a criação de novas modalidades, torna-se um processo inerente à vida, que acaba por gerar identificações e necessidades na sociedade e para ela. Para Huizinga (2000, p.4), todo jogo tem um sentido para alguém, que vai muito além das “necessidades imediatas da vida”. Nesta mesma linha de raciocínio, Roger Caillois (1990, p.62) destaca a existência, por trás dos jogos, de muitos outros fatores, indo muito além de uma mera distração individual, uma competição ou uma prática esportiva. Por esse motivo, uma mesma pessoa pode sentir-se interessada por diferentes tipos de

jogos, que tenham objetivos distintos, de acordo com a afinidade e significado pessoal para cada uma delas.

Segundo Huizinga, sobre o jogo:

É uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p.33).

Para ver a aplicação desses conceitos na narrativa de *Jogos Vorazes*, pode-se observar que o cenário estabelece uma relação com as características do jogo: a atividade “exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço” (Huizinga, 2000, p.33). De acordo com a regra, são escolhidos, ou sorteados, dois representantes de cada um dos doze distritos, somando 24 competidores. Os escolhidos possuem um mentor, responsável por orientá-los no período de preparação para os jogos. Os acontecimentos diários da arena são transmitidos para todos os distritos. Reportagens em *talk shows* sobre a vida dos participantes e suas histórias também são exibidas, para aproximar e provocar uma identificação com o telespectador. A afeição e o desempenho são pontos-chave para arrecadar incentivos e tentar sobreviver na arena, uma vez que os tributos podem conseguir patrocinadores para se beneficiarem durante os jogos. Os sentimentos de tensão e alegria estão presentes na ação das personagens integrantes do jogo, assim como o sentimento projetado nos personagens-espectadores e nos espectadores reais, cuja empatia com a trama garantiu o seu sucesso de bilheteria e vendas.

Pensando na plenitude dos jogos, Caillois (1990, p.61) destaca que ela só é atingida no momento em que se provoca uma cúmplice ressonância.

Mesmo quando os jogadores podem, sem que daí advenha inconveniente, entregar-se às suas práticas afastados uns dos outros, os jogos se tornam pretexto para concursos ou espetáculos. A maioria deles, efetivamente, sugerem pergunta e resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão compartilhada (CAILLOIS, 1990, p.61).

Ou seja, pode-se refletir que o espectador é contagiado pela tensão do jogo disputado na arena e leva seus sentimentos para dentro dessa realidade. Dessa forma, surge nele uma sensação de pertencimento ao realizar conexões e até criar

vínculos afetivos com as personagens. Ele já não torce apenas pelo seu personagem favorito, ele joga junto. Acompanha seu trajeto, e se emociona nas conquistas.

Podem ser encontrados no filme *Jogos Vorazes* os principais elementos que Caillois (1990, p.11) considera como constituintes dos jogos humanos. Dentre as principais características de qualquer jogo humano destaca-se a constante presença da ideia de limites e liberdades em seu desenvolvimento, pois todo o jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Esse conjunto de regras não pode ser violado sob qualquer hipótese, pois acarretaria a destruição da atividade, ou seja, a presença de certos limites é incontestável na prática de qualquer jogo. Entretanto, o jogador sempre tem uma relativa liberdade de criação já que, devido ao afastamento da vida real, podem-se correr alguns riscos sem grandes consequências para a vida do participante (CAILLOIS, 1990, p.11).

Em *Jogos Vorazes* esse conceito aparece de maneira que os participantes devem saber utilizar armas, equipamentos de sobrevivência e administrar comida. Dentro da arena, eles têm a liberdade de criar seus próprios utensílios com os objetos encontrados ou podem voltar para pegar alguma coisa no ponto central, que contém os suprimentos, mas isso sempre implicará um desdobramento, seja o risco de morte ou de salvação. Apesar de terem uma certa liberdade de atuação até o ponto que o ambiente é manipulado, sua participação é obrigatória e não há liberdade de escolha dos participantes sorteados, o que pode descaracterizar a essência principal dos jogos pelo fato de eles não serem livre no ponto mais fundamental de todos os jogos. Essa contradição entre o conceito e a trama, faz refletir sobre qual é o tipo de jogo ilustrado pelo filme. *Spartacus* (1960) dirigido por Stanley Kubrick, baseado na ascensão do império Romano, retrata uma situação bastante semelhante em relação a *Jogos Vorazes*. O protagonista Spartacus, escravo a serviço de Roma, é treinado nas artes de combate para ser um gladiador e participar de combates até a morte para entreter o público. O regime vivido no império romano ilustrado pelo filme mostra um governo centralizador com regras ditadas por um imperador que também obrigava os gladiadores a lutarem. Essa semelhança com *Jogos Vorazes* faz refletir se neste trata-se de um jogo entre escravos ou homens submetidos a um sistema totalitário.

Uma importante contribuição de Caillois (1990, p.32), claramente identificada na trama de Jogos Vorazes, está diretamente relacionada à classificação da natureza social dos jogos. Segundo o autor, em qualquer jogo, como na saga proposta por Collins, podem ser encontrados pelo menos um destes quatro elementos: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *Ilinx*.

Agôn: nesta categoria estão os jogos dominados fundamentalmente por atividades competitivas. Seu campo de atuação tenta criar situações ideais e igualitárias para todos os participantes no intuito de que o vencedor apareça como o melhor preparado. Cada competidor é motivado pelo interesse de ter a excelência num determinado domínio reconhecida pelos demais participantes. É a exaltação do mérito pessoal (CAILLOIS,1990, p.36).

Em Jogos Vorazes, os jovens dos distritos ricos são preparados para a competição, seguindo o espírito de *agôn*, ou seja, vencerá quem for o melhor. Entretanto, para Caillois (1990, p.53), por mais que se tente criar situações ideais de competição, isto nunca será alcançado, já que o meio interfere de diferentes maneiras na construção do sujeito. Em *Jogos Vorazes*, a população dos distritos mais pobres são completamente diferentes das que vivem na Capital, sob o ponto de vista da educação e modo de vida.

Na narrativa, é demonstrado que, em alguns distritos, os competidores aprendem desde cedo o manuseio de armas, técnicas de combate e sobrevivência, enquanto alguns participantes levam para a arena apenas seu conhecimento da vida cotidiana. Apesar disso, nos dias que precedem o início dos jogos, todos eles podem receber orientações de seus mentores sobre como devem agir na arena. Dessa forma, apesar da desvantagem de treinamento existente entre os oponentes, eles ainda podem contar com suas habilidades próprias, além da inteligência, para sobreviver.

Alea: nesta categoria o fator “sorte” está ligado aos jogos, em oposição ao *agôn*. Aqui, o jogador atua passivamente, não fazendo uso de qualquer habilidade previamente adquirida, negando, assim, qualquer qualificação. Na *alea* predominam a força do acaso, o destino, a sorte, sendo representada em nossa sociedade pelos diversos jogos de azar (CAILLOIS, 1990, p.27). Com a aleatoriedade na escolha dos participantes, a força de cada time está totalmente ligada ao fator sorte, assim como os recursos que serão encontrados no caminho durante a batalha.

Durante o sorteio dos tributos, Primrose Everdeen (irmã mais nova de Katniss) é selecionada, mostrando a ação do destino e o inesperado acontece. Inconformada, Katniss se oferece como tributo para disputar os jogos em lugar de sua irmã. Em meio a isso, o outro tributo é sorteado: Peeta Mellark, a quem Katniss, a princípio, se lembra de ter visto uma única vez.

A obrigatoriedade de participar dos jogos fere o princípio de liberdade dos participantes, que estão inseridos em um sistema político totalitário.

Mimicry: são jogos em que os participantes adotam para si o papel de determinados personagens. É uma forma de se apropriar de outra realidade que não a sua. Para Caillois (1990, p. 42), o sentimento de prazer de uma criança imitando outra pessoa é revelado nesse jogo por seus participantes. O prazer é ser outro, ou pelo menos se passar por outro, cabendo ressaltar que nessa atividade não existe submissão às regras, cujos maiores exemplos se encontram nos jogos protagonizados.

Ainda de acordo com o autor, essa manifestação mantém uma íntima ligação com as atividades esportivas, pois as grandes manifestações desportivas não deixam de ser ocasiões privilegiadas de *mimicry*, mesmo esquecendo que a simulação é transferida dos atores para os espectadores: não são os atletas que imitam, mas sim os assistentes.

A mera identificação com o campeão constitui já uma *mimicry* semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme. Isso é muito comum, por exemplo, quando o torcedor diz que “ganhamos o jogo” e não que a equipe de sua preferência ganhou o jogo.

Aqui, a principal característica é a imaginação, apesar de possuir elementos dos jogos, como liberdade, suspensão do real e espaço e tempo delimitados. Cabe ao sujeito fingir para si mesmo, além de fazer os outros acreditarem que ele é outra pessoa. Nesse jogo, a máscara e o disfarce não são adereços, mas sim, parte do corpo daquele que se quer fazer acreditar.

Em Jogos Vorazes, uma opção para manter-se vivo por mais tempo na arena é fazer alianças, colocando-se a categoria *mimicry* dentro do jogo. Por mais que o participante não tenha afinidade com o outro, uma vez que o objetivo é matar o oponente, ele pode assumir uma personagem, ser alguém diferente do que ele é na vida cotidiana, para garantir sua sobrevivência. Um exemplo dessa ação é Peeta, que forma uma aliança com os competidores de outros distritos mais fortes. A

própria Katniss também acaba fazendo uma aliança com Rue, uma menina de apenas doze anos, Tributo do Distrito Onze.

Ilinx: nesta categoria o autor coloca os jogos que se assentam na busca de vertigem, com o intuito de destruir a estabilidade de percepção do ser humano, ou seja, busca-se atingir uma espécie de espasmo, transe, afastamento súbito da realidade (CAILLOIS,1990, p.47). Essa atividade pode ser encontrada tanto em crianças como nos adultos. Nela, são traduzidas formas brutais de afirmação de personalidade, pois o essencial reside na busca desse distúrbio específico, desse pânico momentâneo que o termo “vertigem” define e das indubitáveis características do jogo que lhe estão associadas.

A sugestão da adrenalina está presente em toda a trama do filme, graças ao poder de identificação entre os personagens adolescentes e o seu público, também em grande parte formado por adolescentes. Sendo um jogo radical, em que seus participantes arriscam suas vidas, está diretamente relacionado à sensação de vertigem e à tentativa de destruir, mesmo que por um instante, a estabilidade da percepção, causando uma espécie de pânico no competidor. Por consequência, em *Jogos Vorazes* as quatro modalidades são inseridas dentro da competição.

Além destes elementos, outro aspecto destacado por Caillois (1990) que é de fundamental importância para a compreensão do poder social, educacional e psicológico exercido pelo jogo está relacionado à prática coletiva dessa atividade. Esse elemento é muito visível no filme, através da transmissão dos acontecimentos para um grande número de espectadores, versão tecnológica, como nos *reality shows*, do que acontece nos modernos estádios ou nas antigas arenas romanas. Não existe jogo individual pois, ao jogarmos, dialogamos direta ou indiretamente com outros atores sociais, mesmo quando estes não se encontram presentes.

Por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga, deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, mesmo que fossem imaginários (CAILLOIS, 1990, p.59).

Assim sendo, o jogo pressupõe a companhia, e não a solidão. Em *Jogos Vorazes* não há um competidor superando a si mesmo, mas um grupo de vinte e quatro participantes que se enfrentam. O mistério e o encanto que o jogo proporciona, fazendo dos acontecimentos dentro dele um segredo, algo pessoal,

despertam o interesse e provocam o envolvimento do espectador. É no limite desse mundo imaginário e temporário, criado de forma fictícia, que o jogo ocorre, em que elementos, dinâmicas e regras particulares são instituídas e passam a valer dentro daquele universo.

O jogo tem por natureza um sistema instável, uma vez que, a qualquer momento, é possível voltar à vida cotidiana e reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto (HUIZINGA, 2000, p.19). A sessão de cinema acaba, o jogo no estádio termina, a leitura do livro se conclui.

Ao final da experiência, ocorre o retorno ao cotidiano. Huizinga entende que a entrega do jogador durante o jogo transforma suas características: a consciência de tratar-se "apenas" de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está ligada ao jogo pode transformar-se não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo (HUIZINGA, 2000, p.18).

Sobre as regras, Caillois (1990, p.47) destaca que são inseparáveis do jogo a partir do momento em que ele adquire sua existência institucional. Dessa forma, a premissa para se ganhar os Jogos Vorazes é que reste apenas um tributo (competidor) ao final da disputa.

Não é permitido levar para a arena nenhum objeto que sirva como arma. Todos os artigos necessários, desde suprimentos a armas, são colocados no ponto de partida dos jogos. Aqui, entram as estratégias e a liberdade de cada competidor agir como entender melhor, uma das características do jogo. Cabe ao participante analisar se vale a pena ir ao encontro de seus suprimentos, correndo o risco de ser atacado logo no início do jogo, ou se foge para procurar um lugar seguro.

O espectador do filme se torna um participante fora do jogo, uma vez que, a partir dos elementos da narrativa, consegue se transportar para a realidade da arena e até assumir o papel de um dos personagens em luta com o qual mais se identifica. Assim, ser espectador do jogo também possibilita a fuga da vida cotidiana. Alguns elementos narrativos são construídos com o objetivo de potencializar a ideia de jogo aos espectadores. Na cena em que os competidores estão face a face aguardando o início da batalha, os personagens são demonstrados em cima de uma base,

semelhante ao peão, peça de escalão mais baixo do xadrez, que representa um soldado de infantaria, que é o primeiro a ir para guerra (figuras 13 e 14).



Figura 13: Participante dos jogos representado como peça de jogo de tabuleiro (01:07:08).
 Fonte: Cenas do filme *Jogos Vorazes* (2012). Figura 14: Peças de xadrez. Fonte:
<http://www.professoramanuka.com.br/2016/10/nomes-e-movimentos-das-pecas-de-xadrez.html> Acessado em: 12 mar. 2018

Ainda que obra de ficção, cuja construção da narrativa e das personagens talvez não tenha sido fruto de uma deliberada decisão de formatá-los a partir de conceitos da teoria dos jogos, o resultado final mostra o quanto o universo do filme possibilita não só a identificação do público com sua narrativa e personagens, mas principalmente a sensação de pertencer a um mundo imaginário onde o espectador pode sentir a tensão dos jogos e imergir na narrativa, ainda que não se apresente um dos elementos mais fundamentais do conceito de jogo, a liberdade de participar ou não.

3.3 O espetáculo representado: Influência na representação de Panem

Este capítulo se volta para a teoria de Debord acerca do espetáculo. O objetivo é entender como ele é exibido no filme *Jogos Vorazes*, investigando sua influência sobre os reflexos sociais na representação de Panem. A sua teoria é introduzida no livro *A Sociedade do Espetáculo* (1997) e o autor apresenta tal sociedade como uma mera representação de imagens aparentemente reais.

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era diretamente vivido se esvai na fumaça da representação (DEBORD, 1997, p.08).

No filme, esse conceito pode ser observado quando a Capital exhibe as imagens e as utiliza como ferramenta política para fortalecer o espetáculo dos Jogos e estabilizar seu poder. Na verdade, ao aplicar essas imagens por meio de diferentes formas de exibição, a Capital dispersa mais as pessoas e destrói sua unidade, para que elas não possam se unir para se rebelar. O espetáculo gira em torno do evento anual dos Jogos Vorazes. O ambiente da história é Panem, que é mostrada como uma distopia, por causa do uso de tecnologias, que são muito mais desenvolvidas do que as nossas, para que as mentes das pessoas fiquem presas às imagens produzidas por essas tecnologias.

A concepção acerca da sociedade do espetáculo, proposta por Debord (1997), é a de que seria uma comunidade em que os capitalistas ou a classe dominante governam o povo com a ajuda de imagens e visões aparentemente reais.

O espetáculo na sociedade representa concretamente uma fabricação de alienação. A expansão econômica é principalmente a expansão da produção industrial. O crescimento econômico, que cresce para si mesmo, não é outra coisa senão a alienação que constitui seu núcleo original (DEBORD, 1997, p.20).

Essas imagens são produções da mídia e estão no entretenimento e em jogos que atraem a atenção das pessoas. Essa atração em demasia leva as pessoas a não verem a realidade da sociedade e o totalitarismo da Capital, que impõe a desigualdade e a hostilidade às pessoas. Na verdade, as pessoas estão tão entretidas por essas imagens irrealis, mas aparentemente reais, que não veem as

injustiças praticadas pelo governo. Debord (1997, p.36) acredita que na sociedade do espetáculo a vida do povo é reduzida à acumulação de espetáculos, sugerindo o triunfo das meras representações ou visualizações sobre a vida real.

O espetáculo na verdade é a mídia de massa, o entretenimento e os jogos, que afetam o trabalho com todas as suas representações artificiais. As classes dominantes usam essa estratégia para tornar as pessoas passivas. O povo está tão entretido no espetáculo que não pode se rebelar contra o governo, já que ele é a força de visão que ajuda a dominar a sociedade inteira e trazer alienação, por meio da desigualdade, para o povo.

A sociedade do espetáculo nas mídias em geral pode influenciar a opinião das pessoas positiva ou negativamente, passando uma mensagem implícita ou explícita e agindo como formadora de opinião. “O espetáculo em geral como inversão concreta da vida é o movimento autônomo do não-vivo” (DEBORD, 1997 p.24). Na verdade, o espetáculo é uma força oculta que perpassa a vida das pessoas por meio das imagens irreais que superficialmente parecem ser reais. Aos olhos do público que assistem ao *reality show* presente na narrativa, essas imagens ocultas parecem reais. São chamadas de ocultas porque as pessoas não podem ver o que está por trás e além das imagens. Na verdade, elas se comunicam com a superfície do espetáculo.

Podemos refletir que as imagens só são apresentadas como uma abstração que está distante da realidade da sociedade e do mundo inteiro. O poder do espetáculo torna as pessoas passivas porque as “imagens deslumbrantes” na superfície são meras representações que as impedem de ver uma classe governante.

As aparências não representam mais a realidade, mas um novo estágio de abstração foi atingido, em que o ciclo inteiro de produção, distribuição e consumo é apresentado em termos de sinais abstratos, sem relação com um mundo objetivo (KOSOVIC, 2011, p19)¹¹.

O resultado do espetáculo é transformar as pessoas em consumidores passivos, incapazes de se revoltarem e tomarem atitude contra o totalitarismo da capital.

¹¹ *"Appearances do not represent reality anymore, but a new stage of abstraction is reached in which the whole cycle of production, distribution, and consumption is presented in terms of abstract signs with no relation to an objective world"* (tradução nossa).

O espetáculo é o mau sonho da sociedade moderna acorrentada, que ao cabo não exprime senão o seu desejo de dormir. O espetáculo é o guardião deste sono (DEBORD, 1997 p.20).

Como Debord disse, o espetáculo induz as pessoas a terem um sono ou sonho profundo, o que significa passividade, já que é só um sonho sem qualquer praticidade ou vitalidade, que são requisitos de todos para superar a crueldade da sociedade. Por exemplo, algumas pessoas famintas são atraídas por imagens de alimentos destacadas em alguns jogos ou exibições de televisão, e elas competem umas contra as outras para obter esses alimentos. Elas estão, na verdade, tentando obter a imagem do alimento, e não sabem que estão afogadas nessas imagens, desviando sua atenção das desigualdades e injustiças impostas a elas.

Na verdade, as imagens do espetáculo impõem a ideologia da classe dominante ao público, alienando o comportamento e o conceito de certo e errado das pessoas. Dentro do *reality show*, elas lutam umas contra as outras para vencer. Essa batalha nada mais é do que uma estratégia dos organizadores dos Jogos empregada para entreter o público que assiste, que intencionalmente transmite uma hostilidade, levando a um sentimento de medo e precavendo uma possível revolta.

As imagens demonstram uma enorme distinção de classe entre a Capital e os distritos. Logo no início do filme, é apresentado um cenário de televisão muito bem iluminado e produzido, enquadrando o apresentador e o produtor dos Jogos, ambos muito bem vestidos comentando que os Jogos Vorazes não são apenas um sacrifício, mas sim um momento de união. Um corte seco nos leva até Panem, representada em tom cinza e de baixa saturação, mostrando Katniss confortando sua irmã Primrose Everdeen pela possibilidade de ela ser escolhida para participar dos Jogos (figura 15). Pelo desespero de Primrose e o contraste de cores em comparação com as cenas anteriores, a narrativa começa sugerir ao espectador que há uma diferença social entre a Capital e os distritos e que a população tem medo de ser escolhida para participar dos Jogos, que não enxerga o sacrifício da maneira positiva que o produtor quer vender ao público.



Figura 15: Contraste de imagem entre a representação da capital e a população do distrito doze. Fonte: Cenas do filme *Jogos Vorazes* (2012 Blu-Ray).

Para minimizar a insatisfação do povo, ele atrai a atenção para as imagens de riqueza transmitidas no *reality show*. As vítimas desse jogo são as pessoas pobres dos doze distritos e até mesmo as crianças estão submetidas a participarem da violência dos Jogos.

Os Jogos Vorazes reúnem os jovens dos doze distritos para participar, mas a regra desses Jogos inclui a tática da separação e da matança para ganhar o prêmio. Essa estratégia dos Jogos traz hostilidade e guerra aos distritos, mas os distritos ignoram o fato de que é o desejo da Capital prender as pessoas nas imagens para o próprio bem dela.

Logo no início, há uma cena em que a Capital convoca toda a população a ir até uma praça pública, onde seria realizado o “Dia da Colheita” mostrando ao espectador uma população andando devagar e com expressões faciais de tristeza. Através da maneira organizada com que todos caminham na mesma direção e obedecem à ordem, mesmo com expressão de insatisfação, a narrativa reforça a ideia de que a Capital possui o poder de controlá-los. Logo após todos se organizarem, é veiculado um vídeo para a população de Panem. Ele tem como objetivo apresentar os Jogos Vorazes para o povo e tentar vender sua ideia de maneira positiva através de cenas que demonstram felicidade e honra combinados em um discurso imponente e otimista, mostrando belas cenas de um homem se erguendo com o sol brilhando ao fundo, num discurso que valoriza a imagem da Capital e reforça seu poder perante o sacrifício que os jovens deverão fazer por ela.



*Figura 16: População assistindo ao filme de apresentação dos Jogos Vorazes (00:12:51).
Fonte: Cena do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).*

Através dos artifícios imagéticos que a narrativa demonstra ao espectador, podemos refletir que o discurso apresentado no vídeo, citando palavras de honra e orgulho, não passa de uma estratégia do governo ao tentar persuadir o povo utilizando do poder do meio em que veicula a comunicação. Seu discurso diz que o sacrifício seria feito por uma causa nobre, com o objetivo de celebrar a paz. Com a presença de soldados e pela imagem de poder que a Capital transmite, todos são obrigados a aceitar.

Sobre o conceito de indústria cultural, Adorno (2002) defende que o imaginário das classes sociais tende a se unificar mediante o modelo de cotidiano único que será oferecido pela indústria. Ou seja, a população deve aceitar estes moldes sociais que o governo emprega sobre ela e através das cenas do filme é possível observar a maneira em que os cidadãos de Panem obedecem às normas impostas pela Capital. De acordo com a figura 17 que ilustra cenas iniciais, é possível observar um sinal de saudação da população em apoio ao discurso da Capital, o que demonstra sua obediência. Este sinal pode ser comparado com a Alemanha Nazista, em que o povo utilizava para demonstrar apoio ao líder Adolf Hitler.



Figura 17: Sinal de 3 dedos: Saudação de apoio ao discurso dos distritos à Capital em comparação com o sinal utilizado na Alemanha Nazista. (Jogos de Berlim de 1936). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray) e Diariouno.ar.

As imagens dos jogos, incluindo as de comida e riqueza, são tão convidativas para as pessoas dos distritos que elas se dispõem até a matar umas às outras para ganhar essa riqueza, portanto a Capital consegue manipular as mentes das pessoas ao impor suas regras, demandas e ideologias por meio de tecnologias modernas, tais como o espetáculo televisionado, sem promover guerra física. Na verdade, o espetáculo é um jogo que engana a mente das pessoas pobres que são iludidas pelas imagens falsas. Conseqüentemente, as pessoas dos distritos não se rebelarão contra o poder da Capital. Elas não podem nem falar sobre essa injustiça, como é explicado por Katniss em conversa com Gale nas cenas iniciais do filme. Eles discutem que não há um planejamento de vida futuro e tentar fugir dali não é possível, pois a Capital os encontraria. Conforme as cenas representadas pela figura 18, é demonstrado os personagens fogem com expressão de medo da nave do governo que sobrevoa a região. Isso demonstra que o poder vem de cima e representa a fragilidade que a população possui em relação à autoridade do governo.



*Figura 18: Katniss e Gale conversando na floresta (00:05:55).
Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray)*

De acordo com Arendt (1989) o governo totalitário cria uma barreira que suprime a capacidade de sentir, pensar e agir, rompendo a essência da vida privada.

Toda esfera da vida privada, juntamente com a capacidade de sentir, de inventar e de pensar, permanece intacta. Sabemos que o cinturão de ferro do terror total elimina o espaço para essa vida privada, e que a autocoerção da lógica totalitária destrói a capacidade humana de sentir e pensar tão seguramente como destrói a capacidade de agir (ARENDR, 1989, p.527).

O sistema político ilustrado no filme fica evidenciado logo nas primeiras cenas. Katniss comenta com Gale o fato de eles não terem para onde fugir e se esconder da Capital, pois estão sendo observados a todo momento. Enquanto conversam, um corte seco ilustra os personagens olhando aeronaves passando no céu, o que pode representar a fragilidade de ambos e dizer que o poder vem de cima. Já que o governo pretende controlar as ações dos personagens e reprimir a liberdade de ambos, podemos considerar, através da definição de Arendt (1989, p.527), de que se trata de um governo totalitário.

Katniss e Peeta quebram uma regra do jogo ao se apresentarem como amantes desafortunados, por sugestão de seu mentor, Haymitch, que os guia até a vitória. Com essa exibição, eles ganham favores dos patrocinadores, que são de grande ajuda, já que os favores vêm na forma de comida e remédios que fornecem grande apoio durante os Jogos Vorazes. Isso aumenta suas chances de sobreviver. Outro exemplo é a amizade entre Katniss e Rue (um dos tributos do Distrito Onze) nos Jogos Vorazes, o que contradiz as expectativas do público e dos organizadores dos jogos, pois assim elas não se matam. Elas têm um senso de confiança e união; é por isso que, em vez de se matarem, elas se ajudam. Mas outros participantes seguem a regra de matança da Capital e se comportam com brutalidade. Eles estão tão fascinados pelas imagens e pelo desejo do prêmio que não veem a injustiça feita contra eles próprios; a injustiça de se matarem, a injustiça de matar um humano. Portanto, o resultado é a morte inevitável deles e a deterioração de seus distritos, que perdem outro garoto e outra garota. Conseqüentemente, quanto mais fracos ficam os distritos, mais poderosa fica a Capital.

É necessária a conscientização das pessoas quanto à irrealidade do espetáculo, incluindo os Jogos Vorazes, a caçada empolgante e as mortes. O objetivo do programa de TV é simular uma situação de sobrevivência real, porém há

tudo um aparato por trás que descaracteriza esta veracidade e demonstra que toda sua estrutura é um simulacro que apenas tenta fingir uma realidade.

A Capital possui o poder de controlar as ações dos personagens dentro dos Jogos através de uma central de controle, podendo alterar o ambiente em que os participantes estão inseridos e forçá-los a executar ações sem que os mesmos percebam o que estão fazendo. Em uma cena, a Capital envia um comando da central de controle que faz incendiar uma floresta próxima a Katniss, com o objetivo de fazer com que ela andasse na direção contrária e se deparasse com um inimigo. Esta manipulação não é visível pelos participantes e eles não sabem que estão sendo controlados (figura 19). O público de massa acredita que o que está sendo transmitido é uma situação real, porém todo espetáculo se trata de uma hiper-realidade, ou um simulacro gerado através da construção artificial à qual apenas o espectador do filme tem acesso.

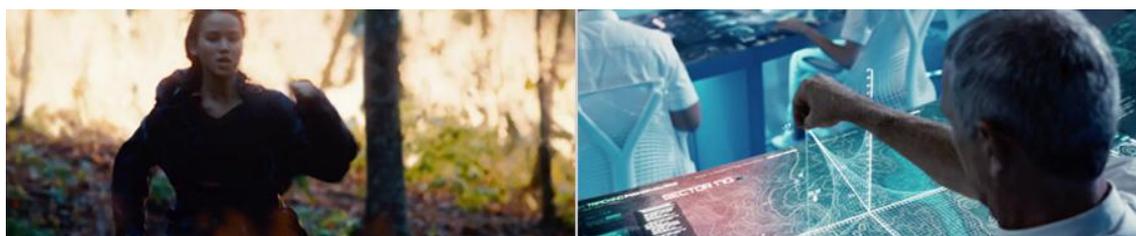


Figura 19: Katniss fugindo do incêndio causado pelos controladores dos jogos e sala de controle (01:17:30). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

Em Panem, a Capital utiliza da tecnologia para enganar as pessoas, realizando manobras com suas necessidades e exigências. Pode-se observar que a Capital usa várias tecnologias e inovações. Um exemplo que se pode observar nas cenas televisivas representadas é a utilização de efeitos visuais (VFX) que são inseridos na transmissão do *reality show* para dar suporte visual e prender mais ainda a atenção do público (figura20). Tal tecnologia acaba evidenciando ainda mais o distanciamento econômico entre a Capital e os demais distritos. A população fica tão submersa no prazer de assistir ao conteúdo que não se rebela contra o modelo de governo cruel que é estabelecido sobre eles.



Figura 20: Cena televisiva que os apresentadores interagem com os efeitos visuais que dão suporte ao entretenimento (01:25:18). Fonte: Cena do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

Os meios para saciar a fome da população são uma ferramenta para a Capital atingir seus objetivos brutais. As pessoas estão submersas no entretenimento e no prêmio final dos jogos, que é a comida. Estes são um dos dispositivos nas mãos da Capital para promover a distinção de classe em Panem. Há fome extrema nos doze distritos, enquanto os habitantes da Capital têm abundância de comida. Nos distritos, as pessoas como Katniss e Gale caçam para obter sustento para suas famílias, enquanto que na Capital as pessoas desperdiçam o alimento. Na verdade, fornecer comida ao vencedor dos Jogos Vorazes é uma ilusão enganosa e deslumbrante para as pessoas dos distritos; isso só aumenta a hostilidade e as injustiças entre eles.

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era diretamente vivido se esvai na fumaça da representação (DEBORD, 1997, p.13).

Por meio dessa definição, podemos refletir que essa representação de riqueza e abundância de recursos da Capital, podem não ser condizentes com a realidade da população, mesmo que pareça real à primeira vista.

O último elemento que pode ser chamado de imagem irreal nos Jogos Vorazes é o figurino. “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). Katniss é intencionalmente vestida para atrair patrocinadores e pessoas que assistem às exibições de televisão, e as roupas brilhantes podem ser uma forma de desviar a atenção das pessoas das crueldades feitas pela Capital (figura21). A população que assiste pela televisão ao deslumbre de Katniss forma uma imagem diferente do espectador cinematográfico, pois os elementos da trama deixam evidente à tela cinematográfica que todo show não se passa de uma construção de imagem.

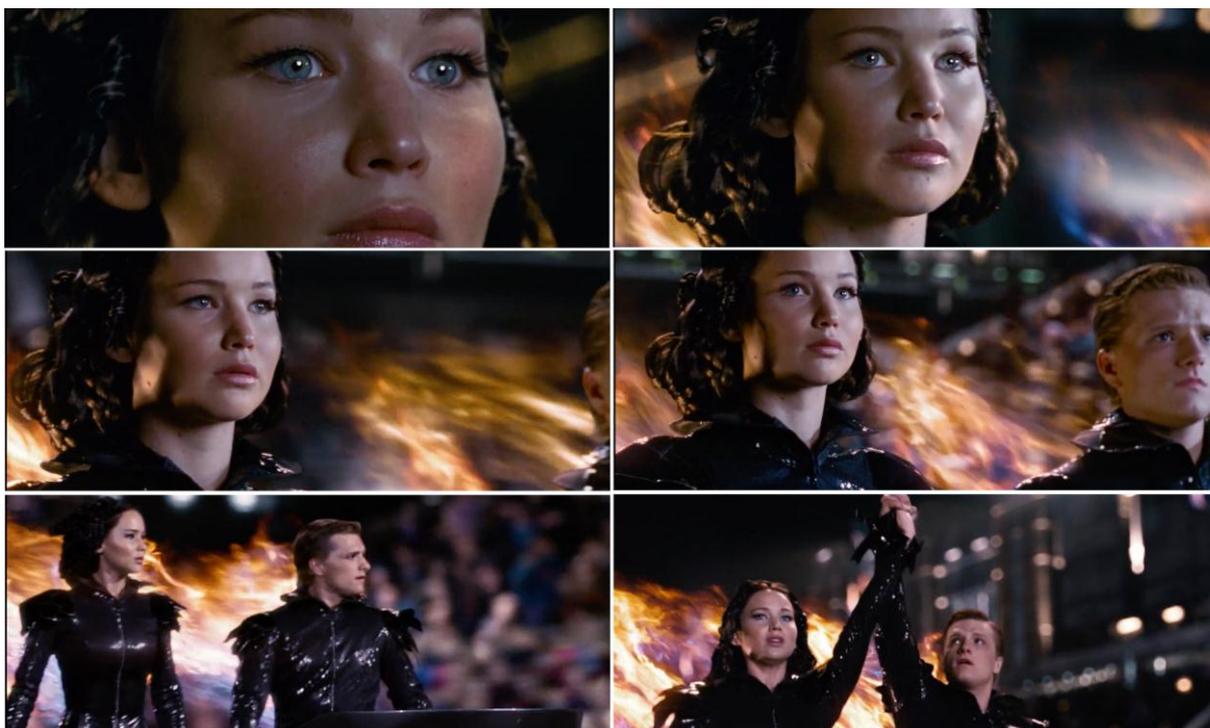


Figura 21: Zoom out na imagem televisiva dando evidência à Katniss (00:33:00).
Fonte: Cena do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

Aos olhos de Cinna, o estilista de Katniss e Peeta, roupas coloridas são um poder nas mãos da Capital, poder que deveria estar nas mãos das pessoas do Distrito Doze. Para a cerimônia de abertura, ele decide fazer roupas que mostrem a identidade distinta de Katniss. Ele diz a Katniss: “Para a cerimônia de abertura você deve vestir algo que sugira a principal atividade de seu distrito”. É por isso que ele desenha as roupas dos dois participantes (Katniss e Peeta) com chamas, forma final do carvão, elemento que representa a atividade econômica exercida pelo Distrito Doze (mineração). Assim, Cinna quer transformar roupas e aparências em

elementos de revolução para os distritos, como um lembrete da identidade dos distritos.

Esse ato rebelde de Cinna faz com que eles não vistam uma simples roupa, e sim fogo ardente. Ele diz a Katniss e Peeta que fiquem de mãos dadas perante a plateia. Com isso, eles mostram sua união, contrariando a regra dos Jogos Vorazes e as regras da Capital.

Além de Cinna, Katniss e Peeta também se conscientizam sobre o totalitarismo da Capital e dos jogos enganosos que são os Jogos Vorazes anuais. Katniss confessa antes de participar dos Jogos saber das regras injustas. Portanto, os jogos são a melhor válvula de escape para que eles expressem seus sentimentos de repulsa pela Capital. Ao vencerem como amantes, eles enganam a Capital e quebram a regra dos Jogos Vorazes. Snow e Crane, organizadores dos jogos, acreditam que a vitória deles possa abrir o caminho para que as pessoas dos distritos iniciem uma revolução.

Os atos rebeldes de Katniss e Peeta na arena são o fato que inicia uma rebelião. Ambos resistem a serem peões nos Jogos Vorazes e, ao fazerem isso, iniciam uma cadeia de eventos que, quando iniciada, é quase impossível de ser impedida, especialmente quando se trata de como os participantes e os espectadores são afetados.

As imagens de comida e roupas também reforçam o impacto sobre as pessoas. Entre todos esses personagens, Katniss, Peeta, Cinna e o espectador cinematográfico estão cientes dessas estratégias deslumbrantes e enganosas. Em outras palavras, Katniss e Peeta, ao se rebelarem ganham os Jogos como time e quebram a regra da Capital. É por isso que o Presidente Snow fica enraivecido. Katniss é muito persistente ao se aproximar da chance de ganhar. O fogo da roupa de Katniss também é um lembrete de rebelião. Na diegese, poucas pessoas conseguem perceber a manipulação dos Jogos e, como mostra o diretor do filme, não é impossível sair da alienação dos jogos enganosos fornecidos à multidão pela sociedade do espetáculo.

O filme aparenta realizar uma crítica de terror debordiano à sociedade do espetáculo, mostrando uma opressão por meio da diversão, entretanto essa não é a única visão que se pode ter no mundo em que vivemos. O entretenimento está presente em muitas situações da nossa vida e pode ser possível enxergar o espetáculo por uma visão diferente de Debord. Segundo Morin (1997), as inovações

tecnológicas aliadas com o capitalismo permitiram o crescimento da sociedade, seja na medicina, ciência, cultura e demais áreas que contribuem com o desenvolvimento do ser humano.

Não há dúvida de que, sem o impulso prodigioso do espírito capitalista, essas invenções não teriam conhecido um desenvolvimento tão radical e maciçamente orientado (MORIN, 1997, p. 22).

Portanto, podemos refletir que o entretenimento que se passa fora da ficção, ou seja, na vida real, também possui seu lado positivo e cabe ao indivíduo absorver e assimilar a informação recebida para agir de acordo com seu senso crítico individual.

Em uma notícia divulgada pelo portal G1¹², o símbolo de esperança originado na narrativa do filme foi reproduzido na Tailândia em um manifesto ao golpe militar ocorrido em maio de 2014. Segundo a notícia, estudantes foram presos por terem reproduzido o sinal de 3 dedos em meio a um pronunciamento, e a transmissão do filme *Jogos Vorazes: A esperança - Parte 1* (2014), dirigido por Francis Lawrence, foi proibida em algumas salas de cinema do país. Este acontecimento faz pensar em como a simbologia do filme foi capaz de influenciar seus espectadores e moldar o comportamento de uma sociedade através da propagação de uma ideia.

¹² G1. Manifestantes imitam gestos de “Jogos Vorazes” e são detidos na Tailândia. 20 nov. 2014. <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>>. Acesso em: 18 dez. 2017

4. UM OLHAR CRÍTICO POR MEIO DO ESPETÁCULO

4.1 Crítica política: As influências do entretenimento na sociedade atual

Algumas razões levaram o filme *Jogos Vorazes* a obter grande sucesso entre o público. Uma delas é o fato da protagonista ser uma garota forte e independente, e outra é o fato do espectador ser capaz de se identificar com esse mundo, pois sua narrativa demonstra elementos atuais e compatíveis com a sociedade contemporânea.

A literatura tem sido usada como um meio para a crítica social durante a maior parte da história, por meio de gêneros como o romance. Contudo, muitas críticas têm sido feitas ao romance distópico.

A distopia é caracterizada por uma narrativa que fantasia uma realidade futurística a partir de críticas à própria realidade social e, segundo Cordeiro, Goes e Nogueira (2016, p. 261), esse gênero nasceu

[...] causado pelo desenvolvimento da energia nuclear que aumentou exponencialmente o quadro de destruição no pós-guerra, na política (com suas ideologias totalitaristas) e na religião, que pouco fazia para evitar tais lutas armadas entre países – abriu-se espaço para um conjunto de novas ideias denominadas então como distopia [...]. As distopias caracterizavam-se pelas narrativas ficcionais nas quais os indivíduos eram despidos de sua liberdade em uma sociedade repressora e vigilante, espelhada na realidade de contradições pelas quais o mundo passava após as grandes guerras mundiais.

São essas características que dão vida ao cenário e à trama desenvolvida em *Jogos Vorazes*, principalmente ao mostrar uma sociedade denominada *Panem*, que se constitui em um futuro pós-guerra de total destruição e repressão onde impera o medo acima de tudo. Um dos livros que abordam um mundo distópico para realizar uma crítica social é *1984*, de George Orwell. O autor, por meio da narrativa, alerta o público sobre um futuro distópico, que funcionaria como um aviso de que, se a sociedade de hoje não mudar, o futuro será um lugar horrível em que se viver.

Assim como *Jogos Vorazes*, o filme *1984* (1984) também constitui uma adaptação de obra literária, e chegou aos cinemas pela direção de Michael Radford. No universo criado para o longa *1984* é possível enxergar uma grande semelhança

com *Jogos Vorazes*, pois ambos se passam em um mundo sem liberdade e completamente vigiado, ou seja, numa sociedade totalitária. O partido controla todas as informações e possui poder sobre todos os cidadãos que ali convivem e são obrigados a obedecer todas as ordens. O termo “*Big Brother is watching you*”, que aparece em seu enredo, simboliza a opressão da liberdade e representa a figura principal do governo através de cartazes e pôsteres que fazem a propaganda do governo. Essa figura de liderança se assemelha com o que aparece em *Jogos Vorazes* através da imagem apresentada pelo presidente Snow. O termo ainda pode ser assimilado com a frase “*The world will be watching*” presente cartazes de divulgação de *Jogos Vorazes* (conforme figuras 04 e 05), que representa a falta de privacidade em ambos os universos.

Em 1984 o governo possui controle total da população através das tele-telas, câmeras instaladas por toda a parte, que monitoram cada passo dos cidadãos e permitem às autoridades penalizar os que descumprem as regras impostas pelo Big Brother. Ele mantém as pessoas na pobreza, pois, além de possuir o controle do comportamento, monopoliza itens básicos de sobrevivência como comida e abrigo, assim como em *Jogos Vorazes*.

A história é narrada sob a ótica do personagem Winston Smith, que trabalha no próprio partido e acaba se rebelando contra ele. Sua narrativa é conduzida por um romance ilegal entre ele e Julia, e o governo tenta controlar quaisquer relacionamentos amorosos para impedir a liberdade do povo. Em *Jogos Vorazes*, o presidente Snow também tenta controlar o romance de Katniss e Peeta, pois fica evidente que o amor pode ser uma saída para lutar a favor da liberdade.

1984 traz uma ideia de alerta em relação aos perigos que um governo totalitário pode trazer. A grande diferença entre essa obra e *Jogos Vorazes* é que seu final é trágico. Pela repressão do governo, Winston se separa de seu grande amor, Julia, e ambos seguem sem se ver o resto da vida, devido à tortura, lavagem cerebral e medo das consequências estabelecidas pelo sistema. Sendo assim, 1984 demonstra da maneira mais árdua as consequências negativas desse tipo de governo, enquanto que em *Jogos Vorazes*, apesar de também haver uma crítica semelhante, ela pode ser considerada bem mais amena pois o filme entrega ao espectador um final mais otimista. Com a união e a vitória de Katniss e Peeta, o amor representado pelo casal mostra um sinal de esperança que não aparece em

1984. O cinema entrega o final que o espectador espera, realizando sua crítica social mas sem desagradar seus espectadores.

Percebe-se que nos elementos do romance distópico há uma crítica voltada à sociedade e a tentativa de expressar uma ideia ao seu público, especialmente àqueles que estão em condições de promover mudanças sociais. A ficção pode ser capaz de fazer perguntas relacionadas ao futuro que está sendo discutido na sociedade em que é escrita.

Jogos Vorazes ainda apresenta muitas semelhanças com o filme japonês *Battle Royale* (2000). O livro, escrito por Kaushun Takami em 1997, teve a versão cinematográfica lançada no ano 2000 pela direção de Kinji Fukasaku. As histórias são muito semelhantes, porém o longa japonês não obteve o mesmo sucesso de bilhereria que *Jogos Vorazes* (2012). O filme se passa em um Japão totalitário onde impera a violência e a delinquência juvenil. Sem que se explique os motivos, o governo institui um programa em que uma turma de jovens é enviada a uma ilha deserta para lutar até a morte, devendo restar apenas um sobrevivente. O filme japonês parece ter influenciado a autora de *Jogos Vorazes* (2012), tamanha a semelhança entre os roteiros. O filme japonês foi marcado pelo excesso de violência explícita, diferente de *Jogos Vorazes*, que mostra as batalhas de uma maneira mais suavizada.

O futuro distópico mostrado em *Jogos Vorazes* e seu enredo com lutas, provações e uma heroína vencedora diante do sistema totalitário, sugere uma crítica à nossa sociedade atual, particularmente à mídia e ao entretenimento. A própria autora indicou em entrevistas que seus livros são de fato uma crítica da sociedade nos EUA. Hudson (2010).

O objetivo deste capítulo é verificar como o filme pode ser visto como uma crítica da sociedade atual, em especial à sua necessidade de entretenimento. Características dos romances distópicos serão discutidas para destacar aspectos da crítica social.

Katniss é usada como peão nos jogos da Capital para induzir medo nas pessoas que vivem nos distritos e, comparada com o protagonista Winston, de 1984, sua motivação em vencer os Jogos tem algo em comum com ele: a liberdade. Ela está lutando por sua vida, mas ao longo do filme descobre que está lutando por algo ainda mais importante: sua liberdade e a das pessoas como ela que vivem nos

outros distritos. A luz que é mantida acesa para a população é a sua luta por liberdade.

Lauren L. Reber explica como um autor de literatura para jovens adultos dialoga com seus leitores e, por meio de seus romances, transmite uma ideia ao leitor. Ela argumenta que o leitor e o protagonista se mesclam através da identificação, de forma que o leitor acredita que o herói é capaz de mudar o mundo.

A mensagem de um texto distópico adulto jovem centra-se na esperança ao oferecer poder ao protagonista. Através da identificação, isso também sugere que o jovem leitor adulto tenha o mesmo poder que o protagonista. A esperança é encontrada no jovem adulto - dentro e fora do texto (REBER, 2005, p.8).¹³

Já que os jovens adultos podem fazer algum tipo de mudança, eles precisam de todo o incentivo possível, e ao seguir Katniss em sua trajetória o leitor/espectador aprende que tipos de decisões deve tomar. A diferença entre o leitor e o personagem é que o leitor pode interagir com o mundo real para corrigir seus males.

Não é só Katniss que é feita de exemplo ou usada como peão. Os jovens que perderam suas vidas nos Jogos são usados pela Capital para colocar medo nos distritos e intimidar possíveis rebeldes. Esse é um uso extremo de jovens na sociedade. Há, no entanto, um conhecimento comum de que, quando algo dá errado em nossa sociedade, as crianças são as mais prejudicadas. E quando uma decisão é tomada, em que as crianças não têm voz, elas são as que terão que lidar com as consequências mais cedo ou mais tarde. Usar crianças e jovens como exemplo na sociedade se relaciona com o fato de como as crianças são representadas na distopia, em que o leitor segue um adolescente em uma jornada de provações que testarão as habilidades, o conhecimento e a destreza dele ou dela, e por meio disso aprende coisas vitais que o ajudarão mais adiante na vida. Tudo isso pôde ser adaptado ao filme, em que o leitor segue a jovem Katniss, que foi forçada a crescer cedo demais e assumir a responsabilidade de sua família. Mas, por meio disso, ela aprendeu coisas vitais que acabam salvando sua vida.

Katniss passa por uma série de provações que a transformam em heroína. Enfrentando os horrores dos Jogos, ela foi se fortalecendo e obtendo a experiência

¹³ *"The message of a young adult dystopian text centers on hope by offering power to the protagonist. Through identification, this also suggests that the young adult reader has the same power as the protagonist. Hope is figured in the young adult—inside and outside the text"* (tradução nossa).

necessária para sobreviver. A vivência de Katniss representa a perseverança e a esperança de que todos podem vencer a opressão de um sistema.

O uso de propaganda que o filme apresenta através da televisão é outro fator importante. Ela é usada pelo presidente Snow para fazer o maior número possível de pessoas se unirem à sua causa. Enquanto a Capital chama isso de entretenimento, fica evidente para os espectadores do filme que a população da diegese está sendo obrigada a consumir seu conteúdo, que nunca reflete a realidade, fazendo refletir se essa forma de propaganda poderia existir na sociedade de hoje. No filme, é possível observar a propaganda como ferramenta de manobra de massa. Segundo Arendt, quando o totalitarismo detém o controle absoluto, substitui a propaganda pela doutrinação e emprega a violência não mais para assustar o povo, mas para dar realidade às suas doutrinas ideológicas e às suas mentiras utilitárias (ARENDR, 1989, p.390).

A proposta do filme é, por meio da representação de um regime totalitário, fazer o seu público refletir sobre até que ponto somos influenciados pela mídia televisiva e que podemos ser doutrinados sem que percebamos, independente do regime político em que vivemos, seja ele uma democracia ou não.

Toda mídia gira em torno da audiência. Os editores e produtores têm o poder sobre a forma de entregar uma ideia, e essa escolha sobre o que será mostrado ao público é o que decide o que o ele verá. Em *Jogos Vorazes*, podemos observar que a televisão como mídia carrega o espetáculo à população e é a arma mais poderosa dessa sociedade, pois é capaz de alienar seu povo e transmitir a mensagem que for mais conveniente em cada situação para controlar a população.

O objetivo do programa de TV é simular uma situação de sobrevivência real, porém há todo um aparato por trás que descaracteriza esta veracidade e revela aos espectadores de *Jogos Vorazes* que toda sua estrutura é um simulacro que apenas tenta fingir uma realidade.

Tudo isso é recriado como objetivo de espetacularizar o programa, mas acaba afastando o universo recriado da realidade. Quando os personagens estão inseridos nos Jogos, pode-se observar uma narrativa dividida em dois eixos. Em vários trechos temos cenas do ponto de vista de Katniss e Peeta na arena de batalha, e em outros momentos um ponto de vista exterior ao da arena. Através de cortes secos, o filme nos leva a cenas dos apresentadores do *reality show* narrando os acontecimentos e os atos de manipulação da Capital que tentam moldar os fatos

para dificultar ou ajudar os tributos conforme a audiência. São mostradas as dificuldades que a personagem principal passa para sobreviver e o lado político da capital, que toma decisões que impactam diretamente no desenrolar da trama, e no desempenho de Katniss nos Jogos. As cenas a que população representada no filme tem acesso são apenas as transmissões dentro da arena de batalha, o que cria uma outra imagem da protagonista aos olhos do espectador. Podemos dizer que essa diferença de imagem se trata de uma hiper-realidade, que pode ser entendida como a geração de modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. (BAUDRILLARD, 1991,p.8)

Trata-se sempre de provar o real pelo imaginário, provar a verdade pelo escândalo, provar a lei pela transgressão, provar o trabalho pela greve, provar o sistema pela crise e o capital pela revolução, como noutros lugares [...], provar a etnologia pela despossessão do seu objeto (BAUDRILLARD, 1981, p. 28-29).

Ou seja, segundo o autor, podemos refletir que a produção de signos pode ter mais valor que a própria realidade devido à criação de uma ilusão e à representação exagerada da realidade, onde as imagens fascina mais que o real.

O povo na diegese acredita nas imagens que está vendo, enquanto que o espectador cinematográfico tem acesso a informações que deixam claro o poder da edição e da construção do show por trás dos Jogos. Na figura à direita pode-se observar o produtor dos Jogos com os braços em cima da mesa, em uma altura superior à dos demais personagens da cena, o que pode sugerir superioridade. Seu figurino vermelho também se sobressai e pode sugerir sua autoridade e poder sobre os Jogos (figura 22).



Figura 22: Eixo narrativo 1 Cena televisiva e a visão do público. Eixo narrativo 2 Cena fílmica que somente o espectador final tem acesso. Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray)

Edição continuada, cenografia e iluminação que foram desenvolvidas durante esta época foram concebidas não somente para fornecer imagens atrativas, mas também para orientar a atenção da audiência para eventos narrativos salientes de momento a momento (THOMPSON, 2001, p.01)¹⁴.

Através dessa citação, podemos relacionar com as cenas representadas acima pois, segundo a autora, o conteúdo audiovisual é produzido em detalhes com o objetivo de atrair a atenção total do espectador e direcionar seu olhar para uma ideia. O entendimento do espectador depende dos recursos audiovisuais e narrativos presentes no filme, como por exemplo: a maneira como o filme é montado, sua produção cenográfica e iluminação. Segundo a autora, essas técnicas são utilizadas desde 1910, período denominado de “antiga Hollywood”. Talvez seja essa uma das maneiras que o filme tenta criticar a televisão.

A frase “O Grande Irmão está te observando” é usada em *1984*, de George Orwell, e significa que os personagens no romance nunca estão realmente sozinhos. Eles estão sempre sendo observados pelo Estado e seu líder, nesse caso conhecido como Grande Irmão. O mesmo pode ser dito do filme *Jogos Vorazes*, em que câmeras televisivas acompanham cada movimento de Katniss, contudo, não é só o Grande Irmão que está observando, mas também todos os participantes dos Jogos Vorazes.

Andando por uma cidade grande hoje pode-se encontrar um grande número de câmeras de vigilância que observam as pessoas em silêncio. Mas quantas mais existem que nós não vemos? Essa noção de ser sempre observado por alguém, especialmente pelo Estado que tem poder sobre você, evoca o questionamento de quanta liberdade realmente se tem. Logo no início, Katniss percebe que ela é apenas um peão nos Jogos, e tenta quebrar as regras do jogo para usar isso como vantagem, transformar sua imagem e ganhar sua liberdade no final. Collins afirma, em uma entrevista no website Scholastic, que deseja que os romances evoquem questionamentos que os leitores achem relevantes para suas próprias vidas, e então sejam incentivados a fazer mais perguntas. Se eles descobrirem que partes

¹⁴ “*The techniques of continuity editing, set design, and lighting that were developed during this era were designed not only to provide attractive images but also to guide audience attention to salient narrative events from moment to moment*” (tradução nossa).

perturbadoras da “trilogia” são relevantes para suas vidas, eles saberão o que fazer a respeito delas (COLLINS, [2013?], p.3).

É possível observar que os organizadores dos Jogos detêm o poder e como exercem a influência sobre as pessoas através do entretenimento utilizando a televisão como meio de comunicação de massa. O título da trilogia por si só pode ter mais significado do que é dado no romance. No livro, Katniss menciona durante seu tempo nos Jogos que a razão para esse nome é que os participantes dos Jogos geralmente ficam famintos durante seu tempo na arena. Contudo, de uma perspectiva externa, é possível interpretar o nome *Jogos Vorazes* não só como fome por comida, mas também a fome do espectador por entretenimento. A própria Collins afirmou que sua inspiração para a trilogia ocorreu quando ela estava passando pelos canais de TV e notou a justaposição entre a cobertura da guerra e os *reality shows* (COLLINS, [2013?], p.2).

O filme faz refletir por que *reality shows* seriam importantes para o funcionamento da sociedade e como o entretenimento representado pode se relacionar com o entretenimento que consumimos hoje. Evidentemente os Jogos no filme são muito similares a alguns de nossos *reality shows* na TV.

Os Jogos afetam as pessoas que estão assistindo, especialmente as que vivem na Capital. Eles são representativos de como as pessoas que vivem na sociedade de hoje respondem ao que é exibido na televisão. Enquanto as pessoas que vivem nos distritos são forçadas a assistir aos Jogos, as da Capital o fazem por diversão. Na Capital não acham que têm responsabilidade pelo que está acontecendo, porque a necessidade de entretenimento se tornou tão grande que já não importa mais em que forma o entretenimento vem, ou a que custo.

Nos dias de hoje, pode-se observar que programas de entretenimento ocupam mais e mais espaço na televisão que os noticiários e documentários. Ainda que a maioria dos programas na TV hoje seja de comédia ou *reality shows*, as pessoas assistindo ainda têm a escolha de mudar de canal ou desligar a TV, uma escolha que as pessoas em Panem não têm.

O filme pode nos fazer refletir o quanto somos induzidos a aderir às grandes campanhas idealizadas pela mídia, apesar de vivermos em um sistema democrático.

A narrativa apresenta o ponto de vista de Katniss; uma escolha que faz com que o espectador possa se identificar mais facilmente com os pensamentos da personagem pelo fato dela estar sempre em foco. O espectador deve confiar no que

Katniss vê e acredita e, quando ela duvida de algo, o espectador duvida também. Embora Katniss esteja vivendo em um mundo bem diferente do nosso e passe por coisas extremas, o espectador pode seguir seu processo de pensamento e assim entender por que as coisas são do jeito que são e por que ela toma certas decisões.

O uso da televisão na sociedade hoje tem sido discutido positiva e negativamente, e é muitas vezes representado da mesma forma que no filme. Ela pode gerar uma má influência nas pessoas, enquanto que também pode propagar o conhecimento e ampliar as visões do mundo das pessoas, pois segundo Hoineff (1991, p.21-22) “a televisão determina os valores e influência de praticamente todas as atividades do homem”. Isso pode ser verdade no mundo de hoje, mas com certeza não é em *Jogos Vorazes*. A cobertura da televisão e da mídia é o principal motivo da indiferença das pessoas da Capital em relação aos Jogos. Vivendo na Capital, elas têm tudo de que precisam ao seu alcance. A única maneira pela qual encontram horrores é vendo televisão. Portanto, para seus moradores, nada parece real, afinal é tudo um programa de televisão. Nos distritos, por outro lado, a televisão se revela como o meio negativo e símbolo de morte, pois além de viverem na pobreza, eles ainda são obrigados a assistir seus colegas e parentes a lutarem por sobrevivência.

Quando Collins foi questionada a respeito do papel que os *reality shows* têm na sociedade, ela disse que há uma empolgação em assistir às pessoas serem humilhadas ou levadas às lágrimas, ou sofrendo fisicamente, o que ela considera muito perturbador. Há também o potencial para dessensibilizar o público, para que ao ver uma verdadeira tragédia acontecendo, digamos, as notícias, isso não tenha o impacto que deveria (COLLINS, 2013, p.1).

Parece seguro afirmar que Collins obteve inspiração para a trilogia na sociedade que viu ao seu redor e em outras obras da literatura, como *1984* e *Battle Royale*. A mídia, especialmente a televisão, está evoluindo rapidamente. As telas de televisão não são mais restritas aos lares das pessoas, mas podem ser encontradas em trens, em restaurantes e até mesmo em carros e nas mãos das pessoas. Tudo o que é gravado pode ser instantaneamente compartilhado na rede, criando um sistema de vigilância constante. A todo instante, temos acesso a um mundo irreal, tornando-nos insensíveis a eventos do cotidiano que ocorrem ao nosso redor. Através da violência e opressão geradas pelo entretenimento o filme ilustra esse lado negativo que a televisão pode oferecer à população.

4.2 Cenas televisivas e fílmicas

Como citado anteriormente, o filme *Jogos Vorazes* carrega uma forte crítica social e acaba condenando o uso da televisão ao inseri-la como ferramenta de alienação do povo. Porém, durante a trama é possível identificar uma mescla entre as cenas televisivas e fílmicas. Em alguns momentos o filme pode gerar dúvidas a seus espectadores em relação às cenas exibidas e gerar reflexão se a população dentro da narrativa também estaria tendo acesso às mesmas imagens que os espectadores cinematográficos.

Através da crítica social que o filme carrega como mensagem, o cinema tem a pretensão de criticar a televisão por ela passar uma ilusão através das imagens manipuladas dos Jogos. Por outro lado, ele também está sujeito à própria crítica que estabelece. A trama pode ser dividida entre cenas televisivas, que seriam todas aquelas a que Panem tem acesso na trama, e cenas fílmicas, que seriam as que somente o espectador final pode visualizar. Há quatro pontos cruciais que nos permitem fazer essa separação.

1. Podem ser identificadas como cenas televisivas aquelas que possuem uma direção de arte voltada ao entretenimento e representam uma produção visual elaborada, como por exemplo o palco com iluminação de estúdio, as entrevistas dos personagens com apresentador em formato *talk show* e que fazem parte do conteúdo televisivo transmitido em Panem. De acordo com a figura 23, a cena seguinte comprova esta metodologia de análise pois, quando a câmera se afasta da tela, comprova que a cena visualizada estava sendo transmitida pelo aparelho televisor para toda a população.



Figura 23: Palco do Reality Show ilustrando o entretenimento puro e cena seguinte evidenciando a cena televisiva dentro do aparelho (00:53:13). Fonte: Cena do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

2. Podem-se considerar cenas televisivas momentos em que o filme faz um *zoom out* e revela a população assistindo ao mesmo conteúdo que estava sendo transmitido ao espectador cinematográfico.



Figura 24: Cena fílmica mostrando o beijo de Katniss e Peeta dentro da caverna e cena seguinte em Zoom Out mostrando a população tendo acesso à mesma cena (01:50:00). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

3. Podem ser consideradas cenas televisivas aquelas possuem uma conexão causal com a cena anterior. Por exemplo, na cena em que Katniss observa a colmeia de vespas, imediatamente há um corte seco para os apresentadores do programa que comentam o acontecimento passado, comprovando que o que estava sendo assistido pelo espectador cinematográfico, também era visto pelos personagens do filme.

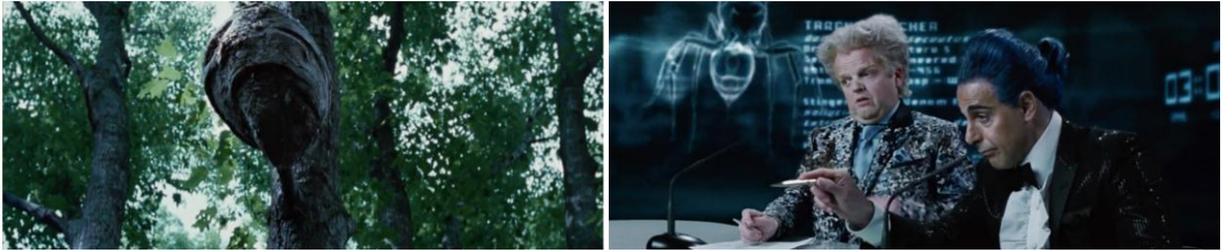


Figura 25: Katniss observando a colmeia de vespas e cena seguinte em corte seco para os apresentadores comentando os detalhes da cena anterior (01:25:00). Fonte: Cenas do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

4. Podem ser consideradas cenas puramente fílmicas aquelas que se passam fora do ambiente do *reality show* ou quando são reveladas informações que evidenciam a manipulação feita para a produção do programa. Como no exemplo das figuras 26 e 27, que é demonstrado por meio de um plano geral a estrutura da Capital enfatizando sua magnitude e na outra imagem é possível observar o *backstage* da produção dos jogos que comprovam a manipulação da arena de batalha pelos organizadores.

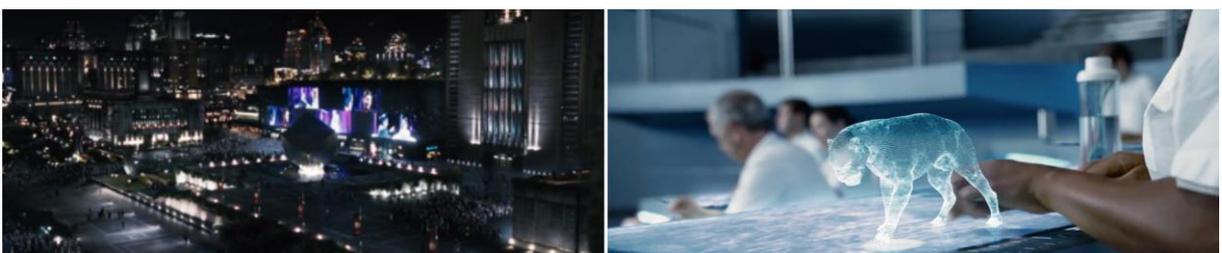


Figura 26: Cena fílmica enfatizando a magnitude do evento e valorizando a Capital através dos prédios enorme e luzes (01:03:00). Figura 27: Cena fílmica mostrando que o jogo é manipulado (02:00:18). Fonte: Cena do filme Jogos Vorazes (2012 Blu-Ray).

Apesar do filme apresentar evidências narrativas que nos permitem classificar as cenas e compreender qual está representando cada mídia, em muitos momentos essa diferenciação não se torna muito evidente. Os movimentos de câmera e a colorização utilizadas para a construção das imagens televisivas são muito

semelhantes aos representados pela tela puramente fílmica, portando pode ser observado uma mescla entre os dois universos. Em diversos momentos o espectador cinematográfico assiste ao filme e acompanha o *reality show* como se estivesse em contato com as cenas televisivas de Panem e, apesar de ter acesso à informações que a população representada pela diegese não tem, ele também fica imerso no conteúdo que é transmitido pelo cinema.

Assim como nas cenas televisivas, o cinema também utiliza do espetáculo para valorizar sua narrativa e entregar entretenimento para o seu espectador. Na cena representada pela figura 24 é possível observar o beijo entre os protagonistas que é algo que pode sugerir emoção para quem assiste. Nas cenas finais a mudança de regras dos jogos possibilita dois vencedores ao invés de um e permite que Katniss e Peeta saiam vivos da arena de batalha como heróis. Ou seja, seu enredo finaliza com um final feliz e entrega o entretenimento que o público cinematográfico gostaria de ter. Após todo caminho percorrido por Katniss, seria decepcionante se ela morresse. Portanto a crítica que o filme estabelece em oposição ao espetáculo da TV pode estar representada de maneira muito semelhante ao público cinematográfico. que também recebe as informações do público diegético e é entretido com seu conteúdo.

5. COMENTÁRIOS FINAIS

O filme *Jogos Vorazes* surgiu como adaptação cinematográfica do livro homônimo e indiscutivelmente se transformou em um sucesso de vendas, alavancando um grande lucro para a indústria e tamanho sucesso permitiu que fossem gravados novos filmes para a franquia, possibilitando uma distribuição muito grande ao redor do mundo. Sobre as estratégias de lançamento foi possível verificar que os materiais de divulgação possuem relação com a narrativa estabelecendo a ligação entre o cinema e a televisão demonstrada no filme e, segundo Genette (2009, p.16-17), esses paratextos podem ter interferência na percepção inicial e atração do público para o produto audiovisual. Segundo Huizinga e Caillois sobre a teoria dos jogos, foi possível relacionar as características da competição com as principais categorias que compõem os desafios dos jogadores do filme. Apesar do *reality show* ilustrado pelo filme quebrar a regra fundamental de caracterização de um jogo, que é a liberdade de quem participa, as demais características permitem o espectador se envolver com a arena de batalha e jogar com os personagens. Esse envolvimento permite que o espectador se interesse pelo enredo, possibilitando que o filme transmita uma ideia. Pelo pensamento de Debord, pode ser observado que o filme realiza uma crítica aos meios de comunicação de massa, principalmente à televisão. Essa crítica se dá por meio da distopia baseada no espetáculo. Porém, a análise identifica que o próprio filme entrega um espetáculo e através dos recursos audiovisuais retém a atenção dos seus espectadores, imergindo-os na narrativa e provocando sensações ao decorrer dos jogos, como se ele fizesse parte dos espectadores presentes na trama. Apesar de *Jogos Vorazes* criar um discurso contra o espetáculo gerado pela televisão, sua mescla de conteúdo entre o universo televisivo e fílmico, proporciona um espetáculo para quem o assiste no cinema.

Sendo assim, não está tão isento em relação à crítica que ele mesmo realiza, e pode gerar a reflexão de que o cinema pode ser tão influente quanto à TV, segundo o discurso ilustrado pelo filme.

6. REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. *Indústria Cultural e Sociedade*, São Paulo: Paz e Terra, 2002
- ARENDT, Hannah, *Origens do Totalitarismo*, São Paulo: Companhia das Letras, 1979;
- ARENDT Hannah, *Da violência*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1985.
- ARAUJO, Ana Paula. *Low Key*. Disponível em: <https://www.infoescola.com/fotografia/low-key/>. Acessado em: 05/01/2018
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BATTLE ROYALE. Direção: Kinji Fukasaku. Japão: AM Associates, Kobi, Nippon Shuppan Hanbai, MF Pictures, WOWOW, Gaga Communications, 2000. 113 min. Son. Color.
- BOOKER, M. KEITH. *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*. Westport: Greenwood Press, 1994.
- BORDWELL, David. *Figuras Traçadas na Luz*. Campinas: Papyrus. 2008.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. 2ª ed. University of Wisconsin Press. 1985.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia. 1990.
- COLLINS, Suzanne. *A Conversation with Suzanne Collins*. Scholastic. Scholastic Press, n.d. Disponível em: <http://www.scholastic.com/thehungergames/media/ganda.pdf> Acessado em: 13/06/2017
- COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- CORDEIRO, Marcus Augusto da Silva; GOES, Beatriz Silva; NOGUEIRA, Wilson de Souza. Jogos Vorazes e a questão da distopia na série de filmes de Gary Ross e Francis Lawrence. *Revista GEMInIS*, ano 7, n. 1, p. 257-272. 2016.
- CRANE, Diana. *A Moda e seu Papel Social*. São Paulo: SENAC, 2006.
- DEBORD, *A Sociedade do Espetáculo*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- FOUCAULT, *A Ordem do Discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- GENETTE, G. *Paratextos Editoriais*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009, 376 p.
- HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Ed Garamond, 2014.

HOINEFF, Nelson. *TV em expansão*. Rio de Janeiro: Record, 1991.

HUDSON, Hannah Trierweiler. *Sit Down with Suzanne Collins*. Instructor 120.2, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Ed Perspectiva, 2000.

JOGOS VORAZES, Direção, Gary Ross, São Paulo, Paris Filmes, Blu-Ray (142 min), son., color., leg.

KOSOVIC, M. Revisiting the Society of the Spectacle. *Contemporary*. 4, 2011.

LUNENFELD, P. *Unfinished Business*. In: P. Lunenfeld (Ed.). *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*. Cambridge. The MIT Press, 1999.

_____. *Unfinished business*. In: _____. *The digital dialectic: New essays on new media* [1999]. Cambridge and London. The MIT Press, 2001, p. 6-22.

MANUKA. *Nomes e Movimentos das Peças de Xadrez*. Disponível em: <http://www.professoramanuka.com.br/2016/10/nomes-e-movimentos-das-pecas-de-xadrez.html> Acessado em: 13/03/2018

MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. 3ª ed. Papyrus, 2008.

MORIN, Edgar. *A Indústria Cultural. Cultura de Massa no Século 20*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 2000.

ORWELL, George. *1984*. 29ª ed. São Paulo: Ed. Companhia Editora Nacional, 2005.

O SENHOR DAS MOSCAS. Direção de Peter Brook. EUA: Silver Screen, 1990. DVD (90 min.), son., color., leg.

O SHOW DE TRUMAN. Direção de Peter Weir. EUA: Paramount, 1998. Bluray (110 min.), son., color., leg.

PETERSON, The Hunger Games by Suzanne Collins: Entertainment or Social Criticism?. Lund University. 2011. Disponível em: <<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=2302969&fileId=2302977>> Acessado em: 20/08/2017

REBER, L. Lauren. "Negotiating Hope and Honesty: A Rhetorical Criticism of Young Adult, Dystopian Literature". *Electronic Theses and Dissertations*. Brigham Young University, April 2005. Disponível em: <http://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1283&context=etd> Acessado em: 30/08/2017

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de Teoria Narrativa*. São Paulo: Ática, 1988.

SASANI, Samira. Suzanne Collins' Hunger Games and the Society of the Spetacle, *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 2015. Disponível em: <<https://www.scipress.com/ILSHS.48.31>> Acessado em: 23/08/2017

SOUZA, Ricardo Luiz. *Hannah Arendt e o totalitarismo: o conceito e os mortos*. Politeia: *Vitória da Conquista*, v. 7, n. 1, p. 243-260, 2007.

SPARTACUS, Direção, Stanley Kubrick, EUA, Universal Pictures, DVD, (198min), son., color.,leg.

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

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press, 2001.

TRIUNFO DA VONTADE. Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: 1934. Streaming (114min.), son., pb., leg. Disponível em: <<http://youtu.be/b0kwnLzFMIs>>. Acessado em: 22/12/2017.

