

GEMINIS
[ESPAÇO CONVERGENTE]

JOGOS VORAZES E A QUESTÃO DA DISTOPIA NA SÉRIE DE FILMES DE GARY ROSS E FRANCIS LAWRENCE

MARCUS AUGUSTO DA SILVA CORDEIRO

Jornalista, mestrando em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), bolsista do Programa de Apoio à Pós-Graduação stricto sensu (POSGRAD) da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM).

E-mail: marcusascordeiro@gmail.com

BEATRIZ SILVA GOES

Jornalista, mestranda em Ciências da Comunicação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), bolsista do Programa de Apoio à Pós-Graduação stricto sensu (POSGRAD) da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (FAPEAM), Manaus, AM – Brasil.

E-mail: beatrizzgoes@gmail.com

WILSON DE SOUZA NOGUEIRA

Sociólogo, doutor em Sociedade e Cultura na Amazônia.

E-mail: wilsonsouzanogueira@gmail.com

RESUMO

Neste trabalho buscamos analisar a série cinematográfica de filmes *Jogos Vorazes*, adaptada dos livros homônimos de Suzanne Collins, com o objetivo de compreender como essa saga se tornou um sucesso de bilheteria. Nesse sentido, é proposta uma análise fílmica da quadrilogia com discussão sobre as referências literárias e audiovisuais dos filmes, com destaque para *Admirável Mundo Novo* e *1984* e suas adaptações. Por fim, conclui-se que a saga *Jogos Vorazes* confronta temáticas como opressão do Estado, declínio econômico e manipulação das mídias de massa numa extensão de amplitude raramente vista no atual sistema de produção comercial de Hollywood.

Palavras-Chave: Distopia; Adaptação Cinematográfica; *Jogos Vorazes*.

ABSTRACT

In this paper, we analyze the film series *The Hunger Games*, adapted from the books by Suzanne Collins, in order to understand how a saga became a massive box office success. Therefore, we promote a film analysis of the quadrilogy with a discussion of the literary and audiovisual references of the films in the series, especially *Brave New World* and *1984* and their filmic adaptations. Ultimately, we reach the conclusion that the saga *Hunger Games* confronts issues such as state oppression, economic decline and manipulation of the mass media in an extent that is rarely seen in Hollywood contemporary production system.

Keywords: Dystopia; Film Adaptation; *Hunger Games*.

1. INTRODUÇÃO

A série de filmes *Jogos Vorazes*, adaptação cinematográfica dos livros homônimos de Suzanne Collins, cuja composição agrupa quatro longas-metragens (*Jogos Vorazes*, 2012; *Em Chamas*, 2013; *A Esperança – parte 1*, 2014; *A Esperança – parte 2*, 2015), tornou-se um fenômeno transmidiático que atingiu os cinemas e as casas de milhões de pessoas transformando-se, respectivamente, no octogésimo primeiro (*Jogos Vorazes*), quadragésimo quarto (*Em Chamas*), sexagésimo quarto (*A Esperança – parte 1*) e nonagésimo primeiro (*A Esperança – parte 2*) filme de maior bilheteria da história, de acordo o site especializado em números de bilheterias Box Office Mojo¹.

Uma “trilogia” de quatro filmes dirigida, respectivamente, por Gary Ross e Francis Lawrence, a série tem início mostrando uma competição de vida ou morte a partir do ponto de vista da protagonista Katniss Everdeen, moradora de uma América do Norte pós-apocalíptica. Características como o opressivo controle da sociedade por uma elite, privação da liberdade dos cidadãos, implícita crítica social e política, vigilância absoluta e a repressão, por vezes, física, corroboram com a tipificação dos filmes de *Jogos Vorazes* dentro da temática distópica de produções audiovisuais. Essas características são tanto referências ao gênero da distopia cinematográfica recente, quanto às obras clássicas da literatura distópica que inspiraram estas produções, como, por exemplo, *Admirável Mundo Novo* (HUXLEY, 1981) e *1984* (ORWELL, 2007).

Neste sentido, a questão que trazemos neste artigo é: como essa saga cinematográfica que prega um futuro deprimente e assustador para a humanidade se tornou um sucesso de bilheteria capaz de capturar a imaginação de milhões de pessoas? Isto será feito, primeiramente, a partir da perspectiva de que *Jogos Vorazes* se utiliza de uma construção de um mundo audiovisual dotado de estética marcante e uma narrativa atraente onde são contrapostos os problemas futuros da nossa sociedade com valores clássicos de personagens que percorrem a jornada do herói hollywoodiano tradicional.

¹ Site de filmes na web responsável pela contagem da bilheteria norte-americana de filmes. Disponível em: www.boxofficemojo.com

Para verificarmos isso, propomos uma análise fílmica da quadrilogia objetivando filtrar as referências que indicam que as adaptações cinematográficas de *Jogos Vorazes* podem ser consideradas uma atualização da estética distópica de produções audiovisuais de nicho dos anos 80 e 90 e fazer uma relação da estética do filme com as adaptações para o cinema dos clássicos da literatura distópica, com destaque para a adaptação audiovisual para a TV de *Admirável Mundo Novo* (1998) e para o longa-metragem dirigido por Michael Radford, *1984* (1984). Juntamente a isso, é proposta uma pequena discussão sobre as referências, em *Jogos Vorazes*, de outros clássicos distópicos, como *Senhor das Moscas* (GOLDING, 2003), além de referências mitológicas greco-romanas que nos permitem dissecar em partes distintas o conjunto de ferramentas estéticas de Suzanne Collins, durante suas incursões na tela do cinema.

Penafria (2009, p.1), em sua definição da análise fílmica, afirma que a mesma “implica em duas etapas importantes: em primeiro lugar, decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar”. Sua visão corrobora para o aprofundamento de uma metodologia que nos parece pertinente para a análise de filmes. Ainda para a autora, os formatos para análise de filmes (análise textual, análise de conteúdo, análise poética e análise da imagem) compõem diferentes procedimentos metodológicos. Neste artigo, utilizar-se-á a análise de conteúdo como formato para estudo. Segundo Penafria (2009), a análise de conteúdo permite identificar o tema do filme, delimitar a história que perpassa a narrativa e decompor seus elementos, sendo a mais apropriada para um estudo que considera o filme como um relato.

2. JOGOS VORAZES, ADMIRÁVEL MUNDO NOVO, 1984 E A DISCUSSÃO SOBRE A DISTÓPIA

A narrativa distópica é uma alegoria social e política da nossa própria realidade, realizada em forma de crítica, mas uma crítica que é mais humana e autoconsciente de si própria pois escancara e analisa os defeitos da nossa sociedade ao mesmo tempo que mantém as características redentoras destas próprias como forma de gerar uma esperança de mudança, violenta ou pacífica, de um futuro que se torna, a cada página que se lê, mais escuro e esperançoso ao mesmo tempo. O gênero, que se consolidou e ganhou corpo durante a primeira metade do século 20, sintetiza o espírito de uma época de pragmatismo do homem, com o aumento das descobertas científicas e as diminuições de certezas clérico-políticas.

Com a descrença generalizada nascida após a Primeira e Segunda Guerra Mundial, a destruição física e moral dos países em conflito, gerando um ceticismo

em relação ao poder redentor da ciência, 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 (RIBEIRO, 2008). 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 pela quais o mundo passava após as grandes guerras mundiais. O gênero, permeou a literatura e levou ao aparecimento de obras paradigmáticas como *Admirável Mundo Novo* e *1984*.

O que essas obras têm em comum é a história permeada por cenários opressores que parecem entrar em contraste com a popularidade e franca capacidade imersiva destas produções. Nesse sentido, à primeira vista, não há motivo óbvio pelo qual alguém queira imaginar-se morando nas ruas vigiadas pelas tele-telas do Grande Irmão de *1984* ou participar de uma das sessões descerebradas de cinema sensível ao lado do bom Selvagem em *Admirável Mundo Novo*. Porém, o que encanta, talvez, os fãs desses mundos futuristas sombrios onde a presença opressora do Estado é inversamente proporcional à qualidade de vida dos cidadãos, e por vezes o futuro da humanidade é amedrontador, é a construção do mundo onde estas histórias acontecem, verdadeiros ambientes fictícios dotados de estética marcante e narrativas inovadoras onde são contrapostos os problemas futuros da nossa sociedade com valores clássicos de personagens que percorrem a jornada do herói hollywoodiano.

Joseph Campbell, o escritor e mitologista nova-iorquino, escreveu "*The hero with a thousand faces*" (2008) e foi dentre outros que se tornaram referência para reflexão de um padrão de mito que, mais tarde, seria adaptado para o meio cinematográfico através de seu mais famoso exemplo da jornada mitológica, *Star Wars*. Na sua análise, todo protagonista mitológico percorria uma série de passos que os transformariam de indivíduos comuns a figuras divido-mitológicas. Dividida em três capítulos (a partida, a iniciação e o retorno) com 17 passos, a jornada do herói mitológico de Campbell se tornou referência para os roteiros de Hollywood, em especial aqueles que possuíam como objetivo apresentar o espectador a um mundo estranho em filmes de aventura.

Também em "*The hero with a thousand faces*", Campbell delinea a diferença entre a narrativa do romance clássico e a realidade onde vivemos:

The happy ending is justly scorned as a misrepresentation; for the world, as we know it, as we have seen it, yields but on ending: death,

disintegration, dismemberment, and the crucifixion of our heart with the passing of the forms that we have loved² (CAMPBELL, 2008, p.19)

Para o autor, o romance clássico seria a fuga da inevitabilidade da morte através da catarse sentida pelos olhos do herói ao fim de sua jornada. Mas em megaproduções do cinema distópico contemporâneo, o atrativo para o grande público é justamente o fato de que este mundo idílico dos romances é quebrado, distorcido e representa uma fuga segura da sociedade relativamente estável em que vivemos. Katniss, no fim de sua jornada, não vai poder salvar o mundo, pois, dentro da lógica pós-apocalíptica, o mundo já está perdido.

O fato de que a maioria dos protagonistas da literatura distópica, ontem e hoje, se encaixa no perfil “peixe fora d’água”³, detalhado por inúmeros manuais de arquétipos literários, talvez contribua para o fato de que o ambiente onde vivem os protagonistas de contos distópicos tais como Bernard Marx, Katniss Everdeen e Winston Smith pareça mais carismático e sedutor do que os próprios personagens que o populam. Porém, isso se torna um artifício dos autores para contar uma história que faça refém a atenção do leitor, dentro de um mundo politicamente crível e com riqueza de detalhes, a fim de oprimir este mesmo leitor com as regras arbitrarias e falta de esperança que permeia a estética distópico-futurista, ao longo destas narrativas.

3. JOGOS VORAZES, A SÉRIE DE FILMES DE GARY ROSS E FRANCIS LAWRENCE

Protagonizada por Jennifer Lawrence (Katniss Everdeen), Josh Hutcherson (Peeta Mellark) e Liam Hemsworth (Gale Hawthorne), a série de filmes *Jogos Vorazes* é uma produção norte-americana rodada no Estado da Carolina do Norte. Com produção da Color Force e distribuição da *Lionsgate Entertainment*, *Jogos Vorazes* conta com roteiro escrito por Billy Ray e Gary Ross em colaboração, no primeiro filme, com Suzanne Collins, a autora dos livros que deram origem à saga.

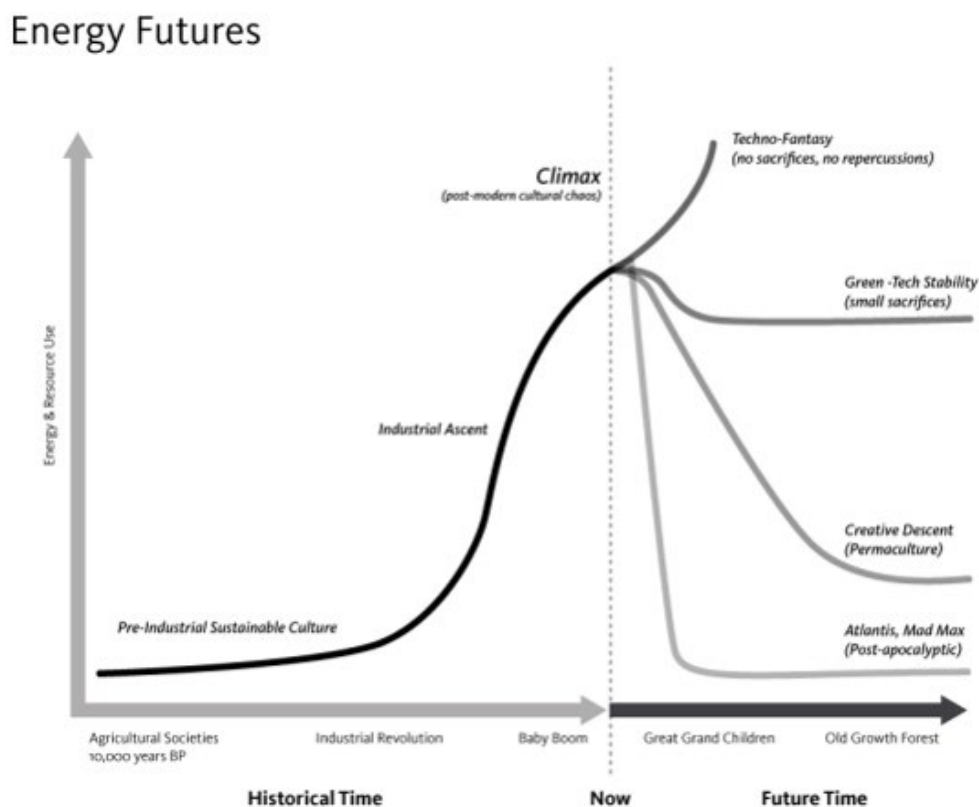
No primeiro capítulo da saga distópica, a trama é centrada na competição que dá nome ao livro. No contexto da película, a protagonista Katniss Everdeen é moradora do Distrito 12, um dos estados sobreviventes de uma América do Norte atingida por uma hecatombe ambiental, numa projeção de futuro que pode ser identificada como

2 O final feliz é justificadamente mal entendido como uma representação errada; pois o mundo, como o concebemos, como o vivemos, termina de uma só forma: morte, desintegração, desmembramento, e a crucificação de nosso coração com a perda das formas com as quais nós tivéssemos amado. Tradução nossa.

3 O arquétipo do “peixe fora d’água” designa o personagem que, removido de sua cultura nativa e ambiente, prospera no ambiente estranho e aprende ou ensina aos outros algo de valor.

declínio criativo, de acordo com o gráfico de futuros energéticos possíveis para a sociedade industrial baseada em combustíveis fósseis (figura 1).

Figura 1 - Projeção de futuros energéticos possíveis para a sociedade industrial de consumo baseada em combustíveis fósseis



Fonte: Kicker Studio, 2009

Katniss vive no país pós-apocalíptico de *Panem*, em uma data futura próxima não especificada, que de acordo com a história de fundo do filme, é composto pelos antigos Estados Unidos da América, agora transformados em 13 distritos numerados e uma capital, num cenário onde um cataclisma ambiental inundou as costas leste e oeste do País, estabelecendo um governo totalitário nas planícies centrais da América. Como consequência, os distritos mais atingidos pela destruição ambiental e isolados são subservientes à capital, e produzem cada um, isoladamente, uma produção industrial específica que serve aos propósitos da Capital deste Estado fascista futuro.

O lar de Katniss, o Distrito 12, é o que produz o carvão mineral, fonte principal de energia de *Panem*. Para manter os distritos sob constante opressão política e psicológica, a Capital promove, anualmente, os *Jogos Vorazes*, uma competição até a morte onde crianças e adolescentes dos 12 distritos e a Capital são obrigadas a colocarem seus

nomes em um pote de sorteio onde serão escolhidos aleatoriamente dois representantes, um masculino e um feminino, de cada distrito sob o controle da Capital. Os jovens escolhidos se enfrentam em uma arena tecnológica onde cada morte e acontecimento é televisionado em uma narrativa televisiva controlada pela Capital.

A razão pela qual as pessoas se voluntariam a colorarem seus nomes para a competição se dá porque a Capital recompensa o voluntariado com uma pequena quantidade de comida, recurso escasso em *Panem*, para os distritos, de acordo com o número de voluntários. Desta forma a Capital reforça seu domínio sobre a vida pública e pessoal de cada morador de *Panem*, de maneira efetiva e violenta, como pode ser visto em um trecho do romance que é fonte da primeira adaptação cinematográfica:

A Capital pisca como um vasto campo repleto de vaga-lumes. A eletricidade no Distrito 12 não é algo constante. Normalmente, contamos apenas com algumas horas diárias de luz. Frequentemente, as noites são passadas à luz de vela. A única ocasião em que podemos contar com a luz é durante as transmissões dos jogos ou quando alguma mensagem importante do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir. (COLLINS, 2010, p. 90)

A prática é remanescente da Roma antiga, fonte principal do imaginário mitológico do filme, onde os Césares mantinham a população entretida com o espetáculo sangrento do Coliseu enquanto oferecia as esmolas de comida ao povo, com fins de amansamento político, daí a expressão Pão e Circo⁴, que é a origem semântica do nome em latim do país fictício onde se passa o filme, *Panem*.

A literatura distópica clássica também oferece vários exemplos da prática de oferecer recompensas materiais e sensoriais para manter mansos seus habitantes futurísticos. Um deles é a droga alucinógena *Soma*, de inspiração Hindu, oferecida gratuitamente pelo governo aos habitantes do mundo de *Admirável Mundo Novo* a fins de entorpecimento social e político.

Até mesmo um conceito do mesmo livro, os Cinemas Sensíveis, que apesar de menos opressores que os *Jogos Vorazes*, são igualmente efetivos em suas distrações das questões importantes pelos quais os cidadãos da distopia poderiam se interessar, como literatura ou política, se tornam armas efetivas de distração nas mãos dos autores. Classificados como “um filme sensível estereoscópico, colorido, falado, inteiramente supercantado com acompanhamento sincronizado de órgão de perfumes” (HUXLEY,

4 A popularmente conhecida expressão pão e circo tem origem no termo latino *Panem et circenses* que significa “pão e jogos circenses”. Sobre a origem detalhada do termo, ver o artigo de Fábio Favarsani, “*Panem et circenses*: breve análise de uma perspectiva de incompreensão da pobreza no mundo romano (2000). Referência completa na bibliografia.

1981, p. 206), eles oferecem ao telespectador a experiência completa de percepção e sentimento, portanto eliminam toda e qualquer processo cognitivo ou pensamento necessário pra compreensão do que se assiste, em um paralelo vanguardista com os dispositivos de realidade virtual que vemos ser desenvolvidos atualmente. Uma distração, portanto, perfeitamente projetada para o aumento da ignorância política: “nossa biblioteca – disse o Dr. Gaffney – contém apenas livros de referência. Se os jovens precisarem de distração eles a terão no cinema sensível. Não os encorajamos a alimentarem passatempos solitários”. (HUXLEY, 1981, p. 202)

Os produtores da Saga utilizam os Jogos como uma atualização do conceito de *Panem et circenses*, e ao mesmo tempo, traçam um paralelo interessante com os programas de realidade que populam as programações das grades televisivas atuais. No filme, o jogo é transmitido com ares de *reality show* em aparelhos de projeção modernos distribuídos aos distritos mais pobres durante a competição, de forma que as populações possam acompanhar cada detalhe do que acontece com seus “tributos”, como são chamados os jovens escolhidos para o programa. Certamente uma referência a programas estilo “Big Brother”, o que acaba se tornando um circo completo, pois o programa de televisão de origem holandês tem, por sua vez, seu conceito baseado no livro seminal de George Orwell e sua figura autoritária do Grande Irmão, que acompanha os mínimos movimentos dos seus cidadãos através de milhares de tele-telas (plataformas de televisão que também possuíam função de vigilância) espalhadas pela cidade.

Era terrivelmente perigoso deixar os pensamentos vaguearem num lugar público, ou no campo de visão duma tele tela. A menor coisa poderia denunciá-lo. Um tique nervoso, um olhar inconsciente de ansiedade, o hábito de falar sozinho – tudo que sugerisse anormalidade, ou algo de oculto. De qualquer forma, uma expressão facial imprópria (ar de incredulidade quando anunciavam uma vitória, por exemplo) era em si uma infração punível. Em Novilíngua havia até uma palavra para caracterizá-la: chamava-se facecrime (ORWELL, 2007, p. 46)

Uma outra referência e talvez em menor nível adequada à comparação com os *Jogos Vorazes* é a do cenário do livro vencedor do Nobel de 1983, *O Senhor das Moscas*, que também teve duas adaptações para o cinema, uma em 1963, dirigida por Peter Brook e uma em 1990 dirigida por Harry Hook. Ambas as produções têm roteiro assinado pelo autor do livro, William Golding, assim como Suzanne Collins assina o roteiro de *Hunger Games* em seu primeiro capítulo.

No livro, um grupo de crianças sobrevive uma queda de avião em uma ilha deserta, após uma aparente hecatombe nuclear que devastou o resto do mundo. Sem a supervisão de adultos, as crianças formam sua própria sociedade primitiva, e após o

início esperado de competições pela liderança do grupo e fatores como comida e abrigo, descamba para uma competição violenta entre dois grupos que resulta em mortes e agressividade juvenil.

O livro serviu como um precedente para várias histórias que mostravam competições mortais entre crianças e adolescentes, como a história japonesa *Battle Royale* (1999), de Koushun Takami, um romance publicado em 1999, que em 2000 deu origem a um mangá⁵ e uma das adaptações de maior sucesso para o cinema japonês, com grandes influências da narrativa de Golding, também retratando uma competição mortal entre crianças, mas desta vez de maneira mais formal, pois a competição é paga e administrada pelo próprio governo como uma forma de contenção da rebeldia adolescente que assolara o Japão no futuro próximo. Apesar de declarações no sentido contrário, o filme parece ter influenciado a autora de *Jogos Vorazes* em nível muito mais próximo que *Senhor das Moscas*.

A adaptação cinematográfica de *Battle Royale*, dirigida por Kinji Fukasaku em 2000, tem lugar relevante na discussão sobre *Jogos Vorazes*, por ser a primeira representação visual de uma competição mortal entre crianças a atingir um grande público pelo sucesso cult que o filme obteve. Pela primeira vez na cultura pop um tema tão pesado e controverso foi abordado em um filme que deixou de ser de um nicho específico de horror para se estender a vários públicos que ansiavam por histórias mais sérias e com mais riscos para os protagonistas.

A maneira com que a série *Jogos Vorazes* se distancia da literatura distópica clássica em seu conceito de pão e circo televisionado nacionalmente é no mínimo criativa: as ações dos protagonistas nos jogos, Katniss Everdeen e seu vizinho de distrito Peeta Meelark, são avaliadas pelos telespectadores da competição. Isto significa que, dependendo do papel que eles decidam representar no jogo, podem receber recompensas dos espectadores mais ricos que torçam por eles.

Por esta razão que o treinador de Katniss e do seu parceiro de distrito Peeta indica que os dois protagonistas devem “atuar” que estão participando de um romance durante a prova. Dessa maneira, o casal angaria a simpatia dos telespectadores que os suportariam com bônus concedidos para avançarem na competição. O ato culmina no final do primeiro filme, quando só resta Katniss e Peeta ao fim da competição, e, sabendo que um deles teria de morrer para o outro sobreviver (pois só pode haver um campeão nos *Jogos Vorazes*), o casal decide se sacrificar ao mesmo tempo comendo uma fruta venenosa coletada por Katniss, em uma espécie de referência literária à Romeu e Julieta. No entanto, os *Idealizadores* (título formal dos organizadores dos jogos no livro)

5 Helen McCarthy define o mangá como palavra japonesa para as histórias em quadrinhos ressaltando que o termo deve ser usado somente para quadrinhos dessa referida nacionalidade. Cf. McCarthy, H (2006, p.7)

decidem por interromper o jogo neste momento para decretar que tanto Katniss quanto Peeta seriam decretados campeões e poderiam voltar com vida e os espólios da vitória ao seu distrito de origem.

Desta forma, Katniss precisa estar consciente não só com sua postura real no jogo, mas com a sua imagem pública, o que adiciona um nível de complexidade à competição, e ainda mais um paralelo em relação aos *reality shows* modernos, onde uma parcela do público decide por votação quem é eliminado do programa ou quem continua. A atualização do conceito funciona em um nível metalinguístico, portanto, adicionando uma camada de escolha ou mesmo responsabilidade por parte do leitor, que também se configura como um dos espectadores de Katniss na competição.

KATNISS EVERDEEN E O PROTAGONISMO DISTÓPICO

Com ares de um novo romance na leva de filmes para adolescentes, *Jogos Vorazes* começou com sucesso em seu primeiro filme, mas não se acomodou na posição confortável de fenômeno passageiro. Ao longo dos filmes seguintes que compõem a saga se encerrando com *A Esperança: parte 2* de 2015, a produção do filme vai dando mais corpo ao mundo que povoou com seus personagens, dando um passado mais bem definido para o mundo de sua obra, na forma da edição seguinte dos Jogos, onde os antigos campeões são recrutados novamente para representar seus distritos. Lentamente se percebe a emergência de uma narrativa revolucionária, onde a protagonista antes perdida em meio às escolhas emocionais, se torna um agente e símbolo de revolta do povo oprimido pela Capital. Ao mesmo tempo, a narrativa evolui para representar esse crescimento, adicionando distritos do passado destruídos em conflitos com a capital, e um grupo que parece estar utilizando a protagonista com fins de derrubar a supremacia da capital.

Nada chega ao nível de complexidade filosófica do conceito, como exemplo, do *duplipensamento*, como visto em *1984*, onde a ditadura chega a reformular toda a cultura de um povo, ao nível de trocar o significado das palavras com a *novilíngua* para facilitar o domínio político e engenharia social promovida pelo Estado. Ou até mesmo em produções mais recentes baseadas em literaturas distópicas, como o bem-sucedido *V de Vingança* (2006), do diretor James McTeigue, produzido pelos criadores da Trilogia Matrix, os irmãos Wachowsky, e baseado no quadrinho de Alan Moore. A densidade teórica e política de *V de Vingança*, que chegou até mesmo a influenciar boa parte da juventude brasileira que adotaram as máscaras de Guy Fawkes nos protestos de junho de 2013, ainda que bem menor que a do quadrinho no que foi baseado, ainda assim é

superior a qualquer crítica feita na saga *Hunger Games*, que parece ter sido projetada para ser um sucesso de vendas no cinema. No entanto, para o público-alvo que se propõe, Suzanne Collins chega a subverter clichês da literatura voltado ao público jovem-adulto moderno introduzindo uma nova leva de leitores a conceitos contestadores travestidos de aventuras adolescentes.

Um exemplo é no cuidado que a autora tem em detalhar o funcionamento por trás dos jogos. Na transição cinematográfica do segundo livro, *Jogos Vorazes: Em Chamas* foi adicionada uma cena onde o ditador-presidente Snow conversa com o novo Idealizador dos jogos, Plutarco Heavensbee, sobre a incitação do medo nas populações que estão à beira da revolta. A conversa é no mínimo esclarecedora:

[...] ela virou uma luz de esperança para a rebelião. E deve ser eliminada.
 - Concordo, mas isso precisa ser feito da forma certa. Na hora certa. Ação e reação. É só o que precisamos lembrar. Katniss Everdeen é um símbolo. O tordo deles. Eles a veem como uma deles. Temos que mostrá-la como uma de nós. Não precisamos destruí-la. Só a imagem dela. E o povo fará o resto.

A clareza de discurso do presidente em relação ao povo de *Panem* é alusão clara às políticas de repressão vistas no dia-a-dia dos leitores em potencial do livro e espectadores do filme. O teor político da obra, sempre leve, nunca forçado diretamente, aliado à manipulação emocional proporcionada pelas atuações dos jovens e populares atores do fenômeno cinematográfico que se tornou o filme, conseguem uma penetração na cultura pop somente alcançada pelos últimos lançamento arrasa-quarteirão atuais. Nesse sentido o potencial para influência midiática massiva da obra é maior do que a dos autores que a precederam no meio do século passado.

Ainda mais interessante é a discussão sobre a imagem pública da personagem perante o resto da nação de *Panem*. Da mesma forma que Aldoux Huxley utilizou a preocupação social de Bernard Marx em demonstrar a bondade do Selvagem à sua sociedade fria e desinteressada em *Admirável Mundo Novo*, a autora mostra a preocupação que a protagonista dos jogos tem pelas pessoas oprimidas de seu distrito e a oposição clara às práticas absolutistas da capital.

Em *Admirável Mundo Novo*, Bernard Marx se torna diferente dos seus conterrâneos inseminados artificialmente pois, no momento de escolha da sua casta social, definida desde o nascimento, um erro na linha industrial de produção de bebês deixou um pouco de álcool cair na sua composição, tornando-o para sempre diferente daqueles da sua casta, e sempre a se sentir um “peixe fora d’água” em sua própria civilização. Por causa deste erro primordial, ele passa a questionar o sistema de castas

opressor, a falta de personalidade nas relações sociais, onde o sexo é marcado sem compromisso e não tem envolvimento emocional, a droga Soma, que suprime todos os sentimentos, incluindo a felicidade do usuário e a esterilização da sociedade em geral.

A protagonista de *Jogos Vorazes* não é uma “escolhida” do destino para ser o elemento dissidente na sua sociedade. Ela não trabalha no setor de arquivos do Ministério da Verdade de onde pode observar em primeira pessoa a manipulação promovida pelo estado totalitário, como Winston Smith, de *1984*. Katniss é apenas uma garota comum que se voluntariou como tributo para salvar a vida de sua irmã e talvez por esse motivo seja uma protagonista mais identificável para seu público do que aqueles dos romances distópicos clássicos. E isso nem se deve somente pelo fato de ser uma das poucas protagonistas femininas vistas em narrativas distópicas e pós-apocalípticas em um bom tempo.

No que ela se aproxima de seus predecessores é no fato de ser uma heroína relutante. Mesmo sendo usada como símbolo da revolução e ganhando cada vez mais agência e influência no mundo de *Panem*, Katniss continua estranhamente desprendida da realidade com a qual é confrontada, como se observa na fala da personagem no segundo longa-metragem da série, *Em Chamas*.

[...] Haymitch, por favor. Por favor, só me ajude a aguentar esta viagem até o fim.

- Essa viagem não acaba quando você chegar em casa. De agora em diante, o seu trabalho é ser uma distração, para que as pessoas comuns esqueçam quais são os problemas de verdade.

Este panorama vai evoluindo até o filme *A Esperança: parte 1*, onde a mesma empreende uma campanha bem-sucedida contra a Capital opressora, ainda que a troca de governo não se mostre tão estável quanto ela espere. Ainda assim, a protagonista tem uma clara curva de crescimento pessoal, como é esperado em um filme baseado no arquétipo do herói de mil faces de Joseph Campbell.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A evolução do cinema distópico no novo milênio parece levar ao descrédito dos seus medos iniciais, de que a sociedade burocrática-capitalista implodiria ainda no século 20 e que todos viveriam em um mundo completamente alienado à existência humanista clássica. O próprio título da obra distópica mais importante do século passado demonstra isso. *1984*, escrito em 1949, já esperava que em trinta anos a sociedade se transformasse em um pesadelo irreversível. O próprio Orwell, pouco tempo antes

de sua morte, esclareceu, em um comunicado à imprensa, o tom por vezes alarmista de sua maior obra:

It has been suggested by some of the reviewers of *Nineteen Eighty-Four* that it is the author's view that this, or something like this, is what will happen inside the next forty years in the Western world. This is not correct. I think that, allowing for the book being after all a parody, something like *Nineteen Eighty-Four* could happen. This is the direction in which the world is going at the present time, and the trend lies deep in the political, social and economic foundations of the contemporary world situation⁶. (ORWELL, 1949)

A visão de Orwell pode não ter se confirmado completamente no âmbito político-social, mas é certo que pelo menos a indústria cultural entrou em um futuro distópico, em termos de criatividade estética e variedade de narrativas. Nesse contexto, é surpreendente que uma megaprodução de *Hollywood* como *Jogos Vorazes*, em pleno 21, confronte temas como opressão do Estado, declínio econômico e manipulação das mídias de massa. Nada que já não tenha sido explorado antes no cinema mundial, mas dificilmente exposto aos números de bilheteria que a série alcançou.

Se *Jogos Vorazes* continua a tradição de contestação e alerta político e sociológico para os males da sociedade moderna, como Orwell e Huxley pretendiam, não podemos afirmar. Mas que a compreensão que um fenômeno de bilheteria pode ser realizada a partir de um olhar mais crítico e com a possibilidade de formação de um público mais contestador, e com potencial literário subversivo, é um mérito que pode ser atribuído à saga de *Jogos Vorazes*, até mesmo no meio cultural ultra comercializado onde se prolifera.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALL TIME BOX OFFICE. Disponível em: www.boxofficemojo.com. Acesso em: 25 jan. 2016.

CAMPBELL, Joseph. **The Hero with a Thousand Faces**. Princeton University Press, 2008.

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

⁶ Foi sugerido por alguns dos críticos de 1984 que é a visão do autor que isto, ou algo como isto, é o que vai acontecer dentro dos próximos 40 anos no mundo ocidental. Isso não procede. Eu penso que, se permitirmos o fato de que o livro seja uma paródia da realidade, algo parecido com 1984 possa vir a se concretizar. Essa é a direção em que o mundo se encaminha no contexto atual, e esta tendência mora dentro do seio das fundações políticas, sociais e econômicas da situação mundial contemporânea. Tradução nossa, grifo nosso.

- FAVERSANI, Fábio. Panem et circenses. breve análise de uma perspectiva de incompreensão da pobreza no mundo romano. **Varia História**, n. 22, p.81-87, jan. 2000. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/varia/revista/index.php?prog=mostraartigo.php&idcodigo=310>. Acesso em: 16 ago. 2014.
- GOLDING, William. **O Senhor das Moscas**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Abril, 1981.
- KICKER STUDIO. **Aging and Sustainability indulge the Fantasy**. Disponível em: <http://www.kickerstudio.com/2009/02/aging-and-sustainability-indulge-the-fantasy/>. Acesso em: 26 jul. 2015.
- MCCARTHY, Helen. **500 Manga – Heroes and villains**. Singapore: Barron's, 2006.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes – conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. **Anais eletrônicos...** Lisboa, SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 18 jan. 2016.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2007.
- ORWELL, George. **George Orwell's final statement on Nineteen Eighty-Four**. Disponível em: <http://georgeorwellnovels.com/books/george-orwell-statement-on-nineteen-eighty-four/>. Acesso em: 9 fev. 2016.
- RIBEIRO, João. Play Time e as distopias literárias do século XX. **E-topia: Revista eletrônica de estudos sobre a utopi**, n. 8, 2008. Acesso em: 20 jan. 2016. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/5063.pdf>.
- TAKAMI, Koushun. **Battle Royale (BatoruRowaiaru)**. Tokyo: Ohta Publishing, 1999.

FILMOGRAFIA

1984. Direção: Michael Radford. United Kingdom: Virgin Films, Umbrella-Rosenblum Films, 1984. 113 min. Son. Color.

A Esperança: Parte 1. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2014. 122 min. Son. Color.

A Esperança: Parte 2. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2015. 113 min. Son. Color.

Battle Royale. Direção: Kinji Fukasaku. Japão: AM Associates, Kobi, Nippon Shuppan Hanbai, MF Pictures, WOWOW, Gaga Communications, 2000. 113 min. Son. Color.

Brave New World. Direção: Leslie Libman, Larry Williams. Estados Unidos: Dan Wigutow Productions, Michael Joyce Productions, USA Networks Studios, 1998. 100 min. Son. Color.

Em Chamas. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2013. 146 min. Son. Color.

Jogos Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Color Force, 2012. 145 min. Son. Color.

Star Wars. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltda., 20thCentury Fox, 1977. 121 min. Son. Color.

V de Vingança. Direção: James McTeigue. Reino Unido, Estados Unidos, Alemanha: VertigoComics, Virtual Studios, Silver Pictures, 2005. 132 min. Son. Color.