

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS  
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Francyne da Silva Ellena Coimbra

**AS RELAÇÕES DE PODER EM “JOGOS VORAZES” E A INDÚSTRIA CULTURAL**

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).  
Orientador: Carlos Perez Reyna

Juiz de Fora  
2023

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO

Eu, **FRANCYNE DA SILVA ELLENA COIMBRA**, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado sob o número 201973152A, declaro que sou autor do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **AS RELAÇÕES DE PODER EM “JOGOS VORAZES” E A INDÚSTRIA CULTURAL**, desenvolvido durante o período de 28/08/2023 a 06/12/2023 sob a orientação de CARLOS PEREZ REYNA, ora entregue à UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA (UFJF) como requisito parcial a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultadas e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim, firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos seus efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, 06 de Dezembro de 2023.

---

**FRANCYNE DA SILVA ELLENA COIMBRA**

**Marcar abaixo, caso se aplique:**

Solicito aguardar o período de (  ) 1 ano, ou (  ) 6 meses, a partir da data da entrega deste TCC, antes de publicar este TCC.

OBSERVAÇÃO: esta declaração deve ser preenchida, impressa e **assinada** pelo aluno autor do TCC e inserido após a capa da versão final impressa do TCC a ser entregue na Coordenação do Bacharelado Interdisciplinar de Ciências Humanas.

## AS RELAÇÕES DE PODER EM “JOGOS VORAZES” E A INDÚSTRIA CULTURAL

Francyne da Silva Ellena Coimbra

### RESUMO

Neste artigo, busco apresentar de modo geral um pouco do universo fictício da saga de filmes “Jogos Vorazes”, fazendo uma análise através do âmbito das ciências sociais sobre as relações de poder e táticas de guerras utilizadas naquela história através da cultura de massas. Mostrando que produtos feitos na indústria cultural podem ser usados como ferramentas para criticá-la, fazendo com que o telespectador desenvolva um pensamento crítico durante e após o consumo daquela obra. Correlacionarei situações inseridas no nosso cotidiano com as apresentadas na saga de filmes, mostrando assim que tudo que nos é apresentado, é um reflexo da nossa própria sociedade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos Vorazes, Industria Cultural, Manipulação-Midiática, Guerra.

### 1. INTRODUÇÃO

Na sociedade industrial, a cultura também faz parte dessa indústria atuando em diversos meios de comunicação, como em jornais, televisão, internet, filmes, revistas etc. Com a popularização dos meios de comunicação, a indústria cultural tornou-se uma das principais influências em massa. Isso resulta em um impacto direto na formação de pensamentos e alienação, pois nesta amplitude consegue ser uma grande ferramenta de manipulação, dificultando a formação de crítica. Na maioria das vezes, essa manipulação visa influenciar diretamente na forma de consumo da população, sempre beneficiando a elite. Com isso as classificações de poderes dominantes continuam as mesmas, contribuindo para uma homogeneização cultural dos demais. Theodor acrescenta a tudo isso mais um fator,

O cinema e o rádio não têm mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos. (Adorno. 2002, p. 8)

"Indústria Cultural" foi um termo criado por Theodor Adorno e Max Horkheimer durante a segunda guerra mundial. Na obra “Dialética do Esclarecimento” escrita por ambos, entende-se que a cultura de massas é uma forma de promover a alienação, juntamente com a manipulação de acordo com os interesses da indústria. Como qualquer outra instituição, a indústria cultural também tem seus donos e eles decidem quais serão os produtos produzidos, fazendo assim da informação uma mercadoria, desfrutando do controle de massas na perpetuação do capitalismo. Com isso, a cultura está sempre a serviço do capitalismo reforçando a dominação das elites, moldando os pensamentos e até mesmo as ações dos indivíduos.

Essa produção massificada não afeta somente a forma de consumo da população, afeta também a política e até mesmo a cultura de uma sociedade. A cultura serve para nos ajudar a compreender o mundo, dando sentido ao que conhecemos, ligando-se ao comportamento, tradições e valores. Quando algo interfere nessa compreensão de mundo, ela se torna submissa e manipulável, fazendo com que seja difícil olhar com um pensamento criticamente apurado para os veículos de comunicação dentro da sociedade capitalista.

O cinema é uma forma de narrativa que visa contar histórias. O papel do cinema hoje é fundamental para a sociedade contemporânea, que por sua vez, está diretamente ligada à indústria cultural. Para uma produção, há um enorme investimento financeiro, fazendo com que quem financie busque que a maior parte das produções sejam feitas em massas para o consumo de massas. O *mainstream* faz com que essas produções ofereçam perspectivas comerciais dentro do processo de produção da arte do cinema, fazendo assim com que a

classe dominante perpetue seu discurso entre as massas visando o lucro. Porém, quando há alguma obra do mainstream mais consciente e politizada, há uma pequena subversão do seu papel inicial na indústria.

Ao escrever a saga, Suzanne Collins se inspirou não apenas na política do pão e circo que foi vivida durante o Império Romano, mas também em situações políticas contemporâneas. Seu pai foi um soldado americano e com a ida dele para a lutar na Guerra do Vietnã, a autora notou como a fome e a pobreza aumentavam ainda mais durante a guerra, ela começou a estudar como poder político influenciou nessas ações desumanas. Com tudo isso em mente, ela decidiu mudar seu conteúdo e público. Antes ela escrevia livros infantis, porém, após esses estudos, decidiu escrever para o público jovem-adulto sobre essas questões, desenvolvendo e escrevendo assim a saga "Jogos Vorazes". A intenção de Suzanne era não apenas entreter o público, mas também os fazerem refletir com um olhar mais humano perante a fome, guerra e um governo totalitário.

Jogos Vorazes é uma saga de filmes lançada entre 2012 - 2015, que além de ser sucesso de bilheteria em todos os lançamentos, também foi vencedor de vários prêmios. O seu entendimento ideológico foi uma grande influência para os jovens, já que é repleto de alegorias complexas que proporcionam uma reflexão. Um grande exemplo disso foi nas manifestações contra a ditadura militar no Mianmar em 2021, os protestantes usaram a saudação de três dedos (um símbolo usado por Katniss e os rebeldes) durante as manifestações.



Figura 1 - Cena em que Katniss faz a saudação de três dedos.



Figura 2 - Manifestação o Myanmar. NYEIN CHAN NAING/EFE/EPA - 16.01.2021

Para examinar e entender melhor como esse sistema funciona, vamos analisar a partir do âmbito das ciências sociais sobre as relações de poder e cultura de massas representados nos filmes da saga "Jogos Vorazes". O seu nome original é "The Hunger Games" que significa "Os Jogos da Fome". O nome por si só já nos mostra um pouco do que se trata o enredo. Discorrermos sobre esse assunto fazendo uma análise do governo e do sistema retratado lá. Analisar os meios de comunicação e o que se é mostrado nele como produtos sociais, nos faz entender que eles refletem nossa sociedade. Muitas das vezes a representação mostrada nas telas nos diz diretamente ou indiretamente que o problema social tratado ali pode estar enraizado na nossa realidade.

## 2. A SAGA

**2.1. Jogos Vorazes.** No primeiro filme da saga, Katniss é levada à Capital junto a Peeta Mellark após a colheita. Durante a viagem de trem, eles conhecem seu mentor Haymitch Abernathy, vencedor da 50ª edição dos jogos, e conhecem também Effie Trinket, uma moradora da capital que foi escolhida para orientá-los. Na capital, eles são acompanhados pelo estilista Cinna, que os veste para todas as etapas dos jogos. Após a entrevista de Peeta, ele e Katniss são rotulados como "amantes desafortunados" para que o público possa simpatizar com eles. Na arena, enquanto tenta sobreviver, Katniss ganha popularidade entre o público após fazer um velório para Rue, que até então era aliada de Katniss, mas ela acaba sendo assassinada. No fim, Katniss e Peeta são os últimos competidores vivos e ao se recusarem a matar um ao outro, eles mudam completamente a visão de toda Panem sobre os jogos.



Figura 3 - Capa do Filme Jogos Vorazes

**2.2. Em Chamas.** Nesse filme, continuamos a acompanhar Katniss e Peeta, porém agora eles devem enfrentar as consequências do que fizeram nos jogos após voltarem para o Distrito 12. Na Capital, Presidente Snow demonstra preocupação com a popularidade que Katniss ganha após seus atos. Na tentativa de controlar a situação, ele decide que na edição especial dos Jogos Vorazes conhecida como "Massacre Quaternário", os competidores dos jogos serão colhidos entre os vitoriosos das edições anteriores. O que o presidente Snow não contava era que mais da metade dos tributos naquela edição estavam em um acordo de deixarem Katniss sobreviver. No fim, em um ato contra a Capital, Katniss explode a arena e é resgatada e levada para o Distrito 13.



Figura 4 - Capa do Filme Em Chamas

**2.3. A Esperança Parte 1.** Nesse filme conhecemos o Distrito 13, um distrito que se acreditava estar destruído. Com a liderança da presidente Alma Coin, o distrito vira uma base para os rebeldes. Enquanto se recupera dos Jogos, Katniss descobre que seu Distrito foi bombardeado pela Capital. Com isso, Katniss concorda em ser o "Tordo", símbolo da rebelião. Com isso, ela participa de uma série de filmagens e discursos para inspirar os

trabalhadores dos distritos a se unirem contra a Capital. Da mesma maneira que os rebeldes fazem propagandas para os trabalhadores, a Capital usa Peeta Mellark (que foi capturado pela Capital) como símbolo e arma psicológica contra Katniss e os rebeldes. No final, os rebeldes fazem uma operação para o resgate de Peeta e de outros prisioneiros da Capital. Após o resgate, temos a revelação que Peeta foi torturado e agora está mentalmente instável.



Figura 5 - Capa do Filme A Esperança Parte 1

**2.4. A Esperança Parte 2.** No último filme, um grupo é montado para invadir a capital juntamente com os rebeldes, o intuito é fazer mais filmagens e propagandas políticas da Katniss, porém Katniss está determinada a matar o presidente Snow. Assim como os rebeldes usam das filmagens de Katniss na capital para ganharem força na guerra, a Capital usa da mídia para fazer o mesmo. No fim, Katniss descobre que era apenas mais uma peça no jogo político entre Snow e Coin. Após o fim da guerra, há uma cerimônia para que Katniss pudesse matar Snow, porém, ela decide assassinar Coin antes que ela pudesse se tornar uma tirana como Snow era. O antigo presidente é morto pelas mãos dos trabalhadores.



Figura 6 - Capa do Filme A Esperança Parte 2

### 3. OS JOGOS VORAZES

A indústria cultural e a cultura de massas têm um papel fundamental em como o pensamento de consciência da população é formado. Siegfried Kracauer analisou o cinema Alemão na década de 1920 e observou que a indústria cultural buscava além do entretenimento, a distração. As produções guiavam a população a terem um pensamento homogeneizado e sem nenhum estímulo a reflexões mais críticas.

Para começarmos nossa análise, primeiro devemos entender como o governo de "Panem" funciona. O nome de Panem é derivado do Latim "Panem et circenses", o que se traduz literalmente como "pão e circo". Durante à Roma Antiga, a tática do "Pão e Circo" foi inserida como uma estratégia política de controle e

distração para a população. Esses eventos ocorriam em coliseus e atraíam multidões. O “pão” era por conta da distribuição de alimentos gratuitos, suprimindo a necessidade básica da população. Já o “circo” era por conta dos espetáculos sangrentos — como luta de gladiadores e corridas de quadrigas — que aconteciam durante o evento. O intuito geral do evento era entreter, ajudando a evitar revoltas populares, já que tiravam a população da rotina massante em que viviam, fazendo com que esquecessem dos problemas sociais e políticos que ocorriam.

Em Jogos Vorazes, Panem é um país governado pelo Presidente Snow, que teve uma ascensão violenta e cheia de manipulação. É composta por 13 distritos sendo, o décimo terceiro aparentemente bombardeado e destruído pela Capital durante uma guerra passada chamada de “Dias Escuros”. Cada distrito tem uma função para a Capital e em troca a Capital “zela” pela segurança dos habitantes dos Distritos e lhes fornecem suprimentos básicos.

Os distritos vivem uma situação miserável de extrema pobreza, fome e opressão, trabalhando durante horários abusivos e condições precárias. E caso você não trabalhe, passará fome. A energia dos distritos também é fornecida pela Capital, entretanto passam a maior parte do tempo sem energia. O alimento é entregue diretamente aos trabalhadores porém é o mínimo possível para uma pessoa viver. Por conta desta opressão, os Distritos se rebelaram, mas foram derrotados. Após a derrota da primeira rebelião chamada de “Dias Escuros”, um evento anual foi estabelecido chamado de “Jogos Vorazes”. Cujo objetivo é controlar futuras rebeliões nos Distritos.

Como represália pelo levante contra a capital, a cada ano os Distritos são forçados a enviar um menino e uma menina entre 12 e 17 anos para participar dos Jogos Vorazes, essa escolha é feita através de um sorteio. As regras são simples, os 24 tributos (como são chamados os jovens) são levados a uma arena e devem lutar entre si até restar apenas um sobrevivente. Durante os dias de jogos não há trabalho nos distritos e eles são obrigados a assistir, nesses dias há energia funcionando 24h por dia nos distritos, já que os jogos são transmitidos 24h por dia.

O evento serve para dois propósitos. O primeiro é para demonstrar o poder esmagador da Capital nos Distritos ao ponto de pegar os filhos dos trabalhadores e forçá-los a matarem uns aos outros em uma competição sem regras. A segunda finalidade é puro entretenimento para os moradores da Capital, desviando a atenção deles de problemas reais do país.

A história é mostrada através do ponto de vista da protagonista Katniss Everdeen. A jornada de Katniss começa quando sua irmã Primrose de apenas 12 anos de idade, é sorteada para a 74ª edição dos Jogos Vorazes. Katniss, já com seus 17 anos de idade, se voluntaria para participar no lugar da irmã. A partir disto somos introduzidos nas etapas dos jogos:

**1. A Colheita.** É o sorteio dos Tributos em seus respectivos distritos, mas ele é televisionado para a Capital. Todos os moradores da cidade são reunidos e identificados, crianças e adolescentes entre 12 e 17 anos ficam separados dos demais. O sorteio é feito através de nomes em papéis. Todos eles têm pelo menos um papel com seu nome lá. Há a possibilidade de ter nomes a mais de uma só pessoa. Pois quando você está na idade de ser sorteado, pode fazer um acordo, colocar mais um papel com o seu nome em troca de um suprimento. Esse acordo ocorre ao longo do ano e pode ocorrer quantas vezes a pessoa desejar.

**2. Ida à capital.** Ela é feita de trem e há uma recepção assim que chegam. O caminho dos distritos até a Capital é feito em uma viagem de trem, nela os tributos são cercados por móveis luxuosos e banquetes, afastando o pensamento deles do que o futuro iminente os guarda.

**3. O desfile dos Tributos.** Um desfile (parecido com o das olimpíadas) com os tributos é feito para que o presidente os deem boas vindas à capital.



Figura 7 - Cena dos Desfile dos Tributos.

**4. Os treinos.** Os tributos ficam em um prédio luxuoso feito apenas para recebê-los e lá há um centro de treinamento com instrutores e equipamentos para ensiná-los e ou aprimorar as habilidades deles.



Figura 8 - Centro de Treinamentos.

**5. A avaliação dos patrocinadores.** Nos Jogos há patrocinadores, que são as pessoas mais ricas da Capital, que investem nos Jogos e nos jogadores. Os tributos têm que fazer uma demonstração de suas habilidades e ou aprendizados para eles. Assim, recebem uma nota de 1 a 12, essa nota será responsável sobre como será o apoio que esse tributo receberá da Capital e de quem queira os patrocinar durante o jogo.

**6. A entrevista.** Um dia antes do jogo começar eles tem que dar uma entrevista individual que é transmitida nacionalmente. Lá cada tributo deve falar sobre si e sobre sua história sofrida no distrito, também deve ser simpático e carismático, para atrair mais patrocinadores.

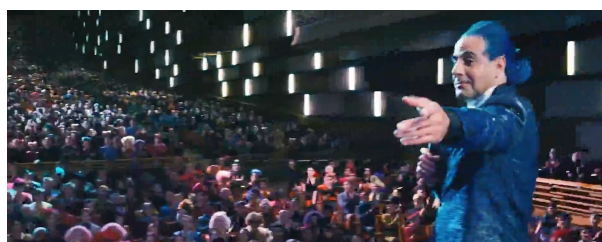


Figura 8 - Entrevista Televisionada.

**7. O jogo.** Os tributos são levados a uma arena gigantesca e temática projetada pela Capital. Quando o jogo se inicia, a vivência na arena não é só a tensão entre os jovens, é também em como sobreviver ao local. Dificultam ao máximo uma sobrevivência "fácil" em troca de entretenimento. Lá há, armas, ferramentas, suprimentos etc. Porém devem lutar entre si para conseguir as coisas, mas também podem receber diretamente alguma dessas coisas de algum patrocinador. O jogo dura dias ou até semanas, já que é uma arena enorme, os tributos devem se matar até que reste apenas um.



Figura 9 - Cornucópia da arena da 74º edição dos Jogos Vorazes

**8 - Entrevista do Vitorioso.** Onde o vitorioso conta a sua dolorosa jornada durante o jogo.



Figura 10 - Entrevista televisada após o fim dos jogos.

**9 - A turnê do Vitorioso.** O vitorioso faz uma turnê por todo o país agradecendo e prestando condolências aos tributos mortos. O último lugar da turnê é a capital, onde há uma grande festa na mansão do presidente.

**10 - Prêmios.** Após o fim da turnê, o vitorioso volta para o seu distrito e tem uma vida de luxo lá que é cedida pela Capital.

### 3. TÁTICAS DE GUERRA MANIPULAÇÃO DE PENSAMENTOS

Para um entendimento melhor de como um governo facista mantém o seu controle sobre a população, Noam Chomsky (2013) acredita que os membros da classe especializada disseminam crenças e doutrinas que visam os interesses do poder privado. Ele acredita que o governo junto a indústria doutrina fortemente a população para seus valores e interesses, pois o “rebanho desorientado” só precisa ser distraído. Só assim eles permaneceram espectadores da ação, e não irão questionar quando seus líderes fizerem uma escolha por eles.

Isso reflete diretamente nos moradores da Capital. Para eles os tributos são vistos como personagens e a morte de um “personagem favorito” pode até os deixar tristes, mas depois aparecerá um que eles também gostem e se esquecerão dos que já se foram. Na obra *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade*, Freud diz que essa objetificação acontece por conta da escopofilia. Para ele, essa associação acontece ao analisar a escopofilia tratando-se de quando um indivíduo obtém prazer observando outras pessoas como um objeto. Representações que estimulam a depreciação da dignidade humana sem uma elucidação crítica, faz com que quem esteja olhando crie uma falsa projeção de superioridade ao assistido. Durante as etapas dos jogos, desde a colheita até a arena, os tributos glorificados de uma forma banal. Adorno (2002) acredita que isso ocorre após colocar banalmente uma pessoa em um pedestal, logo em seguida poderá a derrubar de lá, pois isso as reduz a meros objetos maleáveis.

A visão dos jogos pelos moradores da Capital é totalmente distorcida, os moradores da capital não vêem como os jogos são punitivos e opressivos para os distritos. Para eles é algo positivo, podemos ver esse pensamento através da personagem Effie. Ela pensa que os jogos são uma oportunidade dos tributos conquistarem uma vida de luxo. Afinal, eles não conseguiriam de outra maneira. Ela não consegue perceber que o motivo deles não conseguirem ter uma vida “justa” está justamente no governo. Não é dada a oportunidade para os moradores da Capital refletirem, já que para eles a representação da realidade é modificada. Quando se tem a mídia sob controle absoluto, é possível conquistar o conformismo. Noam Chomsky (2013) diz que a mídia usa da opinião pública para moldá-la de acordo com os interesses das elites, criando assim um consenso em torno das políticas favoráveis às elites e marginalizando as opiniões contrárias. Se as pessoas saírem de “frente das televisões”, poderão começar a refletir sobre como o poder está sendo usado de maneira doentia.

Os moradores dos distritos são vistos de forma descartável pelo governo e pelos moradores da Capital, já que quando estão nos distritos são vistos apenas como mão de obra e quando estão na arena são vistos como entretenimento. Porém a melhor definição do que os moradores dos distritos são é: sobreviventes. Quem serve como mão de obra, sobreviveu aos jogos vorazes pelo simples fato de não ter “ganhado” o sorteio que os obrigaria a participar dos jogos. Assim, ao serem obrigados a assistir aos jogos, os trabalhadores criam uma falsa idealização que faz com que eles pensem que são “sortudos” por ainda estarem vivos e “se esquecem” do fato de que são explorados todos os dias. A liberdade foi tirada deles e os valores também. Quando a segunda rebelião de Panem é iniciada, a Capital usa disso para continuar o controle de pensamentos, até nomeando os rebeldes de “radicais” na tentativa de deslegitima-los. Segundo o conceito de “hegemonia cultural” criado pelo

filósofo marxista, jornalista e teórico político Antonio Gramsci, a direção moral da sociedade deve ser conquistada, então quem conquistar primeiro desenvolve uma vantagem na disputa política.

A propaganda política era algo fundamental para os nazistas, eles usavam da mídia para manipular a população através dos meios de comunicação. O meio mais utilizado por eles foi o cinema, eles produziam filmes de todos os generos, de romance até os filmes de guerra, na maioria das vezes tinha como proposito direto ou indireto justificar as politicas antisemitas praticadas pelo governo nazista. O ministro da Propaganda, Joseph Goebbels, foi fundamental para que isso acontecesse. Ele se aproveitou do impacto que a dominação ideológica de uma classe tinha sobre a outra, para coordenar a comunicação social e usou disso para propagar ideologias políticas alinhadas ao pensamento nazista

Durante a segunda guerra de Panem, ambos os lados usam da mídia como arma de guerra. Propagandas políticas são feitas em massa para que sejam distribuídas para a população, através dela os rebeldes usaram da raiva que os trabalhadores para inflar o ódio contra a Capital. Mas em contraponto, o governo que já detém a mídia a mais tempo, usava dela para falar com todos de Panem como o governo era bom tanto para os Distritos quanto para a Capital. Adorno (2002) acreditava que a indústria na cultura de massas evita produzir materiais que alimentam o pensamento intelectual de maneira mais apurada, fazendo assim com que os espectadores não tenham motivos para questionar o conteúdo apresentado. Porém, o enredo apresentado pela Capital é constantemente rebatido pelos rebeldes, então o foco principal do governo é acabar com tudo aquilo que faz o povo de Panem questionar o papel do governo na sociedade. A narrativa apresentada por Katniss e os rebeldes é rebaixada o tempo todo durante as propagandas da Capital.

A capital que inicialmente nomeou o primeiro ato de rebeldia de Katniss como um gesto de amor imensurável por Peeta, mas ao a guerra se iniciar, eles começaram a destruir a imagem já criada dela. A transformando em mentirosa e manipuladora, em uma radical que está lutando contra a paz e os valores da Capital.

Katniss antes era vista como um símbolo do divertimento e deveria estar sempre em contextos que contribuíssem para o enredo que o Presidente Snow queria exhibir. Tudo o que Katniss e Peeta faziam perante as câmeras pertenciam a clichês ideológicos pregados pela Capital. Dois adolescentes condenados à morte iminente que se apaixonam no meio disso e preferem morrer do que matar um ao outro. Para Adorno (2002), na indústria cultural a ingenuidade é muito mais bem vista do que a inteligência, então ao fazerem Katniss e Peeta admitirem que o motivo de recusarem a não matar um ao outro foi paixão e não humanidade, descarta completamente para os telespectadores um pensamento crítico sobre o ato, satisfazendo a ideologia criada ao assistirem o espetáculo. Na indústria cultural, a diversão só acontece quando o processo social não está mais presente no que é apresentado, pois durante a fuga da realidade ao consumir aquele “produto”, o indivíduo é limitado a não refletir. E quando Katniss deixa de ter esse papel de distração e passa a ser um motivo de reflexão, ela se torna um problema para o governo.

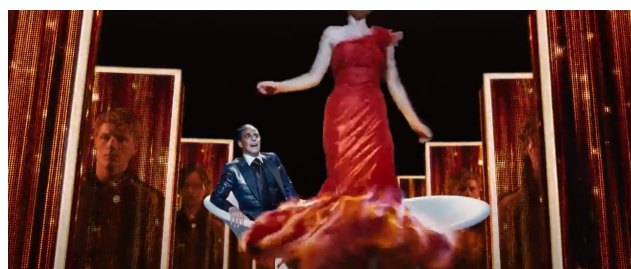


Figura 11 - Entrevista para 74º edição dos Jogos Vorazes. Katniss está mostrando para todos o vestido que Cinna fez para ela, o vestido pega fogo, mas é inflamável.

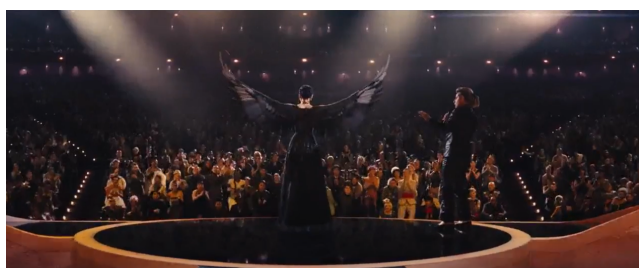


Figura 12 - Entrevista para 75º edição dos Jogos Vorazes.  
Katniss está mostrando para todos o vestido que Cinna fez para ela, o vestido após pegar fogo, se transformou em um tordo.

Durante a inversão de papéis na imagem de Katniss de “A Garota em Chamas” para “O Tordo”, o Presidente Snow nunca a nomeia Katniss juntamente com os rebeldes como “Rebeldes”, pois ao chamá-los assim, ele iria os legitimar, então a capital os nomeia como “Radicais” na intenção de marginalizá-los. Os cidadãos de Panem não deveriam e não podiam pensar por si só, fazendo com que o governo da Capital refutasse até mesmo a imagem e narrativa de Katniss criada por eles. O novo discurso apresentado era que os “radicais” queriam acabar com a era de paz que o governo da Capital construiu com a cooperação de todos os moradores de Panem após o fim dos Dias Escuros. Os radicais eram pessoas que por não entender o bem feito pelo governo para que Panem inteira pudesse viver em harmonia, escolheram o caminho da destruição, colocando assim todos de Panem em perigo e a democracia em crise. Na tentativa de superar a crise, o governo cria um monstro que precisa ser destruído e usa desse argumento para justificar e legitimar a punição contra qualquer pessoa que decidir se juntar à causa rebelde, na intenção de que todos os trabalhadores voltassem à apatia e obediência.

Reprimir a população na intenção de instaurar o medo, foi uma alternativa encontrada pela a Capital, já que a desigualdade nas relações entre eles e os trabalhadores dos distritos era uma valor positivo para aquele tipo de coação, pois as atrocidades coordenadas pelo governo totalitarista do Presidente Snow estavam presentes no dia-a-dia dos trabalhadores. Os rebeldes apenas mostraram aos cidadãos que a democracia nunca aconteceu em Panem, era apenas um ideal construído de como uma “boa sociedade” deveria ser, para que assim, quando a população de Panem estivesse sozinha com seus pensamentos, ainda concordassem com as ideologias apresentadas, reduzindo assim a busca por informação. Nesta etapa, a Capital reconhece pela primeira vez os trabalhadores dos distritos como cidadãos de Panem, pois a Capital precisava mais dos distritos do que ao contrário, e que cada “voto” da população para qual lado da guerra apoiar tinham o mesmo valor. Então, Snow tenta a todo custo convencer os trabalhadores que ao pararem de trabalhar e se juntarem à guerra, eles colocariam todo esse sistema em crise. A intenção dele, colocando publicamente o povo de Panem como um só, era para dar aos trabalhadores um senso de comunidade não existente.

#### 4. O TORDO COMO SÍMBOLO DE RESISTÊNCIA

Assim como o governo da Capital, os Rebeldes também usaram a mídia como ferramenta. Porém, a maneira usada foi contrária. Enquanto a capital usava a da mídia para se auto afirmar, os rebeldes usavam para mostrar sua resistência ao controle da capital.

O símbolo usado pelos rebeldes era “O Tordo”, o tordo não era apenas um pássaro, nem um broche, muito menos a katniss. O Tordo era uma junção de tudo isso, significando a existência e liberdade dos trabalhadores. O Tordo como é mostrado na saga foi um pássaro criado pelos cientistas da Capital através de um erro. Ele era junção do pássaro tordo e do gaio tagarela. O tordo inicialmente tinha a função de ouvir uma conversa e replicar. A capital usou desta arma durante os Dias Escuros para ouvir os planos dos rebeldes, mas ao fim da guerra, eles foram soltos por toda Panem para morrer. Os pássaros acabaram sobrevivendo e se reproduzindo.



Figura 13 - O pássaro Tordo

Já o tordo como broche, é um símbolo físico. Um lembrete que te dará sorte para poder ser livre.



Figura 14 - Broche do tordo.

Katniss como O Tordo é uma metáfora que significa assim como o pássaro, algo que a capital não queria criar e depois de já criado, saiu do controle deles. Ela também era um lembrete de que assim como ela, os trabalhadores também poderiam sobreviver e lutar contra o governo que os oprimiam.

Rue foi um fator essencial para a construção do imaginário de Katniss como O Tordo. A garota de apenas 12 anos foi sorteada no Distrito 11 como tributo feminino para a 74ª dos Jogos Vorazes. Ao ver que ela era apenas uma criança, Katniss decide a proteger durante os jogos. Elas usam os tordos para se comunicarem pela arena, elas assobiaram e os pássaros replicaram o som, assim, uma sempre saberia a localização da outra e também saberia se estavam vivas ou não. O assobio usado por elas foi posteriormente usado pelos rebeldes para se comunicarem durante a guerra.

Após a morte de Rue, Katniss faz um velório para ela e após o velório, faz a saudação de três dedos, que era usada nos distritos para simbolizar gratidão a alguém.



Figura 15 - Velório da Rue



Figura 16 - Saudação de três dedos sendo transmitida após o velório.



Figura 17 - Trabalhadores do Distrito fazendo a saudação de três dedos após ser transmitida no velório.

A saudação de três dedos feita por Katniss também foi um símbolo usado pelos rebeldes para se reconhecerem e se saudarem.



Figura 17 - Trabalhadores do Distrito 11 fazendo a saudação de três dedos para Katniss durante a turnê dos vitoriosos da 74 edição dos Jogos Vorazes.



Figura 18 - Rebeldes fazendo a saudação de três dedos para Katniss quando ela vai os visitar no hospital.

Ao usarem Katniss como símbolo do tordo, mostravam à população que se uma jovem do Distrito mais pobre tivesse possuído coragem de se rebelar, todos também deveriam ter. No início, Katniss era subestimada pela capital, então a ver como símbolo da revolução era uma afronta direta à Capital. Durante a primeira guerra, um pássaro símbolo de liberdade foi usado como arma em uma guerra que visava tirar a liberdade dos trabalhadores. A imagem d'O Tordo como Katniss é um lembrete constante de que os trabalhadores iriam resistir e que não estão sob o controle ditatorial do Presidente Snow, subvertendo o papel do pássaro tordo durante os Dias Escuros.

A líder Rebelde Presidente Coin juntamente a Pluttarch decidem que a melhor maneira de ganhar apoiadores é usando Katniss como “modelo” da resistência. Todos no país já a conheciam e sabiam de seus atos, então ter um símbolo em comum para ser um lembrete constante da sobrevivência rebelde era essencial para a guerra. Então eles colocam Katniss em outro papel: O Tordo.



Figura 19 - Gravação da primeira propaganda de Katniss oficialmente como “O Tordo”

O Tordo era mais que Katniss, ela era uma garota que queria sobreviver. Mas ao se tornar “O Tordo”, ela passava a ser um grande guerreira que combateria com as próprias mãos os atos feitos pela a capital. E assim como a Capital, a liderança rebelde começa a explorar constantemente a imagem da Katniss para inflar o ódio dos trabalhadores contra o atual governo. Para os rebeldes, apenas ter O Tordo “por perto” lhes dava forças e motivações para lutar.

Com o crescimento do movimento Rebelde crescendo, Snow decide usar Peeta como arma da Capital, assim como Katniss é a dos Rebeldes. Inicialmente, o presidente proíbe qualquer símbolo, música ou gesto que remete ao Tordo. A pose seria considerada traição e seria punida com a morte. Já que a única liberdade que conheciam eram as implementadas pelo estado.

Katniss não queria apenas ser o rosto da revolução, mesmo sabendo que ao se tornar O Tordo seria condicionada a performar, ela também estava disposta a lutar e até mesmo morrer lutando. E para Coin não importava se Katniss efetivamente lutasse ou não, ela precisava de propagandas políticas, então todas as ações de Katniss eram filmadas, a única garantia que a líder queria ter era que se caso O Tordo morresse lutando, eles deveriam estar filmando. A guerra em Panem era como a arte de vender um produto para alimentar ou cessar as chamas. Quem fizesse a melhor embalagem e propaganda, venderia mais.

Tudo o que era transmitido sobre Katniss e Peeta era estritamente planejado pelos respectivos lados da guerra. Nas imagens abaixo temos uma cena onde Katniss vai a um hospital visitar rebeldes feridos, ela é recebida por eles com a saudação de três dedos, e enquanto isso, a equipe de filmagem filma cada ação de Katniss e os rebeldes.



Figura 20 - Rebeldes fazendo a saudação de três dedos para Katniss quando ela vai os visitar no hospital.

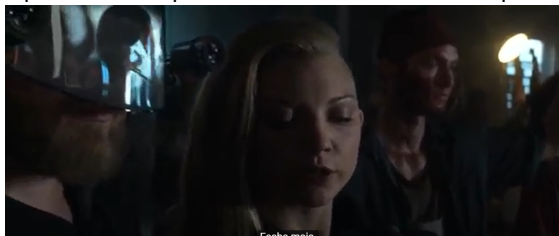


Figura 21 - Equipe filmando os acontecimentos no hospital.

Com o crescimento d’O Tordo, o contexto usado pela Capital através de Peeta era de que todas as ações anteriores de Katniss eram involuntárias e não faziam parte de um plano rebelde e que os rebeldes usaram disso para ganhar força e apoio. O embate de propagandas políticas não eram para os cidadãos

refletirem e sim ser bem feita para comover. Antes de qualquer ato rebelde contra a Capital, os trabalhadores replicavam os ditos por Katniss nas propagandas, cada canção cantada, um gesto, até mesmo um assobio. Ninguém realmente precisa saber o que aquilo significa e às vezes pode até não significar nada, porém, ainda sim conquista a direção moral do indivíduo. Segundo Noam Chomsky (2013), ao criar um *slogan* bem feito, as pessoas terão dificuldade para questionar o que está sendo dito e apoiará com muito mais facilidade.

Antes de um ato rebelde, os trabalhadores cantaram uma canção usada nas propagandas políticas.

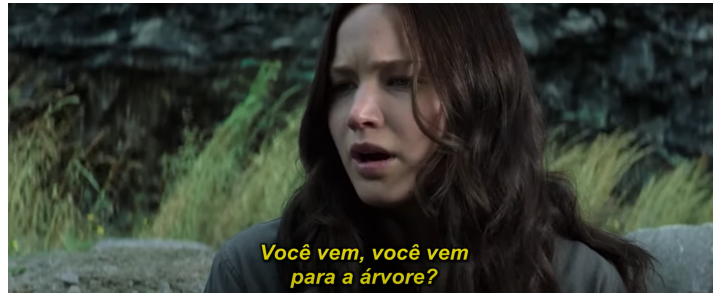


Figura 22 - Katniss cantando a música "Árvore Forca".

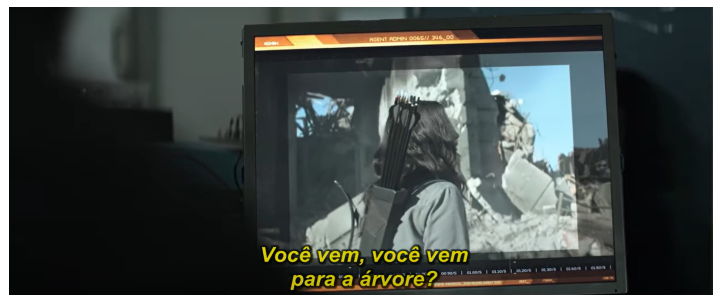


Figura 23 - Propaganda de Katniss sendo transmitida cantando a "Árvore Forca".

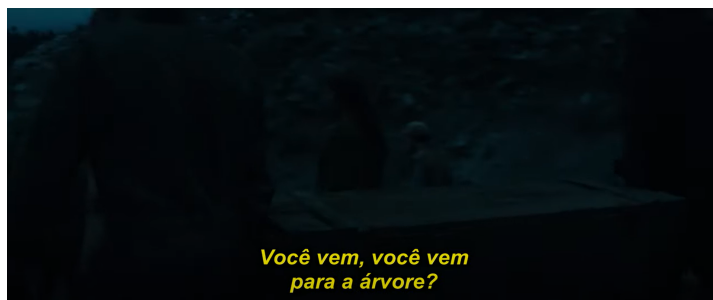


Figura 24 - Os trabalhadores cantando a canção antes de iniciarem um ato rebelde.

Durante a Primeira Guerra Mundial, James Flagg alterou uma ilustração a pedido das Forças Armadas dos Estados Unidos e essa ilustração acabou se tornando popular. A ilustração que inicialmente havia sido desenhada pelo cartunista Tomas Nast em 1870, foi alterada para ter a imagem do Tio Sam com o dedo erguido apontando para frente, abaixo da imagem estava escrito "I WANT YOU FOR U.S. ARMY", sua tradução é "QUERO VOCÊ PARA O EXÉRCITO DOS EUA". O intuito desse slogan era incentivar jovens americanos a se alistarem no exército. O slogan é utilizado até os dias atuais em diversos meios de comunicação.



Figura 25 - Poster do Tio Sam usado pelo exército americano.



Figura 26 - Propaganda dos rebeldes sendo exibidas com Slogan

Slogans foram cruciais para a guerra de Panem, com eles, a grandiosidade do Tordo é atingida por todo país. Mas isso além de colocar o presente governo de Presidente Snow em risco, colocava também o governo futuro almejado pela Presidente Alma Coin. No início ela se preocupava com que o conteúdo propagado sobre O Tordo gerasse novas ideologias para assim cumprir a função de atrair apoio e membros para a causa rebelde, mas com o fim da guerra, Coin tinha medo que o símbolo que Katniss havia se tornado assumisse sua posição política, afastando do poder. O Tordo era o rosto da revolução, não ela. Se vingar da Capital e atingir o poder era mais importante que a segurança dos rebeldes, Katniss como mártir valeria muito mais para ela do que viva adorada pelos cidadãos. Para Coin não existia vitória sem sacrifício e ela estava pronta para sacrificar Katniss, mostrando que o principal discurso usado por Coin para liderar e conquistar os rebeldes não eram realmente importantes para ela, já que ela buscava poder político e não os interesses reais dos trabalhadores ali presentes.

As propagandas políticas dos dois lados da guerra mostradas em Jogos Vorazes, tinham o intuito de conquistar um controle ideológico sobre os cidadãos de Panem. Para que assim, seguissem um lado da guerra sem pensar ou questionar. O papel da imagem como ferramenta de propaganda mostrados naquela sociedade, tinham a função de persuadir e fazer com que a população consumisse aquele “produto” de forma quase que involuntária.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste trabalho foi apresentar como obra do audiovisual inserida na indústria cultural consegue fazer uma crítica a própria indústria que a rege, mostrando um pouco da realidade vivida pelos cidadãos contemporâneos da nossa sociedade. Na indústria cultural, o conteúdo apresentado pode muitas vezes acabar não sendo relevante, pois suas produções são como negócios, seus produtos são cheios de ideologias que serão vendidos para a população em forma de entretenimento. Então, muitas das vezes sua

função é cumprir para que a indústria continue em seu ciclo. Dentro desse recorte, a cultura de massas ganha força, fazendo com que a identidade e o pensamento individual se percam nesse processo.

Os elementos usados para esses feitos são geralmente obras cinematográficas, jornais, revistas, novelas, rádios e até mesmo um *post* em uma rede social. Com a globalização, a indústria cultural homogeniza dentro dos elementos que compõem a forma como a cultura de massas irá propagar seus ideais. Fazendo assim, mudanças significativas em uma sociedade. O cinema é uma representação visual da vivência representada sobre as telas, então a forma de consumir e analisar acaba sendo mais fácil de assimilar com o dia-a-dia, fazendo com que quem rege a indústria vise sempre tirar vantagem desse impacto no cotidiano.

A história contada na saga apresentada é inspirada em atos políticos já existentes, fazendo que aquela distopia fictícia se mostre real. O papel da imagem como ferramenta de propaganda na indústria cultural, inicialmente tem a intenção de persuadir, de conquistar o conformismo, mas “Jogos Vorazes” nos trás uma subversão da mídia de massas. A forma como a obra nos é apresentada facilita analisar e desenvolver o pensamento crítico sobre a cultura de massas e a política governamental presentes na nossa sociedade. A saga teve um papel fundamental na construção da identidade política de muitos jovens, os fazendo desenvolver um senso crítico não só ao que os é apresentado para consumo, mas também na política à sua volta.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

### Livros e Artigos:

ADORNO, Theodor. Indústria Cultura e Sociedade. Tradução Fernando Santos. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max; Dialética do Esclarecimento. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CHOMSKY, Noam. Mídia: Propaganda política e manipulação. Tradução Julia Elisabeth Levy 1ª edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013.

CHOMSKY, Noam. O Que O Tio Sam Realmente Quer. 2ª edição; UNB: 5 setembro 2006.

FREUD, Sigmund. Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade. 1ª edição. Rio de Janeiro: Imago, 1905.

REYNA, Carlos. Antropologia do Cinema: as narrativas cinematográficas na pesquisa antropológica. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais - UFJF: 2 jul. a dez. 2017.

XAVIER, Ismail (Org.) Experiência do Cinema: Antologia . 2ª edição. Rio de Janeiro: Graal Embrafilme, 1993.

### Filmes:

JOGOS Vorazes; Direção Gary Ross. Produção: Nina Jacobson, Jon Kilik, Michael Paseornek. Estados Unidos, Lionsgate, 2012. DVD.

JOGOS Vorazes: A Esperança Parte 1; Direção Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson. Estados Unidos, Lionsgate, 2014. DVD.

JOGOS Vorazes: A Esperança Parte 2; Direção Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson, Jon Kilik. Estados Unidos, Lionsgate, 2015. DVD.

JOGOS Vorazes: Em Chamas; Direção Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson, Jon Kilik. Estados Unidos, Lionsgate, 2013. DVD.

### Internet:

CANAL HISTORY BRASIL. Pão e circo no Império Romano | COLISEU | HISTORY. 8 de jul. de 2023. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=hbKhbrsPJNY&ab\\_channel=CanalHistoryBrasil](https://www.youtube.com/watch?v=hbKhbrsPJNY&ab_channel=CanalHistoryBrasil). Acesso em: 29 de agosto de 2023.

D13JOGOSVORAZES. Suzanne Collins desvenda "Jogos Vorazes" [LEGENDADO], 25 de nov. de 2012. Disponível em: <https://youtu.be/aOIJfkCdvQ?si=Vp9xwIFvfDbZcA6u>. Acesso em: 29 de agosto de 2023.

FRANCISCO, Wagner de Cerqueira e. "Quem foi Tio Sam?". Brasil Escola, Goiás. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/tio-sam.htm>. Acesso em 07 de setembro de 2023.

ORLANDO, Giovanna. Entenda o símbolo de 3 dedos usado nos protestos em Mianmar. R7, São Paulo. 18/02/2021 - 02H00. Disponível em: [https://noticias.r7.com/internacional/entenda-o-simbolo-de-3-dedos-usado-nos-protestos-em-mianmar-18022021?utm\\_source=link\\_direto&utm\\_medium=share-bar&utm\\_campaign=r7-topo](https://noticias.r7.com/internacional/entenda-o-simbolo-de-3-dedos-usado-nos-protestos-em-mianmar-18022021?utm_source=link_direto&utm_medium=share-bar&utm_campaign=r7-topo). Acesso em: 13 de setembro de 2023.