

A Ambiência Nazista Presente no Filme Jogos Vorazes ¹

Jerônimo Teixeira STREHL²
Universidade Paulista, São Paulo, SP

Resumo

Esta pesquisa busca analisar a atualização para um público fruidor contemporâneo da estética nazista presente na obra *Jogos Vorazes*, em especial sua adaptação cinematográfica, por meio das ressignificações dos diversos elementos que presentes na materialidade, permitem uma maior tangibilidade pelo viés da intermedialidade. Perpassando pelo roteiro, cenografia e figurino, bem como pelas questões relacionadas ao poder e as iminências da violência real e simbólica.

Palavras-chave: intermedialidade; jogos vorazes; nazismo; poder; racismo.

Introdução

Esta pesquisa tem como foco principal compreender a ambiência nazista presente na produção cinematográfica ‘*Jogos Vorazes*’, adaptação de obra literária de mesmo nome, levando em consideração suas ressignificações por meio da intermedialidade contidas na teoria da materialidade, que permeiam uma conexão com a realidade de forma mais ampla, sendo instrumento fundamental de observação da sociedade. O desenvolvimento deste trabalho, um estudo teórico-empírico de natureza qualitativa, foi elaborado através de pesquisa documental mediante levantamento bibliográfico por meio de livros, artigos, sites e filmes.

Mesmo sendo objeto de estudo há muitos anos, a estética totalitarista nazista ainda cabe como objeto de pesquisa relevante, pois a obra em análise atualiza seus conceitos para um público fruidor contemporâneo bem diferente de outrora, e fortemente influenciado pela narrativa da obra, a qual somente sua literatura já vendeu mais de 50 milhões de cópias pelo mundo, sendo que no Brasil já ultrapassou a marca de meio milhão. No cinema, somente no Brasil atraiu aproximadamente 1,9 milhão de espectadores. Com esse clamor popular entre o público jovem, se revela digna de atenção a constatação de como seus fãs participam da ‘vida’ dos personagens e são afetados por sua narrativa, as reinserindo em seu próprio dia a dia, bem como no consumo de produtos relacionados à obra.

¹ Trabalho apresentado ao DT 4 – Comunicação Audiovisual, no GP Cinema do XIV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista - UNIP, email: je2design@hotmail.com

Para tanto, entre os diversos autores referenciados, temos em especial os teóricos Müller (2012) e Gumbrecht (1998) a respeito da intermedialidade e da materialidade da comunicação, e sobre a ambiência nazista especialmente ancorada em Foucault (2010), auxiliado por e Lenharo (1991).

Um olhar para a intermedialidade

Para o entendimento do que será tratado no decorrer deste texto, é essencial iniciar por uma apresentação sobre o que se compreende por intermedialidade no contexto deste trabalho.

Ao levarmos em questão que a comunicação humana parte do pressuposto de ser a manifestação de um objeto cultural – sinal, símbolo ou signo, portanto seus códigos – sendo um mecanismo de transmissão da cultura vigente (MIRANDA, 1976), e tomarmos como referencial o campo não-hermenêutico (GUMBRECHT, 1998), somos apresentados a necessidade de haver um suporte material para que uma comunicação ocorra. A este suporte – meio ou mais especificamente mídia – pode-se entender como sendo todas as estruturas pelas quais os códigos funcionam, o que permite considerar então que a produção humana, incluindo o próprio homem como indivíduo socializado, é tido como mídia³, conforme Flusser (2008); Luhmann (2005, 2009), McLuhan (2002) e Müller (2012).

Neste sentido abrangente, é preciso sair do paradigma [hermenêutico] que entende essa produção como obra fechada em si mesmo – de contorno imaculado, circunscrito – passível apenas de simples comparação para com outra. Em vez disso, é preciso compreender que toda produção está correlacionada e em contínuo diálogo – portanto de contorno difuso –, o que gera constantes hibridizações e ressignificações mútuas em maior ou menor grau no sentido da comunicação, não mais podendo ser considerada neutra e isenta, não cabendo análises puramente distintas e isoladas de cada mídia. É justamente este novo olhar apresentado pelos estudos da teoria da intermedialidade. E para este trabalho pretende-se ampliar os estudos da intermedialidade pelo viés da comunicação, em vez da comumente esfera das letras e artes [interartes].

Para um melhor entendimento, relacionado mais diretamente ao assunto [cinema e literatura] tratado nesta pesquisa, é interessante ler as palavras de Müller:

Tanto para os estudos de literatura quanto para os de cinema, interessa compreender os processos de mutação, transformação, transferência, tradução, adaptação, citação, hibridação entre as duas mídias, e ainda em

³Mas é preciso observar, conforme Müller, que nem todo meio é necessariamente uma mídia, e que portanto agirá como um elemento de relação com os outros campos (MULLER, 2012, p. 223).

relação a outras mídias. Entender de que modo ambas (literatura e cinema) representam (ou deixam de representar) a realidade, ou se autorepresentam, a partir de suas relações. (MÜLLER, 2012, p. 173)

Encontra-se então, por meio da teoria da intermedialidade, um modo eficaz de estudar a experiência obtida com cada reconfiguração, no que para Gumbrecht (1998) permeiam uma conexão com a realidade de forma mais ampla, sendo as mídias instrumentos fundamentais de observação da sociedade. E desta forma, ao se ter o entendimento do cinema como uma compilação de mídias fundidas através de suas relações intermediáticas em torno de um produto audiovisual (PAECH, 2011), é coerente sua escolha para a proposta desta pesquisa. Lembrando que o cinema pode ser interpretado tanto como espelho quanto sonho de uma realidade.

Que os Jogos Vorazes comecem

De mesmo modo, é importante apresentar um resumo da obra em análise, pois apesar de sua ampla divulgação, é quase uma total desconhecida pela academia.

O filme ‘Jogos Vorazes’ [*The Hunger Games*, 2012] foi dirigido por Gary Ross e produzido pela *Lionsgate*. O roteiro é uma adaptação da obra literária escrita por Suzanne Collins, publicada no Brasil pela editora Rocco a partir de 2010.

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

Panem é formada por uma poderosa cidade central, a Capital, onde uma elite minoritária vive em opulência, se entregando a todos os tipos de extravagâncias e consumismo. Entendem a si mesmos como espécie superior na hierarquia da sociedade, enquanto o resto da população, mesmo majoritária, não passa de uma massa servil, inferior, ridicularizada, domada e controlada, vivendo ao redor da capital em doze distritos em absoluto atraso e miséria, quer seja de um ponto de vista social, quanto econômico ou político.

Os Jogos Vorazes é um evento de proporções épicas, televisionado para toda a

nação, e fora criado a fim de lembrar à massa da ‘grande traição’ que cometeram: o envolvimento em uma rebelião encabeçada por um 13º distrito totalmente eliminado ao fim do levante. Para evitar a reincidência dessa insubordinação e lembrar às pessoas do seu poder, anualmente cada um dos doze distritos deve oferecer à Capital, no que é denominado Dia da Colheita, um menino e uma menina com idades entre 12 e 18 anos. Assim conhecidos como Tributos, irão para uma arena ao ar livre, devendo se digladiar até a morte, onde somente um poderá sair vitorioso.

Neste futuro distópico, é narrada a luta dos tributos do Distrito 12, Katniss [Jennifer Lawrence] e sua contraparte masculina Peeta [Josh Hutcherson], colocados contra representantes variados, alguns dos quais treinaram a vida inteira para esse momento. Ao distrito vencedor é dado o direito ao aumento na provisão de alimentos; já ao jogador vencedor é dado o mérito de se tornar um cidadão da Capital.

Poder Político

Com essas características informadas, não é preciso ter assistido ao filme em questão para apontar que a obra apresenta como sistema político o totalitarismo, regime no qual o Estado

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

Sendo assim, esses regimes fazem uso de expressões estéticas na forma de cultura de massa, utilizando de forma peculiar a indústria cultural e toda sua produção. Bottomore e Outhwaite (1996) sugerem que as mais contundentes exposições dos regimes totalitários são encontrados em obras de ficção, sugerindo, entre outros, os romances já cânones Admirável Mundo Novo [de Aldous Huxley, publicado em 1932] e 1984 [de George Orwell, publicado em 1949]. Inclusive diversos dos elementos presentes nestas obras encontram paralelo em Jogos Vorazes, que atualiza os conceitos do gênero: se as massas têm seu idioma extremamente simplificado para facilitar seu controle em 1984, em Jogos Vorazes esse controle é pela miséria. Já em Admirável Mundo Novo ou se é nativo do Estado, ostensivamente civilizado em uma vida de maravilhas condicionada por meio de drogas, consumismo e cinema de massa; ou se é um selvagem, vivendo à margem –

semelhante com os moradores da Capital e dos distritos em Jogos Vorazes, no que Foucault denominaria uma sociedade de normalização. E em todas estas obras, a vigilância do governo é extremamente invasiva⁴.

Portanto, pelo viés de Foucault (2010) encontramos reflexos de uma pseudo paz embasada no poder, tanto no esquema contrato-opressão, quanto no esquema guerra-repressão, com maior ênfase neste último, que se baseia na oposição entre luta e submissão, reflexo e expressão de um poder político para guerra.

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

Mas além de obras ficcionais, o maior paralelo que se possa fazer com Jogos Vorazes é com a realidade. Esta repressão, uma espécie de segregação poderia ser comparável ao apartheid sul-africano, mas por toda a simbologia e estética envolvida, acaba por encontrar paralelo no totalitarismo promovido pela Alemanha Nazista [1933 à 1945], em sua busca de estabelecer um terceiro reich. Se umas das características dos regimes totalitários é fazer uso de expressões estéticas na forma de cultura de massa, utilizando de forma peculiar a indústria cultural e toda sua produção, no caso do nazismo foram estabelecidas verdadeiras políticas de Estado para estética, de modo a promulgar sua ideologia, orientando a maioria, senão todos os aspectos da vida pública e privada.

Há exceção da arte da capa, o livro trata de maneira ambígua descrições que possam ancorar como um paralelo direto ao nazismo; mas em sua transposição para o cinema pode-se averiguar forte referencial estético, podendo traçar paralelos com as obras Triunfo da Vontade [*Triumph des Willens*, 1934] e Olimpíadas e Mocidade Olímpica [*Olympia*, 1936] da cineasta alemã Leni Riefenstahl bem como de uma característica do nazismo alemão – o revivalismo de civilizações antigas que representam suas raízes, visivelmente o Império Romano, mais precisamente o Sacro Império Romano-Germânico, considerado o primeiro reich. Para Foucault (2010), ao vincular e deslumbrar, ao subjugar valorizando obrigações e intensificando o brilho da sua força, tal como era praticada na civilização romana, temos

⁴ Outras obras referenciais também podem ser correlacionadas, destacando-se no gênero literário O Senhor das Moscas (1954) e Battle Royale (1999); e no gênero cinematográfico O Sobrevivente (1987) e O Show de Truman (1998).

presente os três eixos do discurso histórico – o genealógico, a função de memorização e o de circulação de exemplos – narrando a grandeza dos acontecimentos ou dos homens do passado, se valendo de rituais e lendas, para se referenciar e influenciar um valor ao presente, buscando eternizá-lo.

Ambiência Nazista

Além dos diversos elementos representativos da sociedade presente na obra, por meio do roteiro, a cenografia – formada pela inter-relação da iluminação, sonorização e especialmente arquitetura – juntamente com o figurino – formada pela totalidade dos trajes cênicos, indumentária e acessórios – também mídias, são imprescindíveis para expressar a melhor ambientação e comunicação ao público que uma produção desse porte se propõe atingir. A identificação destes elementos permite uma maior tangibilidade da intermedialidade proposta neste trabalho.

Começando pelo primeiro contato que se tem com a obra, seja pelo livro [capa], seja pelo filme [cartaz], é identificado um elemento de importância para o enredo: o broche usado pela personagem principal – um tordo – é muito semelhante ao utilizado pela força aérea da Alemanha Nazista [*Luftwaffe*]. Partindo deste ponto, se verifica a semelhança do símbolo heráldico representativo da Capital, com a Águia Imperial [*Reichsadler*], que representava tanto o *Reich* quanto o partido nazista – conforme a disposição de sua cabeça. Este também era o símbolo usado para representar as Legiões e o Império Romano [oficialmente denominado *Senatus Populusque Romanus ou SPQR*] (LENHARO. 1991).



Figura 01: Semelhança entre símbolos: A capa do romance Jogos Vorazes; o broche símbolo da obra; o broche da força aérea nazista alemã; a heráldica da Capital no filme Jogos Vorazes; heráldica nazista; heráldica romana (fotomontagem elaborada pelo autor).

Outra apropriação presente se refere a um dos elementos mais conhecidos: a saudação nazista [*Hitlergruß*], na qual se estende o braço direito com a mão espalmada, sendo uma alusão direta as saudações romanas [*saluto romano*] durante cerimônias de coroação dos césares. Já em Jogos Vorazes em vez da mão espalmada são três dedos em riste, usado inicialmente pelo Distrito 12 para despedidas (COLLINS, 2012). Por ser simples e impactante, é interessante notar o fascínio que este tipo de simbolismo exerce no público, seja durante a Alemanha nazista, seja contemporaneamente por admiradores da obra – o que demonstra uma rápida apropriação, como pode-se perceber de jovens torcedores norte-americanos em uma partida oficial da liga de basquete norte-americana, até o mais recentemente o caso de jovens tailandeses protestando contra o recente golpe militar ocorrido no país, e mais especialmente, sua introdução e uso pelos mais velhos.



Figura 02: Semelhança entre símbolos: mão espalmada nazista; os três dedos em riste de Jogos Vorazes; Apropriação por jovens durante um jogo nos EUA; Apropriação por jovens em protesto contra o golpe militar na Tailândia. (fotomontagem elaborada pelo autor).

Conforme noticiado pelo *The Bangkok Post* “tendo banido protestos públicos, os militares da Tailândia enfrentam um novo desafio: como lidar com cidadãos que fazem a saudação dos três dedos em riste como sinal de resistência ao golpe” [tradução própria] (MACKEY, 2014).

Tem se também a utilização de planos de câmera que criam uma exaltação à Capital: a imponência da sua arquitetura, bem como a celebração da magnificência de seu povo, muito semelhantes a desenvolvida pela cineasta da propaganda nazista alemã Leni Riefenstahl em sua obra *Triunfo da Vontade* (1934). De igual modo, os tributos são apresentados assim como em *Olimpíadas e Mocidade Olímpica* (1936) com um ar de tragédia heroica e romântica, inspirada geralmente na mitologia guerreira nórdica, exaltando esses gladiadores (LENHARO, 2003). Desta forma é digno de nota a que os tributos são apresentados conduzidos por *bigas* [carro de guerra da antiguidade, com duas rodas e movido por cavalos, muito utilizado em *jogos* no Império Romano], como em um desfile de beleza, cada candidato com vestes de luxo representativas de seus distritos.

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



Figura 03: Semelhança entre a obra *Triunfo da Vontade* e com o filme *Jogos Vorazes*; O desfile dos tributos em bigas no filme *Jogos Vorazes*, e o desfile de bigas para competição no filme *Bem-Hur* de 1959 (fotomontagem elaborada pelo autor).

E ao adentrarmos um pouco mais no figurino, o filme se apresenta como perfeito exemplo de como a moda também é comunicação de poder, com seu valor de troca simbólico e passível de discriminante de classe (DEBORD, 1997). Isto pode ser constatado ao se observar a massa servil vivendo em péssimas condições de vida, compatíveis ao início da revolução industrial, sendo basicamente desprovida de valor de troca simbólico – representativo fiel de sua miséria. Já por outro lado, a elite da Capital alcançou um grau de estetização do cotidiano, no qual esse valor de troca é puro excesso, tendo sua realidade verdadeiramente transformada em imagem –representativo compatível com sua plena opulência. Portanto tem se uma fronteira do status social bem dividida pela moda presente na obra. “As roupas, como artefatos, “criam” comportamentos por sua capacidade de impor identidades sociais e permitir que as pessoas afirmem identidades sociais latentes” (CRANE, 2006, p.22).



Figura 04: Contraponto do filme Jogos Vorazes entre o figurino da elite cidadã da Capital e dos moradores dos distritos – no caso jovens candidatas a tributos (fotomontagem elaborada pelo autor).

Não é incomum que se transponha modernamente o conceito dos combates entre gladiadores, em arenas rodeadas por espectadores, para os esportes atuais – seja em uma

partida de futebol (disputada em estádios, alguns renomeados de arenas), pelo boxe (e seu ringue) e mais atualmente no MMA (e seu octógono), entre tantos outros. Mas o expoente mais próximo ao encontrado na obra *Jogos Vorazes* seria o *reality show* TUF (*The Ultimate Fighter*). Por mais que o exemplo de competição mostrado na obra possa ser considerado um absurdo para os padrões atuais, guardadas as devidas proporções, não soa tão irreal assim, ainda mais se levado em conta sua existência em uma sociedade de normalização, e extremamente disciplinar quanto a do regime nazista, uma sociedade que generalizou absolutamente o direito soberano de matar.

Se o poder de normalização quer exercer o velho direito soberano de matar, ele tem de passar pelo racismo. E se, inversamente, um poder de soberania, ou seja, um poder que tem direito de vida e de morte, quer funcionar com os instrumentos, com os mecanismos, com a tecnologia da normalização, ele também tem de passar pelo racismo. É claro, por tirar a vida não entendo simplesmente o assassinio direto, mas também tudo o que pode ser assassinio indireto: o fato de expor à morte, de multiplicar para alguns o risco de morte ou, pura e simplesmente, a morte política, a expulsão, a rejeição, etc. (FOUCAULT, 2010, p. 216)

Considerações Finais

Com todo o simbolismo que trazemos ao mundo material que nos rodeia, os números ditos redondos carregam especial importância quando, trazidos à luz da marcação do tempo, rememoram acontecimentos marcantes – e em se tratando de tempos conflituosos, realmente o ano de 2014 é emblemático. Em especial pode-se citar: 150 anos do início da Guerra do Paraguai; 100 anos do início da Primeira Guerra Mundial; 75 anos do início da Segunda Guerra Mundial e 70 do dia D; 50 anos do Golpe Militar brasileiro; os 25 anos da Queda do Muro de Berlim; 20 anos do fim do Apartheid; bem como os 8 séculos de Língua Portuguesa, fator determinante para os inúmeros eventos derradeiros na e da existência dos países lusófonos.

Mas ao mesmo tempo, o ano de 2014 pode ser lembrado, preocupantemente, como importante marco do avanço da extrema direita na Europa, mais especificamente tendo no Parlamento Europeu, pela primeira vez, representações de partidos com formação fascista ou neonazista. São partidos que abertamente se definem como ultra-nacionalistas, racistas e xenófobos, contrários ao integrismo dos seus países à União Europeia.

Por diversos fatores, os espaços para estas dinâmicas eleitorais só foram possíveis devido a brecha deixada por níveis altíssimos de abstenção por toda a Europa, reflexo de uma apatia em relação à política e a conjuntura econômica atual. Esses partidos espalhados

por toda Europa, vem crescendo em popularidade e poder. Partidos como o Liberdade da Holanda (anti-islâmico e imigração em geral, além de anti-União Europeia); o Amanhecer Dourado da Grécia (fundado por um admirador de Adolf Hitler que já negou publicamente o extermínio dos judeus); o Nacional-Democrata da Alemanha (abertamente xenófobo, antissemita e antidemocrático); entre tantos outros.

Diante dessas emergências, para esta pesquisa é digno de atenção o Partido Jobbik da Hungria, que surpreende por ser constituído basicamente por homens jovens de classe média alta, dos quais muitos universitários. Preocupantemente esta situação remete a outra obra cinematográfica, o filme *A Onda* [Die Welle, 2008], no qual apresenta um professor que tenta demonstrar aos seus alunos que eles poderiam ser partidários de um regime nos moldes do nazismo, ao botar em prova o vazio de identidade com o qual a juventude sofre, o consumismo desenfreado, a ausência de objetivos coletivos e o desinteresse pela política.

Apesar de ser uma história fictícia, ela é fortemente respaldada por acontecimentos reais, o que nos permite lembrar dos diversos problemas de desigualdade que nos rodeia, o qual podemos questionar o quanto a realidade presente em *Jogos Vorazes*, de certo modo já não está ocorrendo. Atualmente a ONU estima que um total de 842 milhões de pessoas sofrem de fome crônica. São indivíduos que não obtém regularmente alimento suficiente para uma vida saudável e ativa. Destes, são estimadas 162 milhões de crianças com riscos no desenvolvimento cognitivo e físico devido a esta forma crônica de desnutrição. (*United Nations - UN*, 2014). Já entre 1980 e 2010, a desigualdade econômica cresceu em 15 dos 16 países membros da OECD, enquanto que os países não-membros notoriamente possuem taxas de desigualdade maiores, mas dados sugerem que na América Latina houve diminuição, enquanto aumentou na Ásia e permanece muito alto na África do Sul. (*Organisation for Economic Cooperation and Development - OECD*, 2014). Em dados obtidos pela Federação Estadunidense do Trabalho, mostrou-se que do total de ganhos entre 2009 à 2012, 95% ficaram nas mãos da parcela mais rica da população, de 1%, que anualmente ficam mais ricos, enquanto a renda familiar média caiu 8% desde 2000 (*American Federation of Labor and Congress of Industrial Organizations - AFL-CIO*, 2013).

Essa relação ajuda a compreender a preocupação deste trabalho com essa iminência de violência real, e a sua “verossimilhança” pela violência simbólica encontrada na obra cinematográfica. Portanto, com tudo isto que se apresenta, pode-se levar a um questionamento: seria a obra *Jogos Vorazes* uma tentativa de avisar ao seu público fruidor –

uma juventude já distante dos acontecimentos originários da sociedade nazista, muitas vezes apática às questões sociais e políticas contemporâneas, a não ser relativo a questões consumistas – sobre o perigo de permitir que o sistema atual se transforme em um pesadelo totalitário? Ou indo além, seria uma forma de preparar terreno para uma possível validação ou legitimação desse sistema?

Estes questionamentos perniciosos podem ficar em aberto, pois não cabe a este trabalho essa hercúlea tarefa de averiguar e comprovar se a obra possui esse entendimento de servir de mensageira de advertência ou legitimação dessa estética. Salvo outrossim, a existência de uma apropriação e transposição para o mundo real de alguns elementos simbólicos, pelos admiradores da obra, bem como averiguar a transposição de uma obra influenciada para uma obra influenciadora.

O que cabe a este trabalho, após tudo que fora apresentado, é inegável a existência de ressignificações presentes na obra *Jogos Vorazes*, tanto de sua mídia original – a literatura – quanto para o cinema. De igual modo é possível perceber a ambiência de elementos da estética totalitária nazista, também ressignificados quando atualizados para a contemporaneidade.

Este trabalho está longe de esgotar a obra *Jogos Vorazes*, rica em simbolismos, servindo como escopo inicial para que ajam futuras pesquisas neste universo tão rico, mas até agora pouco (ou nada) explorado pela academia.

Referências bibliográficas

A Onda. Direção: Dennis Gansel. São Paulo: Paramount Pictures, 2008. DVD (107 min.), son., color., legendado.

AFL-CIO. **The Hunger Games Are Real.** EUA, 2013. Disponível em: <<http://www.aflcio.org/Blog/Political-Action-Legislation/The-Hunger-Games-Are-Real>>. Acesso em 27 junho 2014.

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

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

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

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

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

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

GUMBRECHT, Hans Ulrick. **Modernização dos sentidos**. São Paulo: Editora 34, 1998. 320p.

JOGOS VORAZES. Direção: Gary Ross. São Paulo: Paris Filmes, 2012. Blu-Ray (142 min.), son., color., legendado.

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

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

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

MACKEY, Robert. Thai Protesters Flash ‘Hunger Games’ Salute to Register Quiet Dissent. **The New York Times Company**. 02 junho 2014, Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2014/06/03/world/asia/thai-protesters-flash-hunger-games-salute-to-register-quiet-dissent.html>>. Acesso em: 22 junho 2014.

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

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

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

OECD. **Factbook 2014**: Economic, Environmental and Social Statistics. Paris, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1787/factbook-2014-en>>. Acesso em 23 junho 2014.

Olympia. Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: 1936. 217min. Disponível em: <<http://youtu.be/nzmIvJMjRWE>>. Acesso em: 20 de mar. 2014.

PAECH, Joachim. **The Intermediality of Film**. Acta Universitatis Sapientiae film and media studies journal, vol. 4, 2011, p.7–21. Disponível em: <<http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C4/Film4-1.pdf>>. Acessado em: 13 abril 2014.

Triumph des Willens. Direção: Leni Riefenstahl. Alemanha: 1934. 114min. Disponível em: <<http://youtu.be/b0kwnLzFMIs>>. Acesso em: 17 de mar. 2014.

UN. **The Millennium Development Goals Report 2014.** New York, 2014. Disponível em: <<http://mdgs.un.org/unsd/mdg/Resources/Static/Products/Progress2014/English2014.pdf>>. Acesso em: 23 junho 2014.