



Universidade Federal da Paraíba

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

Departamento de Comunicação

Coordenação de Curso de Jornalismo

Relatório final da grande reportagem 'Guia Distópico': Uma análise da série *Jogos Vorazes* no cinema

Amanda Gabriel Ventura

João Pessoa

2017

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

Departamento de Comunicação

Coordenação de Curso de Jornalismo

Guia Distópico: Uma análise da série *Jogos Vorazes* no cinema

Por: Amanda Gabriel Ventura

Orientador: Prof. Dr. Claudio Cardoso de Paiva

Relatório da grande reportagem apresentada à Universidade Federal da Paraíba como requisito básico para conclusão da graduação em Comunicação Social – Jornalismo.

João Pessoa

2017

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Comunicação, Turismo e Artes

Departamento de Comunicação

Coordenação de Curso de Jornalismo

Guia Distópico: Uma análise da série *Jogos Vorazes* no cinema

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Claudio Cardoso de Paiva

Prof. Me. Arthur Fernandes Andrade Lins

Prof. Me. Fernando Trevas Falcone

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	7
3 OBJETIVOS	8
3.1 Objetivo Geral	8
3.2 Objetivos Específicos	8
4 REFERENCIAL TEÓRICO	9
4.1. Contexto Histórico	9
4.2. A série Jogos Vorazes	11
4.2.1 A história	12
5 METODOLOGIA	15
6 CRONOGRAMA	16
7 CUSTEIO	17
8 REFERÊNCIAS	18

1 APRESENTAÇÃO

Esta grande reportagem em moldes de revista faz uma reflexão sobre universos distópicos no cinema. Entende-se por distopia toda e qualquer história cuja temática principal gira em torno de uma sociedade imaginária, focando outra noção de tempo e espaço. O conceito de distopia representa a antítese de utopia, termo criado pelo inglês Thomas More para definir uma civilização organizada, onde todos os indivíduos viveriam em paz e jamais seriam postos em situações extremas de sobrevivência ou opressão.

A distopia, por sua vez, se caracteriza como uma forma cética de contemplação do mundo pelo uso de elementos desarmônicos, não convencionais, mas principalmente visando o “aqui e agora” do acontecimento. No livro *Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*, Russel Jacoby diz que as utopias buscam a emancipação, ao visualizar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas, enquanto as distopias apoiam-se nos recursos estéticos e cognitivos geradores das experiências de assombro. Assim, a surpresa e o espanto gerados pelas imagens contemporâneas que ameaçam a liberdade promovem o arrebatamento do público.

Os primeiros universos distópicos foram criados no século XX, quando obras literárias passaram a se dedicar à temática da estranheza. A elaboração e publicação desse tipo de narrativa foram impulsionadas pelo declínio de regimes socialistas e a deflagração das guerras mundiais, em 1914 e 1939. *Nós* (1924), de Yevgeny Zamyatin, *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley e *1984* (1949), de George Orwell, foram alguns dos romances distópicos mais bem sucedidos do século XX. Ambos denunciam sociedades opressoras e os dois últimos serviram de inspiração para a realização de produções cinematográficas posteriormente.

Histórias distópicas foram ganhando cada vez mais espaço na indústria do cinema. Geralmente ambientadas em um futuro fictício, as narrativas de distopia tendem a abordar aspectos de um mundo em ruínas. Totalitarismo e opressão política, controle das massas e manipulação da informação, conflito entre homens e máquinas e uso antiético da ciência são algumas das vertentes desse gênero de cinema de ficção.

Esta grande reportagem analisa a distopia na série *Jogos Vorazes*, adaptada da literatura para o cinema, entre os anos de 2012 e 2015. Antes dessa análise, foi

apresentando um breve panorama cronológico dos filmes que tratam da temática em questão, citando obras hoje consideradas clássicas. Além dos elementos distópicos, foram abordados temas como popularização dos universos distópicos, ascensão da temática no mercado cinematográfico e influência desses filmes na vida real.

2 JUSTIFICATIVA

Considerando o cinema como um dos meios de comunicação de massa mais populares, é nesse tipo de mídia que as narrativas distópicas encontram o cenário ideal para sua popularização. Conforme observa Souza (2012), o cinema distópico nasce vinculado à causa dos trabalhadores submetidos ao árduo trabalho fabril, mas, nos desfechos de suas narrativas, mostra-se engajado em questões humanas, fazendo do cinema uma “arte de combate” ou um “*medium* de reflexão”.

De fato, a característica mais importante nos universos distópicos é a transmissão de alertas para a sociedade. Por esse prisma, ficção científica se consagra como o gênero que melhor possibilita a exploração do ser humano, suas atitudes, fragilidades e potencialidades. Em produções cinematográficas do século XX, essas histórias foram utilizadas como tentativa de conscientizar o grande público a respeito de suas capacidades “enquanto transformadores de suas condições sociais depreciadoras.” (SOUZA, 2012). Ou seja, o cinema como arrebatamento, catarse e empoderamento.

Esse tipo de narrativa assume, portanto, um viés anti-mídia, à medida que revela o “valor de uso revolucionário, subversivo.” (BAUDRILLARD, 1981, p. 107). Atualmente, os filmes distópicos levam multidões às salas de cinema e movimentam milhões de dólares em todo o planeta. Cada vez mais estúdios apostam grandes orçamentos em produções ligadas a esta temática.

A popularidade do fenômeno, a sua potência estética e cognitiva e a força de sua expressão no mercado cinematográfico justificaram a pertinência desta grande reportagem.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Analisar a distopia na franquia cinematográfica *Jogos Vorazes*.

3.2 Objetivos Específicos

Traçar um panorama histórico do surgimento e popularização das distopias.

Distinguir as diversas modalidades de distopias representadas nas produções cinematográficas.

Avaliar a temática distópica, como uma ramificação da ficção que, estrategicamente, instiga um olhar sobre a condição humana, suas atitudes, fragilidades e potencialidades.

Examinar as interfaces dos filmes distópicos com outros formatos midiáticos (literatura, quadrinhos, games, animações, etc).

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1. Contexto histórico

Tanto na literatura, quanto no cinema a gênese das distopias acontece no período entreguerras, que se estendeu do fim da Primeira Guerra Mundial, em 1918, até o início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Esse momento histórico foi marcado por grande depressão econômica, tensão política e social e ascensão de regimes totalitários. Na Europa, as dificuldades em se recuperar da guerra e modernizar a indústria eram gigantescas. Milhões de pessoas haviam perdido seus empregos e eram aterrorizadas pela fome.

Na Alemanha, esse cenário era ainda mais crítico, uma vez que o país foi obrigado a assinar, em 1919, o Tratado de Versalhes, cuja principal determinação era de que os alemães assumissem todas as responsabilidades pela guerra e indenizasse outras nações pelos prejuízos e mazelas resultantes do conflito. O tratado ainda condenava a Alemanha à perda das suas colônias sobre oceanos e continente africano, perda de parte de seu território e restrição ao tamanho de seu exército. Uma forte sensação de frustração e humilhação tomava conta da população e isso contribuiu diretamente para a ascensão do nazismo.

Em setembro de 1919, o então Partido dos Trabalhadores Alemães ganhou um aliado de peso, o cabo do exército Adolf Hitler, que inicialmente se infiltrou no grupo para monitorar as atividades, mas acabou atraído pelos ideais do movimento político. Em 1920, o partido passou a se chamar Partido Nacional Socialista dos Trabalhadores Alemães ou, simplesmente, Partido Nazista. No ano seguinte, Hitler já era o principal orador do partido. Anos mais tarde, a partir de 1933, ele viria a comandar um dos maiores e mais nocivos regimes ditatorial da história.

Mas antes mesmo da subida de Hitler ao controle da Alemanha, entrou em auge no país o movimento artístico conhecido como expressionismo, que tem como principais características a negação da realidade e o combate da razão através da fantasia e da emoção. Usando representações distorcidas de cenários e personagens, as obras cinematográficas do expressionismo alemão buscavam se distanciar o máximo possível do mundo real. A essência do movimento, que unia ficção com críticas sociais e culturais, incomodou autoridades, que classificaram o expressionismo alemão como uma arte

decadente. O próprio nazismo foi responsável pela destruição de várias obras do movimento.

O cinema expressionista conseguiu evocar a fisionomia de um mundo tortuoso e imprevisível no qual atores encenavam com interpretações repletas de exageros e movimentos de grande impacto visual, com uma maquiagem pesada que deformasse suas feições, e envolvidos em narrativas aonde eles expressavam suas revoltas contra a autoridade. A ligação que o cinema expressionista mantém com o gótico revela outros elementos como os efeitos dramáticos de luz e sombra sobre uma atmosfera obscura aonde vilões com poderes sobrenaturais atuam como personagens de um pesadelo social. Muitos filmes expressionistas ainda puseram em cena arquétipos com expressões deformadas para contrariar os ideais de beleza de uma época num ambiente industrial ultramoderno e ao mesmo tempo decadente. (SOUZA, 2012, p. 2-3)

Uma das mais emblemáticas representantes do expressionismo alemão no cinema – e também do que entendemos por distopia – é *Metrópolis*, dirigido por Fritz Lang e lançado em 1927. O filme é ambientado no ano 2026, em uma realidade dominada pelo capitalismo. A sociedade é dividida em dois grupos: os operários, que vivem no subsolo da cidade e são submetidos à miséria e condições subumanas de trabalho, e a elite, que mora na superfície, desfruta de luxo abundante e regula a engrenagem opressora.

As fileiras de trabalhadores injustiçados no filme, marchando mecanicamente para e de seus locais de trabalho, com cabeças para baixo e com os espíritos quebrados, permaneceram uma parte viva na imaginação distópica por mais de seis décadas. (BOOKER, 1994, pg. 349)

“É assim que as coisas devem ser”, diz o governador de *Metrópolis*, Joh Fredersen, quando seu filho Freder o questiona sobre a disparidade social existente na cidade fictícia. O que o poderoso capitalista não previa era que seu filho iria se sensibilizar tanto com o sofrimento da classe trabalhadora e se tornar o mediador de uma revolta operária. O filme de Fritz Lang combina ficção com projeções de possíveis alienações às quais a humanidade está sujeita em um sistema desumanizador e essa “receita” inspira roteiristas de distopias até hoje.

No cinema distópico os personagens expressam ódio e ressentimento ao local de origem, seja representado por um país, por uma nação, por uma cidade ou província. Para os anti-heróis dos filmes distópicos, esses ambientes produzem sofrimento, os tornam impotentes e agressivos. Diante da condição existencial inóspita e da ausência de ações políticas comunitárias, resta a eles a fuga, que,

em alguns casos, é inviável. (SOUZA, L.; RAMOS, A.; SOUZA, L., 2011, p. 10)

E se a estreia das distopias no cinema aconteceu na Alemanha, a casa do gênero na literatura é a União Soviética. O romance *Nós*, de Yevgeny Zamyatin, foi escrito entre 1920 e 1921, mas só foi lançado em 1924 e em inglês, nos Estados Unidos. Isso porque o governo censurou a obra. A primeira edição do livro em idioma original só foi lida em 1927 e apenas por meio de publicação em um jornal de emigrados. O reconhecimento e entrada legal de *Nós* na União Soviética só aconteceu em 1988.

A história de *Nós* é ambientada em uma sociedade comandada por um Estado Único, que considera a liberdade dos cidadãos algo selvagem. Uma das medidas do governante, chamado de Benfeitor, foi acabar com o amor e instituir a Lex Sexualis, espécie de regimento que permite que as pessoas usem umas às outras como produto sexual. A obra serviu de inspiração para outros grandes clássicos da distopia, como *Admirável Mundo Novo* e *1984*.

O mundo construído por Zamyatin revela o temor da uniformidade como medida na constituição do homem e da sociedade. Os usos imaginados para os recursos tecnológicos preveem desde um monitor-robô (Pliapa) que serve para dar aulas em grandes salas, passa pela concepção de uma máquina que cria músicas de forma matemática (o musicômetro) e chega, finalmente, à cirurgia que extrai a criatividade e fantasia do sujeito (a Grande Operação). Essa sociedade teria como sujeito ideal uma criatura matematicamente previsível, imutável, sem fantasia, com comportamentos “exatos como pêndulos”. (NEUMANN, A.; SILVA, T.; KOPP, R., 2013, p. 86-87)

Mas apesar de escritores e cineastas só terem criado esse tipo de narrativa no período entreguerras, o termo distopia foi pronunciado pela primeira vez cinco décadas antes. O autor foi o filósofo inglês John Stuart Mill, que atribuiu à palavra o significado de “algo ruim demais para ser praticado”, exatamente o oposto da utopia.

4.2. A série *Jogos Vorazes*

Objeto central de análise na grande reportagem, *Jogos Vorazes* é uma trilogia literária escrita pela norte-americana Suzanne Collins. O primeiro livro, que recebeu o mesmo nome da série, foi lançado nos Estados Unidos em 2008. Em novembro do mesmo ano, *Jogos Vorazes* passou a integrar a lista de livros mais vendidos do jornal *The New York Times*, onde permaneceu por mais de cem semanas consecutivas. O romance foi

traduzido em 26 idiomas diferentes e ganhou as continuações *Em Chamas* e *A Esperança* em 2009 e 2010, respectivamente. No Brasil, *Jogos Vorazes* começou a ser comercializado em 2009 e os dois últimos livros da trilogia chegaram às livrarias em 2011.

A distopia de Suzanne Collins atingiu tamanha popularidade que rapidamente foi adaptada para o cinema. O primeiro filme da série foi lançado em março de 2012 com números invejáveis a qualquer blockbuster. Nos Estados Unidos, o longa-metragem dirigido por Gary Ross foi exibido em quatro mil salas, tornando-se a quarta maior pré-venda da história. No Brasil, *Jogos Vorazes* conquistou cerca de 600 salas de cinema, isto é, quase ¼ do circuito nacional. A primeira adaptação da série literária arrecadou mais de 691,2 milhões de dólares mundialmente.

A sequência da franquia, *Jogos Vorazes: Em Chamas*, chegou às telonas em novembro de 2013. Com um novo diretor, Francis Lawrence, o longa rendeu 832,7 milhões de dólares nas bilheterias. *Em Chamas* foi o filme mais assistido nos cinemas dos Estados Unidos em 2013, coisa que não acontecia com um filme 2D desde 2008.

A conclusão da história distópica de Suzanne Collins nos cinemas foi dividida em dois filmes. *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1* estreou em 2014 e arrecadou 755,3 milhões de dólares em todo o planeta. *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final* chegou aos cinemas em 2015 e rendeu 653,4 milhões de dólares.

4.2.1. A história

A narrativa é ambientada em Panem, país dividido em 12 distritos e comandado por uma metrópole tecnológica chamada Capital. Tempos antes do início dos eventos da história existia um 13º distrito, mas ele foi destruído pela Capital após tentativa de rebelião.

Com o objetivo de evitar novas revoltas e lembrar os distritos da sua inferioridade e subordinação ao ditador, Presidente Coriolanus Snow, a Capital promove anualmente os Jogos Vorazes, reality show em que dois membros de cada distrito são obrigados a lutar uns contra os outros até que apenas uma pessoa sobreviva.

Por mais que a violência seja um ponto alto dos Jogos, o fato de haver regras (limites geográficos, local de início em condições de igualdade, objetivo final), de haver um programador (pessoa que controla o cenário e interfere nas tramas), faz uma diferenciação entre a guerra e o jogo. A violência é

controlada, esperada, domada e até desejada. Os espectadores se regozijam com a dor daqueles aos quais são indiferentes. Essa indiferença à dor alheia convertida em prazer é um traço comum na história, que passa pelas arenas de gladiadores romanos, pelas execuções em praças públicas até os regimes totalitários dos séculos XX e XXI, que perseguem e exterminam povos. (MOCARZEL, M.; PEREIRA, C., 2016, p. 94-95)

A série de livros narra a saga de Katniss Everdeen, uma adolescente de 16 anos que se oferece para participar dos jogos no lugar de sua irmã mais nova, sorteada pelo distrito 12 na 74ª edição da competição. A obra faz dura crítica à indústria do entretenimento e

serve de alerta para o estado que a sociedade humana pode facilmente chegar. A série retrata um mundo onde as crianças são massacradas em prol do entretenimento, o poder está nas mãos de tiranos praticamente intocáveis e trabalhadores morrem de fome enquanto os ricos olham e riem. (IRWIN; DUNN; MICHAUD, 2013, p. 14)

Peeta Melark é o garoto sorteado para representar o Distrito 12 junto com Katniss. Apesar de não terem sido próximos até esse dia, Katniss se incomoda com a má sorte de Peeta, pois ela nutre por ele um grande sentimento de gratidão. Certa vez, quando ela e sua família estavam prestes a morrer de fome, Peeta, herdeiro da padaria do distrito, queimou pães de propósito, só para que eles fossem descartados e pudessem alimentar Katniss. O ato de compaixão acompanhava um amor platônico de Peeta por Katniss. Ele nunca teve coragem de contar isso à garota, até o dia da entrevista que antecede os Jogos Vorazes. Peeta despejou a história da paixão nunca vivida e comoveu os espectadores da Capital, que logo elegeram os amantes desafortunados como queridinhos daquela temporada.

Katniss fica furiosa, mas logo perdoa Peeta. Na arena, os dois lutam para manter um ao outro vivos, desafiando a lógica egoísta tão disseminada pela Capital. As regras dos Jogos Vorazes são bem claras: apenas uma pessoa pode vencer. Mas Katniss e Peeta ameaçam cometer suicídio na arena e conseguem voltar os dois para casa.

O episódio provoca fúria do Presidente Snow, agitação e pequenas revoltas nos distritos e esperança em um grupo de resistentes que viviam no subsolo do Distrito 13 e decidem ser Katniss a pessoa ideal para liderar a revolução que derrubará a engrenagem totalitarista imposta à Panem.

Além da crítica à mídia e ao entretenimento, *Jogos Vorazes* aborda questões como falta de ética na ciência e injustiças sociais. E a comparação com o que acontece no nosso mundo acaba sendo inevitável.

Apesar de ser uma história fictícia, ela é fortemente respaldada por acontecimentos reais, que nos permite lembrar dos diversos problemas de desigualdade que rodeiam a todos, permitindo questionar o quanto a ficção presente em *Jogos Vorazes* de certo modo já não está deixando de ser ficção. (STREHL, J., 2014, p. 11)

Isso influencia tanto o espectador que a leitura dos livros de Suzanne Collins chegou a ser proibida em algumas escolas norte-americanas e, na Tailândia, estudantes foram presos ao repetir um gesto feito por Katniss e outros rebeldes durante protesto ao golpe militar ocorrido no país.

5 METODOLOGIA

A decisão de diagramar a grande reportagem em moldes de revista foi tomada a partir da verificação da necessidade de inserção de recursos visuais (como imagens e boxes) para o enriquecimento do produto final. O tipo de texto característico desse tipo de mídia, mais fluido e menos formal, combina mais com a temática analisada.

Por ter como objetivo principal analisar a franquia *Jogos Vorazes* no cinema e fazer com que a grande reportagem funcionasse como um guia por esse mundo de distopia, foi constatado que seria interessante apresentar conceitos básicos do gênero e fazer um breve panorama que abordasse obras clássicas.

A produção da grande reportagem se deu a partir da análise minuciosa e fichamento das obras cinematográficas mencionadas, amparada também na observação de estudos científicos e demais publicações que abordassem o tema. Ainda foram realizadas entrevistas com fãs da franquia *Jogos Vorazes*. As conversas foram captadas em áudio e transcritas durante o processo de elaboração da reportagem.

A maioria das imagens utilizadas para ilustrar a grande reportagem são cenas dos filmes mencionados e foram divulgadas pelos estúdios que produziram as obras ou captadas pela idealizadora do projeto por meio da ferramenta digital print screen.

Foram utilizadas também imagens que mostram premieres de filmes da franquia *Jogos Vorazes*. Estas foram extraídas do site Panem Propaganda e devidamente creditadas na grande reportagem. O mesmo aconteceu com ilustrações da artista Joanna Bush, divulgadas em seu site oficial e pela produtora Lionsgate, e também com imagens reproduzidas dos sites Capitol Couture e Cinema com Rapadura.

A grande reportagem foi escrita, editada e diagramada pela pesquisadora. Nessa última etapa, porém, foi necessário o auxílio de outra pessoa, também devidamente creditada no produto final. Ela atuou na revisão da diagramação feita pela pesquisadora para garantir que as imagens e organização das páginas fossem preservadas com nitidez no momento da impressão.

O produto final foi impresso em papel couché, utilizando folhas A3, resultando em revista no formato A4, com 60 páginas coloridas, com custo de R\$ 180 por cópia.

6 CRONOGRAMA

Atividades	Jan./2017	Fev./2017	Mar./2017	Abr./2017	Mai./2017	Jun./2017
Leitura e fichamento de obras. Pesquisa e análise de filmes e livros que tratem da temática de distopia						
Realização e transcrição de entrevistas						
Elaboração da reportagem						
Revisão dos textos e fotografias. Diagramação da reportagem						
Apresentação à banca examinadora						

7 CUSTEIO

Todas as despesas foram pagas pela pesquisadora.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNAMO, Nicola. *Dicionário de Filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ALVES, Giovanni. *The Matrix: Análise do filme*. Disponível em: <<https://goo.gl/A4tND>>. Acesso em: 4 fev. 2017.

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

AMARAL, Adriana. *Blade Runner, Total Recall e Minority Report: cinema distópico e cyberpunk de Philip K. Dick*. In: *Sessões do Imaginário, Ano 9, nº 11, 2004*. Porto Alegre: PUC-RS. Disponível em: <<https://goo.gl/AMbWhg>>. Acesso em 18 jan. 2017.

AMARAL, Adriana. *A metrópole e o trunfo distópico: a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk*. In: *Intertexto, v. 2, nº 13, 2005*. Porto Alegre: UFRGS. Disponível em: <<https://goo.gl/ZYEXfZ>>. Acesso em: 12 jan. 2017.

BARROS, José D'Assunção. *A cidade-cinema pós moderna: uma análise das distopias futuristas da segunda metade do século XX*. Unisul, 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/BnZi6O>>. Acesso em: 21 jan. 2017.

BATUCA, Filipe Miguel Vicente. *Literatura utópica e distópica: diálogos entre o texto literário e o texto fílmico*. ESEP, 2013. Disponível em: <<https://goo.gl/QN2pIb>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. São Paulo: Editora Antropos, 1991.

BECKER, Caroline Valada. *Distopia, alegoria e redescoberta dos sentidos: o ser humano em meio ao caos*. PUCRS, 2013. Disponível em: <<http://migre.me/11wKV>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

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

COLLINS, Suzanne. *Em Chamas*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

COLLINS, Suzanne. *A Esperança*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

CORDEIRO, Marcus; GOES, Beatriz; NOGUEIRA, Wilson. *Jogos Vorazes e a questão da distopia na série de filmes de Gary Ross e Francis Lawrence*. In: *Revista Geminis, v.*

7, n. 1, 2016. São Carlos: UFSCar. Disponível em: < <https://goo.gl/aB2Vx0>>. Acesso em 8 mar. 2017.

EGAN, Kate. *Jogos Vorazes: Em Chamas. Guia Oficial do Filme*. São Paulo: Prumo, 2013.

FERREIRA, Luísa. *A carta de Aldous Huxley para George Orwell*. Disponível em: < <https://goo.gl/8vzx0m>>. Acesso em: 26 jan. 2017.

GASI, Flávia. *O Futuro da Humanidade Segundo a Ficção Científica - Parte 2: Distopia*. Disponível em: < <https://goo.gl/Tw57i9> > . Acesso em: 28 jan. 2017.

GENESTRETI, G. Para Ancine, ocupação de salas por 'Jogos Vorazes' é 'predatória'. Folha de S. Paulo, São Paulo, 19 nov. 2014. Disponível em: < <https://goo.gl/K45f8U>>. Acesso em: 11 mar. 2017.

GENESTRETI, G. Governo limita ocupação de salas de cinema a até 35% pelo mesmo filme. Folha de S. Paulo, São Paulo, 18 dez. 2014. Disponível em: < <https://goo.gl/xa3h1j>>. Acesso em: 11 mar. 2017.

IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas. *Jogos Vorazes e a filosofia*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2013.

JACOBY, Russel. *Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2007.

KING, Stephen. *The Hunger Games*. Disponível em: < <https://goo.gl/sgUUr>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

MOCARZEL, Marcelo; PEREIRA, Cláudia. *Revolução, entretenimento e juventude em "Jogos Vorazes": das representações culturais e midiáticas às metáforas da contemporaneidade*. In: Revista Conhecimento & Diversidade, v. 8, n. 15, 2016. Niterói: Unilasalle. Disponível em: < <https://goo.gl/2nzxD2>>. Acesso em: 3 mar. 2017.

NEUMANN, Anna; SILVA, Taíssi; KOPP, Rudinei. *Comunicação e educação na literatura distópica: de Nós (1924) a Jogos Vorazes (2008)*. In: Revista Jovens Pesquisadores, v. 3, n. 1, 2013. Santa Cruz do Sul: UNISC. Disponível em: < <https://goo.gl/Hbhzh3>>. Acesso em: 1 mar. 2017.

ORWELL, George. *We*, by E.I. Zamyatin. Disponível em: < <https://goo.gl/EcFihN>>. Acesso em: 14 jan. 2017.

PAIVA, Cláudio Cardoso. *O cinema, a realidade virtual e a memória do futuro*. In: Revista FRONTEIRAS, v. 9, n. 3, 2007. Porto Alegre: UNISINOS. Disponível em: < <https://goo.gl/7bK43L>>. Acesso em: 8 fev. 2017.

SIQUEIRA, Thiago. *Jogos Vorazes* (2012): nova franquia tem início surpreendente e bastante promissor. Disponível em: < <https://goo.gl/56JX5V>>. Acesso em: 9 mar. 2017.

SIQUEIRA, Thiago. *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013): blockbuster sim, mas com conteúdo. Disponível em: < <https://goo.gl/J6Qr6g>>. Acesso em: 9 mar. 2017.

SIQUEIRA, Thiago. *Jogos Vorazes – A Esperança: Parte 1* (2014): uma experiência incompleta. Disponível em: < <https://goo.gl/F3YARR>>. Acesso em 9 mar. 2017.

SIQUEIRA, Thiago. *Jogos Vorazes – A Esperança: O Final* (2015): Nós lembraremos do Tordo. Disponível em: < <https://goo.gl/5GtsRc>>. Acesso em 9 mar. 2017.

SOUZA, Lucas; RAMOS, Ana; SOUZA, Lícia. *A expressão distópica no cinema canadense de Denys Arcand*. UFBA, 2011. Disponível em: < <https://goo.gl/UCmimm>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

SOUZA, Lucas Moreira Sales de. *Cinema de distopia: gênese, resistência e engajamento*. UFBA, 2012. Disponível em: < <https://goo.gl/JkZGxO> >. Acesso em: 24 fev. 2017.

STREHL, Jerônimo. *Ressignificações por trás da obra: analisando Jogos Vorazes pela intermedialidade*. Faculdade Cásper Líbero, 2014. Disponível em: < <https://goo.gl/MGR6mj>>. Acesso em: 3 mar. 2017.

YOFFE, Arthur. *Manifestantes imitam gesto de Jogos Vorazes e são detidos na Tailândia*. Disponível em: < <https://goo.gl/4kIXNn>>. Acesso em: 8 mar. 2017.

Filmografia

1984. Direção de Michael Anderson. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation, 1956. 90 min. Sonoro. Preto e branco.

1984. Direção de Michael Radford. Estados Unidos: Virgin Films, Umbrella-Rosenblum Films, 1984. 110 min. Sonoro. Colorido.

Admirável Mundo Novo. Direção de Burt Brinckerhoff. Estados Unidos: Universal Television, 1980. 180 min. Sonoro. Colorido.

Admirável Mundo Novo. Direção de Leslie Libman e Larry Williams. Estados Unidos: Dan Wigutow Productions, HOF Productions, Michael R. Joyce Productions, USA Networks Studios, Universal Television Entertainment, 1998. 87 minutos. Sonoro. Colorido.

A Ilha. Direção de Michael Bay. Estados Unidos: DreamWorks, Warner Bros, Parkes+MacDonald Image Nation, K/O Paper Products, Platinum Dunes, 2005. 136 minutos. Sonoro. Colorido.

Batalha Real. Direção de Kinji Fukasaku. Japão: AM Associates, GAGA, Kobi Co., MF Pictures, Nippon Shuppan Hanbai (Nippan) K.K., Toei Company, WOWOW, 2000. 114 minutos. Sonoro. Colorido.

Blade Runner. Direção de Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros, Blade Runner Partnership, 1982. 117 minutos. Sonoro. Colorido.

Daqui a Cem Anos. Direção de William Cameron Menzies. Reino Unido: London Film Productions, 1936. 100 minutos. Mudo. Preto e branco.

Equilibrium. Direção de Kurt Wimmer. Estados Unidos: Dimension Films, Blue Tulip Productions, 2002. 107 minutos. Sonoro. Colorido.

Filhos da Esperança. Direção de Alfonso Cuarón. Estados Unidos: Universal Pictures, Strike Entertainment, 2006. 109 minutos. Sonoro. Colorido.

Jogos Vorazes. Direção de Gary Ross. Estados Unidos: Lionsgate, Color Force, 2012. 142 minutos. Sonoro. Colorido.

Jogos Vorazes: Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate, Color Force, 2013. 146 minutos. Sonoro. Colorido.

Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1. Direção de Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate, Color Force, 2014. 123 minutos. Sonoro. Colorido.

Jogos Vorazes: A Esperança – O Final. Direção de Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate, Color Force, 2015. 137 minutos. Sonoro. Colorido.

Laranja Mecânica. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos: Warner Bros, Hawk Films, 1971. 136 minutos. Sonoro. Colorido.

Mad Max: Estrada da Fúria. Direção de George Miller. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Kennedy Miller Productions, 2015. 120 minutos. Sonoro. Colorido.

Matrix. Direção de Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, 1999. 136 minutos. Sonoro. Colorido.

Metrópolis. Direção de Fritz Lang. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927. 153 minutos. Mudo. Preto e branco.

Minority Report – A Nova Lei. Direção de Steven Spielberg. Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation, DreamWorks, Cruise/Wagner Productions, Blue Tulip Productions, Ronald Shusett/Gary Goldman, Amblin Entertainment, Digital Image Associates, 2002. 145 minutos. Sonoro. Colorido.

O Quinto Elemento. Direção de Luc Besson. França: Gaumont, 1997. 126 minutos. Sonoro. Colorido.

O Show de Truman. Direção de Peter Weir. Estados Unidos: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions, 1998. 103 minutos. Sonoro. Colorido.

Resident Evil. Direção de Paul W.S. Anderson. Reino Unido: Constantin Film Produktion, Davis-Films, Impact Pictures, New Legacy, 2002. 100 minutos. Sonoro. Colorido.