



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDO DE LINGUAGENS**  
**LINHA 1: LEITURA, LITERATURA E CULTURA**

**CAIO MATHEUS DE JESUS PINHEIRO**

***REALITY SHOW EM NARRATIVAS DISTÓPICAS: Uma análise das sagas *The Hunger Games* e *The Selection****

Salvador  
2024

CAIO MATHEUS DE JESUS PINHEIRO

***REALITY SHOW EM NARRATIVAS DISTÓPICAS: Uma análise das sagas *The Hunger Games* e *The Selection****

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens – PPGEL, na linha de pesquisa 1 – Leitura, Literatura e Cultura, do Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia – Campus I, como requisito para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Gildeci de Oliveira Leite

Salvador  
2024

FICHA CATALOGRÁFICA  
Sistema de Bibliotecas da UNEB

P654r Pinheiro, Caio Matheus de Jesus

*Reality show em narrativas distópicas: uma análise das sagas The Hunger Games e The Selection / Caio Matheus de Jesus Pinheiro .- Salvador, 2024.*

120f.

Orientador: Gildeci de Oliveira Leite.

Dissertação (Mestrado Acadêmico) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens - PPGEL, Campus I. 2024.

Contém referências.

1. Distopias na literatura – Ficção americana. 2. Totalitarismo – Ficção. 3. Reality show (Programa de televisão). Literatura infantojuvenil americana. 4. I. Leite, Gildeci de Oliveira. II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Campus I. III. Título.

CDD: 808.899282

## FOLHA DE APROVAÇÃO

CAIO MATHEUS DE JESUS PINHEIRO

### ***REALITY SHOW EM NARRATIVAS DISTÓPICAS: Uma análise das sagas *The Hunger Games* e *The Selection****

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens – PPGEL, na linha de pesquisa 1 – Leitura, Literatura e Cultura, do Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Estado da Bahia – Campus I, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Aprovado em: 26/04/2024 pela banca examinadora:

---

Prof. Dr. Gildeci de Oliveira Leite – UNEB (Orientador)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sayonara Amaral de Oliveira – UNEB (Avaliadora interna)

---

Prof. Dr. Tiago Barbosa da Silva – UFBA (Avaliador externo)

## DEDICATÓRIA

Muita coisa mudou durante o processo de escrita deste trabalho, diversos trechos foram apagados e vários títulos foram pensados e substituídos um após o outro, até esse que vos escreve mudou bastante nos últimos anos, em todos os sentidos. Muitas vezes o pensamento de desistência foi persistente e diversas vezes eu realmente pensei em me entregar a ele, na maioria das vezes quando percebia que não tinha o apoio que precisava – principalmente no meio acadêmico. Porém, mesmo com toda essa turbulência e as constantes mudanças, uma coisa se manteve firme, e me fez vencer todos os obstáculos e chegar aqui, até o fim desta dissertação, a pessoa que está nesta dedicatória, Rita Maria de Jesus – minha querida bisavó, que partiu em janeiro de 2023.

É para ela que sempre quis, e devo dedicar este trabalho. Para a mulher que sempre me acolheu bem, que sempre me esperou com um sorriso no rosto, que me proporcionou diversas histórias em tardes de domingo, que sempre me abraçava tão forte que eu podia me sentir amado, que não cansava de me perguntar “E a escola, Cacau?” – mesmo quando eu já estava na faculdade, que sempre achava que eu deveria ter se alimentado mais um pouco e que em todos os aniversários que passei ao seu lado me contava como aquele dia era especial para ela. Para essa mulher que saiu do sertão da Bahia em busca de algo melhor, que foi uma guerreira a vida inteira, que sempre demonstrou que desistir não é uma escolha e que, apesar de tudo, nunca deixou que as sombras da vida tirassem o seu belo sorriso do rosto.

Este trabalho é para ela que segue sendo uma inspiração, mesmo de longe. Dedico a você, Rita Maria de Jesus (*in memoriam*), pessoa que sempre terá um lugarzinho mais do que especial em meu coração e que sempre será a minha *wildflower* favorita. Sei que de onde você está agora, a senhora segue torcendo por mim e comemorando as minhas vitórias.

“I heard a story years ago from my grandmama, rest her  
soul, 'bout a girl who'd never grow up, never grow old.  
She was wild, she was free, faced the fire fearlessly.  
That's the spirit, that's the ghost inside of me”<sup>1</sup>  
(Kesha)

---

<sup>1</sup> “Ouvi uma história da minha avó anos atrás, que sua alma descanse, de uma garota que nunca crescerá, nunca envelhecerá. Ela era selvagem, ela era livre, enfrentou o fogo sem medo. Esse é o espírito, essa é a alma dentro de mim” (Tradução nossa)

## AGRADECIMENTOS

Bem, antes de começar a escrever esta página, decidi reler os agradecimentos da minha monografia. E isso me fez perceber que estava em dívida com alguém essencial – que não foi citado da última vez, por isso, aqui estou eu corrigindo o erro e agradecendo a mim mesmo. Não sou narcisista, não gosto de ser o centro das atenções, nem algo do tipo, mas acredito que o ser humano precisa reconhecer as suas vitórias e isso foi algo que não fiz anos atrás quando conclui a graduação. Eu deveria ter reconhecido um pouco mais o meu trabalho lá em 2020, por isso devo começar agradecendo a minha pessoa por toda a perseverança e resistência durante os últimos anos. Só eu sei o que passei para chegar até aqui e devo reconhecer com alegria o que consegui.

Agradeço a minha família, Maria Lucia, Adriane Pinheiro, Adriana Pinheiro, Bianca Pinheiro, André Cirqueira, Maria Clara, Casemiro de Jesus, Maria de Jesus e Perminio Pinheiro (*in memoriam*), pessoas que me incentivaram a procurar pelo melhor e sempre estiveram ao meu lado.

Sou extremamente grato a Alyxandra Nunes, uma grande amiga e o maior presente que a UNEB poderia ter me dado. Sem ela, eu não estaria escrevendo estes agradecimentos e deixaria o sonho de entrar no mestrado para trás na primeira tentativa frustrada.

Não posso deixar de agradecer a minha amiga de longa data Ana Vitória que me mostra diariamente que amigos são a nossa segunda família. A Escarlete Reis, Graciele Costa e Jéssica Teixeira que me ouviram desabafar sobre as dificuldades da vida acadêmica diversas vezes.

Aos novos amigos, e presentes, que recebi graças ao mestrado, em especial Armando Rocha, Brenda Viana, Carolina Leite, Ednei Alves, Luana Silva, Maria Raimunda e Viviane Souza, pessoas que me incentivaram bastante e compartilharam momentos de tristeza e alegria nos últimos anos, além de não terem desistido de mim quando eu tinha diversos motivos para desistir. Ao meu companheiro, amigo e grande incentivador, Rafael Oliveira.

Ao professor Dr. Gildeci de Oliveira Leite que, apesar dos pesares, não desistiu de tentar me convencer a continuar, até mesmo quando eu já tinha decidido abandonar esse sonho. A professora Dra. Sayonara Amaral e o professor Dr. Tiago

Barbosa por aceitarem contribuir com essa pesquisa com comentários pertinentes e sugestões valiosas.

A todas as pessoas que me apoiaram, seja de forma direta ou indireta, muito obrigado a Edma de Góis, Edval Brito, Gustavo Santos, Ilmara Valois, Ivoneide Xavier, Jamily Caribé, Leandro Marino, Nei Ezequiel, Sally Inkpin e Tânia Ribeiro.

A todos que desacreditaram de mim e deixaram de me apoiar, principalmente os que se mostraram ausentes nos momentos que eu mais precisava, porém, olha onde cheguei.

E claro, não posso deixar de agradecer a Ele, a Deus. Também ao universo e a todas as entidades que olharam por mim durante o percurso. A fé, realmente, move montanhas.

Se tem uma coisa que aprendi em minha vida é que não chegamos a lugar algum sem a ajuda do próximo e por isso é preciso agradecer sempre pelo apoio. Chegar até aqui foi uma luta gigantesca e tive que contar com muita gente, de desconhecidos nas rodoviárias até pessoas que nem estão mais em minha vida. Agradecer a cada uma delas tomaria cerca de 10 páginas desta dissertação, no entanto, acredito que algumas, em especial, merecem ser lembradas – e elas estão aqui. Caso um dia, alguém que colaborou com a minha caminhada – e que não está creditado – leia este trabalho e não encontre o seu nome, este é o meu muito obrigado!

**Namastê ★**

*“A vida é boa pacarai  
Nem sei por que eu tô chorando”  
(LAGUM)*



## RESUMO

Participar de um programa de TV, no qual sua vida é completamente exposta, tem se tornado cada vez mais normal. Como a literatura trata-se de um reflexo da nossa sociedade, os *reality shows* – programas que pretendem apresentar a realidade ao telespectador – também passaram a ser um elemento constante em obras literárias, principalmente narrativas contemporâneas que possuem como inspiração o meio no qual esse segmento se faz tão presente. Pensando nisso, este trabalho busca analisar as sagas *The Hunger Games* (2008-2010) e *The Selection Series* (2012-2015) para discutir de que forma os *reality shows* são utilizados por governos totalitários, mais especificamente os presentes em sociedades distópicas – tendo em mente que ao longo dos anos esse segmento televisivo se tornou cada vez mais presentes nas vidas das pessoas, seja nas telas das televisões, nos celulares ou nas redes sociais. Assim, as narrativas futurísticas criadas por Suzanne Collins e Kiera Cass serão analisadas buscando compreender, de que maneira as formas do poder de um governo totalitário são representados nas atrações televisivas das obras, para assim analisar os impactos dos programas nas pessoas das comunidades distópicas de Panem e Illéa, além de apontar aproximações e distanciamentos entre ambas. Como referencial para a pesquisa, será possível recorrer a nomes como Antônio Candido (2004), Leomir Cardoso Hilário (2013), Júlio Bentivoglio; Marcelo Durão Rodrigues da Cunha; Thiago Vieira de Brito (2020), Henry Jenkins (2009), Michel Foucault (1982; 1987; 1996) e Zygmunt Bauman (2001).

**Palavras-chave:** Distopia; Literatura; Poder; *Reality shows*; Totalitarismo.

## ABSTRACT

Participating in a TV show, in which your life is completely exposed, has become increasingly normal. As literature is a reflection of our society, reality shows – programs that aim to present reality to the viewer – have also become a constant element in literary works, mainly contemporary narratives that are inspired by the environment in which this segment is so present. Thinking about it, this work seeks to analyze the sagas *The Hunger Games* (2008-2010) and *The Selection Series* (2012-2015) to discuss how totalitarian governments use reality shows, more specifically those present in dystopian societies – keeping in mind that over the years this television segment has become increasingly present in people's lives, whether on television screens, cell phones or social networks. Thus, the futuristic narratives created by Suzanne Collins and Kiera Cass will be analyzed seeking to understand how the forms of power of a totalitarian government are represented in the books' television shows, in order to analyze the impacts of the programs on the dystopian communities' citizens of Panem and Illéa, as well as pointing out similarities and distances between them. As a reference for research, it will be possible to use names such as Antônio Candido (2004), Leomir Cardoso Hilário (2013), Júlio Benvivoglio; Marcelo Durão Rodrigues da Cunha; Thiago Vieira de Brito (2020), Henry Jenkins (2009), Michel Foucault (1982; 1987; 1996) e Zygmunt Bauman (2001).

**Palavras-chave:** Dystopia; Literature; Power; Reality shows; Totalitarianism.

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIAMENTOS

a. C.	antes de Cristo
ABC	American Broadcasting Company
BBB	Big Brother Brasil
BBC	British Broadcasting Corporation
COVID	Coronavirus disease
d.C	depois de Cristo
HQ	História em Quadrinhos
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
ISAPS	Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética
LCD	Tela de Cristal Líquido
MTV	Music Television
NBC	National Broadcasting Company
PBS	Public Broadcasting Service
SBCP	Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica
SBT	Sistema Brasileiro de Televisão
SVT	Sveriges Television
TV	Televisão
UOL	Universo Online
VH1	Video Hits One

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>1 “ELES MOSTRAM OS POROS NA FACE DA VIDA”: BASTA OLHAR NA PAREDE QUE A DISTOPIA NUM INSTANTE SE FAZ.</b> .....	22
1.1 “O QUE ACONTECE QUANDO A PERFEIÇÃO NÃO É O SUFICIENTE?": UTOPIA E DISTOPIA, DOIS LADOS DE UMA MESMA MOEDA.....	22
1.2 “NEM TUDO QUE NÃO É VERDADE É MENTIRA”: PARALELOS ENTRE DISTOPIA E HISTÓRIA .....	38
<b>2 “APENAS EU E O MUNDO”: MAS AS PESSOAS NA SALA DE JANTAR ESTÃO OCUPADAS EM ASSISTIR TV</b> .....	47
2.1 “NÓS GANHAMOS O CONTROLE DE MUITAS COISAS”: ENTRETENIMENTO E ALIENAÇÃO, EXPLORANDO A POLÍTICA DO PÃO E CIRCO.....	47
2.2 “O GRANDE IRMÃO ESTÁ ASSISTINDO VOCÊ”: A HISTÓRIA DOS <i>REALITY SHOWS</i> , FEITOS PARA VOCÊ SE EMOCIONAR, SE DIVERTIR, SE SURPREENDER	61
<b>3 “QUE A SORTE ESTEJA AO SEU FAVOR”: A UTOPIA E A DISTOPIA DOS <i>REALITY SHOWS</i> DE <i>THE SELECTION</i> E <i>THE HUNGER GAMES</i>.</b> .....	79
3.1 “HÁ SOBREVIVENTES. NÃO HÁ VENCEDORES”: REPRESSÃO, AMEDRONTAMENTO E MEDO NO <i>REALITY SHOW THE HUNGER GAMES</i> .....	79
3.2 “A SELEÇÃO SERIA UMA OPORTUNIDADE INCRÍVEL PARA VOCÊ”: PERSUAÇÃO, GLAMOUR E ROMANCE NO <i>REALITY SHOW THE SELECTION</i> .....	90
3.3 CRUELDADE VS GLAMOUR, APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS PRESENTES NOS TEXTOS DE KIERA CASS E SUZANNE COLLINS.....	98
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	110
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	114

## INTRODUÇÃO

O entretenimento é parte fundamental da vida do ser humano. Em um dos momentos de maior dificuldade da sociedade moderna, a pandemia de COVID-19, o ato de entreter foi a maior companhia para milhares de pessoas ao redor do mundo – inclusive, este que está vos escrevendo. E é, a partir dessa premissa que surgiu a ideia de escrever este trabalho. Em plena pandemia, em um momento de tanta fragilidade do ser humano, onde tudo estava incerto, algo parecia acalmar o coração de várias pessoas, os programas de televisão – mais especificamente, os *reality shows*<sup>2</sup>.

Sendo um dos principais fenômenos da cultura de massa das últimas décadas, os *realities* têm como sua premissa, apresentar ao público que a realidade, o dia a dia, pode ser exibido em um programa de TV. Ao longo dos anos, os *realities* se tornaram cada vez mais presentes nas vidas das pessoas, seja nas telas das televisões, nos celulares, nos computadores ou nas redes sociais. Diariamente, milhões de pessoas ao redor do planeta, acompanham este segmento televisivo, afinal, é normal ligar a televisão e se deparar com a transmissão de *reality shows* – sendo que há diversas emissoras que prezam apenas pela produção e exibição deste conteúdo.

Mesmo sendo um sucesso há algumas décadas, a já citada pandemia, causada pela COVID-19 (SARS-CoV-2), alavancou a audiência dos programas. Afinal, com o distanciamento social e as medidas restritivas de proteção, as pessoas precisaram passar mais tempo em casa, o que tornou ainda mais comum ficar em frente à TV ou comentando sobre conteúdos televisivos nas redes sociais, assim tentando se entreter e esquecer dos problemas que cercavam o mundo naquele momento – como as milhares de mortes causada pela doença.

Quem vos escreve, por exemplo, também foi uma das pessoas que procuraram por esse conteúdo durante o período de isolamento por conta da COVID-19 – e esse foi um dos principais motivos pelo qual o objeto de estudo deste trabalho foi escolhido. A enxurrada de notícias ruins, os acontecimentos frustrantes que assolavam as redes sociais e noticiários me guiavam a querer

---

<sup>2</sup> O *reality show* é um segmento televisivo que visa apresentar ao telespectador a “realidade” (como sugere o próprio nome) em diversas situações.

esquecer que o mundo estava uma loucura, para isso, a maneira mais fácil que foi encontrada estava nos *reality shows*, que conseguiam proporcionar um pouco de entretenimento e alívio durante a sua exibição. Porém, o amor por esse segmento está presente em minha vida, desde que era uma criança, afinal, minha família sempre acompanhou programas como *Big Brother Brasil* (2002-), da TV Globo, ou *Simple Life: Mudando de Vida* (2007), da Rede Record.

Da mesma forma que o *reality show* foi, e é, uma das principais formas de entretenimento para mim, a literatura também sempre esteve presente em minha vida. A leitura faz com que, além de viajar para novos universos, questionamentos acerca da minha vivência me façam pensar sobre o meu redor. Foi por conta disso, que decidi cursar Letras, Literaturas e Língua Inglesa, pois a minha paixão por livros, principalmente distópicos e de fantasia, me influenciaram a estudar ainda mais sobre esse universo, que tanto me encanta. A vontade de pesquisar sobre distopia, surgiu ainda no primeiro semestre da graduação, no Campus V da UNEB, quando escrevi uma resenha sobre a obra distópica *Divergent*<sup>3</sup> (2011), de Veronica Roth, e, desde então, minhas atividades como pesquisador e professor, passaram a se correlacionar com o mundo distópico.

Em 2018, devido às polêmicas de vazamento de dados de milhões de usuários da rede social *Facebook*, questionamentos sobre o uso inteligência artificial e câmeras de reconhecimento facial, para uma total vigilância ou monitoramento na China, geraram conexões entre narrativas distópicas (que eu era fã) e o momento em que vivia, o que me levou a escrita do trabalho de conclusão de curso, com o título: “Análise e discussão sobre vigilância e privacidade nos romances *The Giver*, de Lois Lowry, e *The Circle*, de Dave Eggers”.

Tendo isso em mente, é preciso pensar que a relação entre história e literatura, é algo que perpassa o tempo, afinal, o autor tende a colocar elementos que estão ao seu redor no seu texto e problematizá-lo, assim, criando um “novo mundo”, com diversos pontos similares ao que chamamos de “mundo real”. Afinal a literatura, de uma maneira ampla, é um meio de fazer com que a nação e seus leitores pensem logicamente. A criação de uma sociedade fictícia em um romance distópico, por exemplo, é uma peça importante na escrita da obra

---

<sup>3</sup> Traduzido para pt-br como *Divergente*.

literária, pois os elementos presentes na sociedade idealizada pelo autor serão, na maioria das vezes, problematizados pelo leitor, que fará ligação entre a ficção que ele está lendo e o ambiente que ele está inserido.

A literatura distópica, então, surge visando projetar uma sociedade localizada em tempo e espaços futurísticos, onde governos totalitaristas se manifestam, privando os cidadãos daquele lugar de direitos básicos, como a privacidade e liberdade de expressão. Ao realizar a escrita de um texto distópico, o autor leva em consideração, principalmente, o momento sócio cultural que o ele está inserido ou fatos marcantes na história da sua sociedade.

Nessa perspectiva, pensando na ideia de televisão e distopia, diversos livros podem ser citados por apresentar histórias em que as pessoas convivem com esse aparelho tecnológico, um dos principais é a famosa obra de George Orwell, *Ninety Eighty-Four*<sup>4</sup> (1949), na qual o autor nos apresenta o *Big Brother*<sup>5</sup>, personagem que é o grande controlador e mestre naquela sociedade – símbolo que serviria de inspiração para a franquia de *reality shows* de mesmo nome –, que utiliza de aparelhos televisivos para vigiar e amedrontar os cidadãos da Londres futurística.

Trinta e dois anos depois, Richard Bachman, pseudônimo de Stephen King, narra uma história em que observamos novamente o uso da TV, desta vez, utilizando de programas da *reality television*. *The Running Man*<sup>6</sup> (1982) se passa em uma América totalitária, na qual ocorre uma competição em que os prisioneiros devem evitar uma morte brutal, enquanto são filmados fugindo pelas ruas do país.

Quando falamos de *reality show* nos livros contemporâneos, as obras *The Hunger Games* (2008-2010), traduzido para português como *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, e *The Selection* (2012-2014), traduzido para português como *A Seleção*, de Kiera Cass, se destacam por nos apresentarem uma sociedade onde o *reality show* é algo presente na vida de seus habitantes, de uma forma não só como entretenimento, mas também de controle político-social. Tratando-se da primeira saga citada, narrativa de Collins, *The Hunger Games* se tornou um grande fenômeno da cultura pop no início da década de 2010, com adaptações cinematográficas, dirigidas por Francis Lawrence e Gary Ross, que,

---

<sup>4</sup> Traduzido para pt-br como Mil novecentos e oitenta e quatro.

<sup>5</sup> Tradução livre: Grande Irmão.

<sup>6</sup> Traduzido para pt-br como O Concorrente.

juntas, arrecadaram bilhões de dólares, venceram diversos prêmios e até mesmo inspirando programas de TV, como *Capture*<sup>7</sup>, da CW. As vestimentas e os acessórios utilizados nos filmes e nos livros, também se tornaram um fenômeno entre as pessoas de diversos locais do mundo, broches de tordos e cílios postiços de borboletas – usados pela personagem Effie – passaram a ser vistos cada vez mais nas bolsas, roupas e olhos das pessoas.

*The Hunger Games* é considerada por muitos, como a saga responsável por trazer a distopia de volta ao holofote e pelo grande número de adaptações cinematográficas que surgiram desde o lançamento do primeiro filme, baseado na saga de Collins, em 2012, como *Divergent* (2014), dirigido por Neil Burger, e *Maze Runner* (2015), com a direção de Wes Ball. Ao contrário das obras de Collins, que chegaram a ser adaptadas para o cinema e expandiram a suas narrativas para outros meios midiáticos, *The Selection* não recebeu o mesmo tratamento.

Apesar de ter os seus direitos de adaptação comprados por grandes estúdios de Hollywood, como a Warner Bros e a Netflix, a narrativa de Cass teve diversas tentativas de adaptação para o cinema canceladas, além de dois pilotos rejeitados para ser adaptada como uma série de TV. Mesmo assim, apenas com as obras literárias, a história de America Singer se mostrou um sucesso entre os jovens que comentavam cada vez mais sobre a obra nas redes sociais, criavam *fanfictions*<sup>8</sup> dos personagens e meninas debutantes adaptavam seus vestidos para parecerem com os que eram usados pela personagem Singer nos livros.

Ambos são textos distópicos que, além de bastante populares entre os jovens do mundo inteiro, exibem duas sociedades fantasiosas distintas que possuem como objeto central da obra o dia a dia de protagonistas que precisaram participar de um *reality show* – programas televisivos, produzidos nas narrativas pelo Estado de cada país apresentado pelas autoras – e precisam encarar as consequências de ter a sua vida exposta 24 horas por dia na TV.

No primeiro livro da saga *The Hunger Games*, de mesmo nome, acompanhamos Katniss Everdeen, uma jovem de dezesseis anos, e a sua luta

---

<sup>7</sup> Um *reality show* que foi ao ar na TV estadunidense, no qual um grupo de 24 pessoas competiam em uma selva. Eles eram deixados no local sem abrigo, água ou comida, além disso, eles deveriam capturar mutuamente, até que apenas um estivesse livre para receber um grande prêmio em dinheiro. O programa recebeu diversas críticas negativas por ser inspirado no livro, o qual um dos principais temas é a crítica a este tipo de programa.

<sup>8</sup> Narrativa ficcional escrita e divulgada por fãs.



pela sobrevivência nos Estados Unidos futurístico, chamado “Panem”. Nesta sociedade descobrimos que, graças às revoluções e guerras, o governo – chamado de Capital – criou um *reality show*, que possui o mesmo nome do livro, onde duas crianças – um menino e uma menina, chamados de tributos – de cada distrito do país, são colocadas em uma arena para lutar até a morte, apenas um pode sobreviver e, como prêmio, recebem diversos “privilégios” por sua participação no programa.

Esse programa é exibido vinte e quatro horas, podendo durar dias ou semanas, com o intuito de fazer com que as pessoas sintam a repreensão e tenham noção de que a Capital está no poder. Tanto que, normalmente, os personagens contam apenas com algumas horas diárias de luz, porém, durante as exibições dos jogos, há uma distribuição constante de energia e todos são obrigados a assistir. Everdeen precisa participar da septuagésima quarta edição da atração televisiva e a sua trajetória no programa acende uma chama de esperança nos habitantes daquele local, o que faz com que revoluções aconteçam no país.

A narrativa de Collins se estende para mais três obras, sendo elas *Catching Fire*<sup>9</sup> (2009) e *Mockingjay*<sup>10</sup> (2010). Em ambos os livros é possível acompanhar as consequências da participação de Katniss Everdeen no programa promovido pela Capital, além de um maior contato com o país Panem, suas histórias, os efeitos que o *reality* causa nos habitantes daquele local, assim como o constante uso do aparelho televisivo como meio de dominação ideológica.

Ademais, Suzanne Collins nos apresenta uma nova vertente da história do universo de *The Hunger Games* na obra/prelúdio *The Ballad Of Songbirds And Snakes*<sup>11</sup> (2020), na qual, o leitor acompanha a décima edição do programa. Na história, é possível conhecer uma Panem poucos anos pós-revolução – a qual foi responsável pela criação do programa que exhibe morte de crianças anualmente, além dos bastidores da produção do *reality show* e de que forma o programa é pensado para ser um grande espetáculo.

Kiera Cass nos apresenta em *The Selection Series* (2012-2014), os Estados Unidos futurista chamado de “Illéa” – nesta sociedade as pessoas estão

---

<sup>9</sup> Traduzido para pt-br como Em Chamas.

<sup>10</sup> Traduzido para pt-br como A Esperança.

<sup>11</sup> Traduzido para pt-br como A cantiga dos pássaros e das serpentes.

divididas em oito castas, a história de America Singer, uma garota que vê sua vida mudar ao ser selecionada para um *reality show* – que também é produzido pelo Estado totalitário que governa aquele local – onde ela e mais trinta e quatro garotas, teriam a chance de se tornar a nova rainha do país. A primeiro momento, tudo parece muito glamoroso e romântico, afinal, estamos falando de um programa de romance, onde poderemos acompanhar a escolha do amor da vida do príncipe. Porém, por trás de todos os bailes e vestidos, há um proposito ainda maior para a exibição do programa. Revoluções estão acontecendo no país e algo precisa ser feito, para que os questionamentos levantados pela população, sejam esquecidos.

Assim como Collins, Cass estende sua narrativa para uma saga literária que conta com mais quatro livros, sendo eles *The Elite* (2013), *The One* (2014), que continuam a acompanhar a jornada de America Singer no programa e as revoluções que acontecem no país. Já *The Heir* (2015) e *The Crown* (2016), se passa anos depois da exibição do *reality show* que Maxon escolhe a sua pretendente e acompanha a nova princesa de Illéa na busca pelo novo rei do país, para além das obras citadas, a autora também publicou alguns contos que complementam as histórias.

Com isto, conforme justificativas apresentadas, interessa compreender e problematizar as narrativas (enredos, personagens, tempos) criadas por Suzanne Collins e Kiera Cass, ao apresentar sociedades distintas, porém, controladas por um governo que utiliza o *reality show* para influenciar a população, explorando de fatores como medo, romance e a política do Pão e Circo<sup>12</sup>. Assim, visando discutir o poder totalitário que perpassa as atrações televisivas, mais especificamente os *reality shows*, em romances distópicos.

Desta maneira, como admirador das obras literárias citadas, guiado pela busca de respostas aos meus questionamentos, em um momento ao qual vivemos em uma sociedade cercada por programas deste segmento que podem ser consumidos a qualquer dia ou horário, são repercutidos para além daquele momento de observação e transmissão, busco discutir a constituição literária construída em torno de tais programas, como exercício de reflexão acerca da contemporaneidade. Apesar de ser um fenômeno capitalista, visando – em

---

<sup>12</sup> A expressão “pão e circo” foi criada a partir de estudos historiográficos que analisaram os propósitos dos espetáculos públicos na Roma Antiga e de questões que envolviam o meio político.

nossa sociedade – conquistar audiência, lucro e convergência, os *realities* podem ser apresentados no meio literário de formas diferentes, para além de questões financeiras e lucrativas de uma corporação. A partir disso, parece-nos, então, ser possível levantarmos a seguinte questão de pesquisa: De que maneira as narrativas distópicas, criadas por Suzanne Collins e Kiera Cass, tratam (ou representam) os usos dos *reality shows* por governos totalitaristas?

A partir da questão levantada, podemos definir os objetivos norteadores, sendo o objetivo geral: Investigar as narrativas distópicas criadas por Suzanne Collins e Kiera Cass, buscando compreender de que maneira a televisão, mais especificamente os *reality shows*, é usada nas sociedades das narrativas escolhidas. Enquanto os objetivos específicos buscam suscitar a análise de que maneira os *reality shows* apresentados nas obras *The Hunger Games* e *The Selection* se aproximam e se distanciam. Além disso, a discussão de como as formas do poder de um governo totalitário são representados nos *reality shows* das obras para analisar os impactos dos programas nas pessoas das comunidades distópicas das narrativas. Desta forma, o presente estudo consiste em uma pesquisa bibliográfica. Conforme a proposta inicial, optou-se pela análise de caráter qualitativo e método hipotético dedutivo, cuja hipótese é de que os *reality shows* são utilizados, nas narrativas distópicas, por governos totalitaristas com usos que ultrapassam o entretenimento.

Assim sendo, serão utilizadas contribuições de autores como Antônio Candido (2006) e seus estudos de como a literatura pode ser um instrumento consciente de debates sobre a natureza humana, cultura, política e arte. Para tratar a distopia como um método de análise da sociedade, serão utilizadas as reflexões de Hilário (2013). Pensando em história e literatura distópica, Bentivoglio; Marcelo Durão Rodrigues da Cunha; Thiago Vieira de Brito (2020) refletem como a historiografia pode contribuir para análises vindouras a respeito dos vínculos entre a literatura e a teoria da história, assim como a imaginação histórica distópica no início do século XXI como propõe por Bentivoglio (2019).

Também serão abordadas ideias de Michel Foucault (1987), para discutir a produção do discurso e os procedimentos para o funcionamento do mesmo, além das contribuições dele sobre como a vigilância pode ser uma técnica de controle social, instrumento de disciplina, opressão e poder. Questões de privacidade e esferas públicas também serão discutidas a partir de contribuições de Zygmunt Bauman (2001). Ao tratar de *reality shows*, Paula Trevizan (2014) e

Gresh (2012) que discutem os fundamentos desse segmento televisivo, como os programas revelam a intimidade do ser humano e como a exposição em rede nacional, ou mundial, pode levar a consequências.

Desta forma, a ideia é que os títulos dos capítulos e das sessões da dissertação tragam referências a frases de obras distópicas que estejam relacionadas a *reality shows* e vigilância. A primeira delas é uma frase de *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, que aparece no momento que os personagens estão discutindo sobre a importância dos livros e o porquê de eles serem tão odiados naquela sociedade.

O segundo capítulo traz uma frase de quando Ozymandias, personagem da famosa HQ *Watchmen* (1986), de Alan Moore, está em frente a dezenas de televisores assistindo à vida das pessoas. Já o terceiro capítulo tem como referência o bordão de *The Hunger Games* (2008-2010), de Suzanne Collins, dito antes dos “jogos” do livro começarem. As sessões trazem referências a obras como *Pretties* (2005), *Black Mirror* (2011-), *1984* (1949), *The Giver* (1993), dentre outros, além de canções do álbum-manifesto do movimento tropicalista, *Tropicália ou Panis Et Circencis* (1968).

O primeiro capítulo, intitulado “ELES MOSTRAM OS POROS NA FACE DA VIDA”: BASTA OLHAR NA PAREDE QUE A DISTOPIA NUM INSTANTE SE FAZ, traz – além da referência ao livro de Bradbury – um trecho da canção *Parque Industrial* (1968), de Tom Zé. Produção musical que apresenta pura ironia e crítica ao mundo massificado ao qual o compositor estava inserido, parte da música essa que foi alterada para este trabalho visando apresentar ao leitor que a distopia está em todo lugar – assim como a alegria forçada da música de Tom Zé, afinal, o capítulo terá como foco a literatura distópica.

Em um primeiro momento, serão apresentados os conceitos e as diferenças da utopia e da distopia, explorando que ambas são os dois lados da moeda, por surgir de inquietações dos autores acerca da sociedade, no entanto, seguem para lados diferentes. Em seguida, serão discutidos os fatores sociais presentes nas obras, como nas narrativas que são objeto de estudo – *The Selection* e *The Hunger Games* – e que fazem parte deste gênero literário para assim criar uma ponte entre a história da humanidade e exemplificações de obras que retratem vigilância nas suas narrativas, uso de aparelhos tecnológicos e *reality shows* como forma persuasão das sociedades dos textos distópicos,

além disso, também serão realizados paralelos com acontecimentos do mundo real.

A febre dos *reality shows* está presente no nosso dia a dia, e cada vez mais, esse formato se torna sucesso de audiência ao redor do mundo, com franquias que apresentam diversas situações. Sendo assim, o capítulo dois da dissertação, “APENAS EU E O MUNDO”: MAS AS PESSOAS NA SALA DE JANTAR ESTÃO OCUPADAS EM ASSISTIR TV, tentará fazer conexões sobre esse segmento de programas de TV atualmente e as obras literárias. Novamente, o título traz duas referências, a primeira dos quadrinhos de Moore e a segunda a composição de Caetano Veloso e Gilberto Gil, “*Panis Et Circensis*” (1968), que faz uma crítica à acomodação da sociedade brasileira diante os acontecimentos da ditadura que cercava o país.

Assim como no título do primeiro capítulo, o trecho escolhido para foi alterado para referenciar o que será discutido no durante as próximas páginas, afinal, assistir TV, ou observar uma tela com conteúdo, talvez seja a maior preocupação da sociedade atualmente. Assim, neste capítulo também serão trabalhados os conceitos de entretenimento, pão e circo, instrumentos de controle e poder que também serão abordados no capítulo seguinte. Além disso, serão discutidos os conceitos de *reality show*, como ele se estrutura e quais são as diferentes formas que ele pode se apresentar.

Fazendo a análise dos trechos de cada saga, em seguida, traçando uma linha comparativa entre os textos para assim saber quais são as aproximações e distanciamentos. O capítulo “QUE A SORTE ESTEJA AO SEU FAVOR”: A UTOPIA E A DISTOPIA DOS *REALITY SHOWS* DE *THE SELECTION* E *THE HUNGER GAMES* analisará as obras citadas para saber como a violência exibida no *reality* da sociedade criada por Suzanne Collins amedronta os civis de Panem. Então, será analisada a saga criada por Kiera Cass para identificar como toda a elegância do *reality* tem efeito sobre os moradores de Illéa. Por fim, traçaremos as aproximações e os distanciamentos entre ambas as sagas, para mostrar que o totalitarismo está presente nas duas narrativas, mesmo que uma utilize o medo para persuasão e outra o charme.

## 1 “ELES MOSTRAM OS POROS NA FACE DA VIDA”<sup>13</sup>: BASTA OLHAR NA PAREDE QUE A DISTOPIA NUM INSTANTE SE FAZ<sup>14</sup>.

Este capítulo tem como foco traçar um breve panorama sobre a literatura distópica. Em um primeiro momento, serão apresentados os conceitos e as distinções dos gêneros literários distopia e utopia, enquanto buscaremos explorar o fato de como ambas surgem a partir de uma mesma proposta, a inquietação acerca do que está acontecendo no presente histórico da sociedade que o autor está inserido, porém seguem para caminhos diferentes – assim sendo vistas como irmãs gêmeas.

Em seguida, serão discutidos os fatores sociais presentes nas obras distópicas, trazendo exemplos de obras como *1984*, *Brave New World*, *The Selection* e *The Hunger Games* – sendo as duas últimas narrativas citadas o *corpus* dessa pesquisa, para fazer uma conexão com acontecimentos históricos externos ao texto literário. Por fim, serão traçadas exemplificações de obras que retratem sobre vigilância, uso de aparelhos tecnológicos e TV como forma persuasiva das sociedades. Para isso, o capítulo traz contribuições teóricas que partem de autores como Bentivoglio (2019), Compagnon (1999), Hilário (2013) e Liebel (2021).

### 1.1 “O QUE ACONTECE QUANDO A PERFEIÇÃO NÃO É O SUFICIENTE?”<sup>15</sup>: UTOPIA E DISTOPIA, DOIS LADOS DE UMA MESMA MOEDA.

Dentre as diversas formas de arte existentes, a literatura, talvez, seja um dos principais formatos que o homem optou para, não apenas se expressar, mas também, registrar o mundo ao seu redor. De acordo com Vergueiro (2004), a escrita e os desenhos podem ser considerados grandes destaques na comunicação desde o surgimento da espécie humana. Afinal, no ato de criar narrativas literárias é possível relatar acontecimentos, representar o seu dia a

---

<sup>13</sup> Tradução de: “They show the pores in the face of life”. Trata-se de uma frase presente no romance distópico de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1953), que aparece em um diálogo no qual os personagens estão discutindo sobre a importância dos livros e o porquê de eles serem tão odiados naquela sociedade.

<sup>14</sup> Referência a canção *Parque Industrial* (1968), de Tom Zé, interpretada por Gilberto Gil, Caetano Veloso, Gal Costa, Os Mutantes e Tom Zé, presente no álbum *Tropicalia ou Panis et Circencis* (1968).

<sup>15</sup> Tradução de: “What happens when perfection isn't good enough?”. Frase extraída de *Pretties* (2005), segundo livro da trilogia distópica escrita por Scott Westerfeld.

dia, criar diferentes ambientes e ver vários pensamentos se tornando realidade em um novo universo que será compartilhado com outras pessoas. O texto literário, por exemplo, é um grande aliado da historiografia, afinal, grandes momentos da sociedade estão registrados em narrativas fictícias. Segundo a visão de Samuel (1985), o texto literário atravessa o tempo, o mesmo faz parte do produto geral do trabalho humano e da cultura, assim nos ajudando a compreender sobre nós mesmos e sobre as mudanças de comportamento do homem ao longo da História.

Muito se discute sobre a relação entre os eventos da humanidade e a literatura, por conta de uma resistência a relação direta entre esses dois elementos. Como discute White (2014, p. 115), existe uma “[...] distinção mais antiga entre ficção e História, na qual ficção é concebida como a representação do imaginável e a história como representação do verdadeiro”. Porém, graças à liberdade e licença poética, ao escrever, o autor consegue criar universos imaginários capazes de satirizar o que mais o incomoda na sociedade em que ele está inserido, assim podendo ilustrar elementos de sua vivência por considerar o que é “real” como uma fonte de inspiração.

Para Candido (2006), por exemplo, a literatura é um produto social que aborda condições de cada civilização em que ocorre, onde o autor sob o impulso de uma necessidade interior, orienta-se segundo os padrões de sua época. Definições essas que se aproximam do que é dito por Samuel (2002) ao afirmar que o literário é um texto que faz parte do produto geral do trabalho humano e da cultura de um povo. Também é possível recorrer a Barthes (2000), que discute como é importante dar à literatura seu devido conhecimento, pois a mesma assume muitos saberes e a história está presente no mundo literário.

O fato é, a literatura é uma escrita produzida pelo homem com diversos fins, sendo uma forma de manter viva a memória de uma época ou país, ou a cultura de um povo, ou apenas entreter o grande público. É através da literatura e outras artes, que o ser humano pode ter contato com um conjunto de experiências vividas pelo homem sem que seja preciso presenciá-las fisicamente.

O texto literário, também, é um formador de opiniões, um criador de pensamentos de grande importância e tem considerável valor na vida das pessoas. Desta forma, a literatura é a expressão, em conteúdos escritos, da ficção ou imaginação, como afirma Moisés (1991). Barthes (1992, p. 09) ainda

afirma que a literatura encena a linguagem, em vez de, simplesmente, utilizá-la, assim ela “engrena o saber no rolamento da reflexividade infinita: através da escritura, o saber reflete incessantemente sobre o saber”. A literatura faz parte da nossa vida, está presente no nosso cotidiano e mesmo que não percebamos estamos falando sobre literatura, presenciando movimentos literários e suas mudanças. O que se assimila ao pensamento de Escarpit (1970 apud Serenato, 2010, p. 9):

[...] a literatura existe. Ela é lida, vendida, estudada. Ela ocupa prateleiras de bibliotecas, colunas de estatísticas, horários de aula. Fala-se dela nos jornais e na TV. Ela tem instituições, seus ritos, seus heróis, seus conflitos, suas exigências. Ela é vivida cotidianamente pelo homem civilizado e contemporâneo.

Ainda segundo Escarpit (1970 apud Serenato, 2010), a literatura é algo único e incomparável, sendo a leitura uma experiência específica, que não se assemelha a nenhuma outra ação. O que pode se perceber a partir disso é que a escrita literária possui variados significados e diversas concepções, afinal, como discute Lajolo (2001), a pergunta “o que é literatura?” é imutável e permanente, porém a resposta para isso é provisória, pois concepções de literatura estão sempre mudando e apresentando uma nova visão sobre esta arte.

A partir disso, podemos considerar as produções literárias como algo além de meras histórias fantasiosas produzidas por uma pessoa. Por todas essas características apresentadas, o texto literário pode ser visto como uma forma de representação do meio social ao qual o autor está inserido, sendo assim, a literatura se constitui como uma forma de criar uma conexão entre o texto (desde um conto até um romance) e o mundo, introduzindo um universo que, por mais fantasioso que possa parecer, leva o leitor a refletir sobre o seu habitual.

Sendo assim, é perceptível que a leitura seja um instrumento essencial não apenas para a busca de distração, fornecimento de fantasias e satisfação do leitor, mas também como uma forma de adquirir novos conhecimentos, conhecer novas realidades, ter contato com informações que não fazem parte do seu dia a dia e expandir sua percepção crítica do mundo. Seguindo esse princípio, dois gêneros literários se destacam por seus autores utilizarem da história ou dos acontecimentos ao seu redor para criar narrativas, sendo eles a



utopia e a distopia, duas formas de narrativa que se distanciam uma da outra, mas que estão interligadas. Dois gêneros literários que surgem de uma mesma vertente, sendo que ao se falar sobre um é preciso comentar acerca do outro.

Para entendermos as ideias de distopia e utopia, antes, é preciso buscar por um suporte teórico, para estabelecermos o conceito de representação. Para tanto, é preciso ressaltar que o ser humano segue duas linhas de pensamento, a primeira delas, é a de que tudo o que existe no mundo, o que é conhecido e identificado como concreto, é visto como realidade, no entanto, tudo que está relacionado à criação, à fantasia, ao imaginário é visto como ficção.

A partir disso, é necessário recorrermos aos ideais de Platão sobre mimese, na qual o filósofo sugere que a arte nasce como uma imitação, nela o homem tende a reproduzir e imitar a natureza, apontando o processo mimético como algo negativo. No entanto, os ideais de Platão vão em desencontro às ideias de Aristóteles, que encrava a *mimese* “[...] como imitação da vida interior dos homens, as suas paixões, o seu caráter, o seu comportamento” (MOISÉS, 1978, p. 336). É apenas no período do Romantismo que a ideia de representação começou a aparecer como uma questão de refiguração social, separando-se da mimese, como afirma Freire (2010). Passando este período, a mimese ganhou uma nova visão em que a arte é a representação da realidade, sendo esse momento, como apresentado por Compagnon (1999, p. 97), que concebeu “[...] as relações entre a literatura e a realidade”.

Com a ideia de representação firmada, sabendo que o autor pode trazer elementos do seu dia a dia para o texto literário – como discutido previamente, é preciso voltar ao século XVI, momento da história pela qual a população da Inglaterra, influenciada pelos pensamentos Renascentistas – movimento esse que começou na Itália, passa a desenvolver o pensamento, as pessoas começam a pensar sobre seus modos e atos. Nasce, então, um senso de racionalidade e uma autonomia de decisão, tirando a visão de mesmice e trazendo assim o desejo de uma terra perfeita e ideal. Nesse período, exatamente em 1516, que o autor Thomas More (1478-1535) lançou um livro chamado *A Utopia*, que é considerado o maior clássico entre as narrativas utópicas e um divisor de águas no meio literário.

A *Utopia* (1516) tenta representar o comportamento renascentista de racionalidade e pensamento crítico do homem. More apresenta em sua obra uma sociedade que vive em uma ilha fictícia plena em liberdade, onde não existe

desigualdade ou injustiça, e seus habitantes não se apegam a bens materiais, tampouco ao dinheiro e seu governo – totalmente altruísta – cuida do bem-estar da população. Em sua narrativa, o leitor pode acompanhar uma civilização em que os moradores do local escolhem seus representantes, as mulheres são vistas igualmente pela sociedade, há formas de trabalho justas, e a ideia de que guerras e conflitos, para os *utopienses*, são consideradas estúpidas. A partir dessa breve descrição da narrativa do autor britânico, é possível afirmar que a sociedade criada por ele é um paraíso, um lugar ideal em que qualquer ser humano gostaria de viver.

More criou sua grande obra, como afirma Silva (2006), a partir da ideia humanista e guiado pelo pensamento presente em *A República de Platão* (367 a. C.), que narra um estado ideal baseado no conceito de justiça, uma metáfora que representa, em sentido religioso, a ascensão da terra para o paraíso. Ainda segundo Silva (2006), a palavra utopia foi criada por Thomas More, e seria uma variação da palavra grega *topos* (lugar ou região), precedida por dois prefixos gregos: *eu* (bom ou positivo) e *ou* (não), sendo assim – em um sentido literal – a utopia seria um lugar bom, tranquilo, que, no entanto, não existe, o paraíso. Desta forma, em uma rápida definição, a utopia traz consigo um ideal de civilização perfeita, sociedade essa que na grande maioria das vezes é impossível de se tornar real por apresentar tanto encanto e tanta perfeição, mas que apresenta paz, tranquilidade e harmonia.

É necessário pensar que os autores utópicos podem escrever as suas obras, não apenas com o intuito de expurgar o que mais os incomodam no seu convívio, mas também, utilizam dos elementos históricos para assim reconstruírem a sociedade de forma mais vantajosa para o ser humano, o que pode – ou não – ter acontecido previamente. Vieira (2010) afirma que muitas vezes, a sociedade imaginada pela utopia é o oposto do real, como um espelho, uma espécie de imagem invertida dela, mas nesse caso se trata de uma visão perfeita e de esperança para a sociedade.

Após More, as obras utópicas se adaptaram às situações das épocas nas quais foram produzidas e trouxeram aos seus leitores a conhecida antecipação do paraíso, a qual é seu principal objetivo, seja isso mediante civilizações ideais que possuíam características diferentes como tecnologia, conflitos religiosos,

econômicos e políticos, como na obra *New Atlantis*<sup>16</sup> (1624) de Francis Bacon, que guiado pelo iluminismo apresenta uma sociedade com direitos e deveres iguais, partindo para uma linha científica e religiosa, discutindo a importância da natureza e do pensamento crítico do homem.

Um século depois da narrativa de Bacon, outra obra utópica é lançada, *L'An deux mille quatre cent quarante*<sup>17</sup> – ou *L'an 2440* – (1771), do francês Louis-Sébastien Mercier, apresenta uma Paris perfeita e futurística – no ano 2440. O livro foi banido pelo Antigo Régime francês, sistema político e social da França anterior à Revolução Francesa (1789), no qual a sociedade francesa era constituída por três estados: clero, nobreza e burguesia. O regimento reconheceu que a fantasia de Mercier sobre "o futuro" era um disfarce para seus sentimentos revolucionários. Essa questão é um claro exemplo do que foi discutido anteriormente, ao tratar literatura como uma maneira em que o autor encontra para expressar seus sentimentos quanto a sociedade, podendo ser utilizada como um instrumento de revolução.

Em 1915, Charlotte Perkins Gilman lança *Herland*<sup>18</sup> e imagina como seria uma terra habitada unicamente por mulheres. Na sociedade perfeita imaginada pela autora não há conflitos, pobreza, fome, poluição e a educação é vista pelas mulheres como algo essencial para que o mundo em que elas vivem continue a ser próspero e justo. Porém, três exploradores encontram o local e, ao descobrir que se trata de um país só de mulheres, acreditam que aquele lugar é caótico, selvagem, subdesenvolvido, inviável.

A partir disso, os exploradores buscam entender mais sobre aquele local desconhecido, enquanto tentam dominar o local, implementando os ideais que estão estabelecidas em nossa sociedade, como casamento, misoginia e submissão – talvez tentando tornar o local que é uma utopia feminina em um pesadelo distópico, além de aproveitar o sonho de estar em um harém repleto de mulheres.

No final do século XX, surge uma obra que é considerada uma utopia do século XXI, *White Mars*<sup>19</sup> (1999). Nela, Brian Aldiss apresenta um futuro em que o ser humano tenta colonizar o planeta vizinho, Marte. A humanidade, ao chegar em sua nova morada, encontra alguns questionamentos, pois, após alguns

---

<sup>16</sup> Traduzido para pt-br como Nova Atlântida;

<sup>17</sup> Tradução livre: O ano de 2440.

<sup>18</sup> Traduzido para pt-br como Terra das Mulheres

<sup>19</sup> Tradução livre: Marte Branco.

acontecimentos, pessoas visionárias tentam impedir que os interesses políticos transformem Marte em um local de destruição, como aconteceu no Planeta Terra. Os colonos lutam para construir um novo modo de vida baseado na busca de conhecimento, na melhoria das condições humanas e na eliminação do ódio e dos delírios que levariam os habitantes do novo planeta à miséria do passado. Claramente o livro de Aldiss é uma sátira da sociedade do final do século XX que ainda refletia sobre os acontecimentos das guerras, corrida espacial, sobre o aquecimento global e sobre a poluição em constante crescimento, dentre outros eventos.

Pensando através do viés de que autores utilizam da utopia para recriar a história da sociedade, podemos trazer para a discussão a obra *The Witches of Vardø* (2020), de Kiran Millwood Hargrave, narrativa que apresenta uma ilha isolada na qual os seus habitantes sofrem com acontecimentos trágicos e as mulheres sobreviventes precisam se adaptar a uma nova realidade, criando uma comunidade estável e unida. A obra de Hargrave, assim como a narrativa de Gilman, podem facilmente dialogar que as mulheres são constantemente colocadas em um local de fragilidade e incapacidade pela sociedade, assim subestimando-as como seres humanos.

A partir disso, é possível dizer que as utopias “[...] em sua essência, almejam a transformação da sociedade, corrigindo-lhes os vícios e dando-lhes uma nova chance de preparar um futuro harmonioso” (LIEBEL, 2021, p. 12). Desta forma, é possível destacar que a utopia seria, então, uma reconstrução da história do ser humano, apresentando ao leitor um cenário que deveria ser possível caso algumas decisões fossem tomadas, ou acontecimentos não se realizassem.

Assim, Levitas (1990, p. 1) reflete que a utopia é a tentativa do autor projetar como seria a nossa vida em um “tipo de mundo [em que] viveríamos se pudéssemos fazer exatamente isso. A construção de mundos imaginários, livres das dificuldades que nos assolam na realidade”. Porém, quando a falta dessa vontade de trazer um futuro de paz, ou com a não chegada de uma luz, se torna dominante, o homem precisa encarar aquilo que pode se tornar o seu fim.

Logo, é a partir da falta de perfeição, na maioria das vezes, que surge outro rumo da literatura, conhecida por ser o oposto da utopia, por muitos o considerarem a anti-utopia, também conhecida como distopia. Assim sendo, a reflexão distópica, assume uma função crítica reflexiva do autor e de metacrítica

da própria utopia. Vale ressaltar, ambos os gêneros surgem a partir de uma mesma proposta, falhas no sistema da sociedade e período histórico que o autor está inserido, porém, essa inquietação segue para caminhos diferentes, apresentando ao leitor duas possibilidades de futuro para as decisões e eventos que estão ocorrendo no mundo real.

No entanto, o surgimento da distopia ainda é uma incógnita. À medida que o tempo passa, surgem novas teorias e descobertas de acontecimentos que deram início a esse gênero literário. Partindo para o surgimento do conceito, por exemplo, Garcia (2015) afirma que distopia, ou utopia negativa, foi um termo criado por John Stuart Mill no século XIX durante um discurso ao Parlamento Britânico, mais especificamente em 1868, quando em sua fala o filósofo se referia a um governo autoritário que usava de seu discurso para poder criar uma utopia ilusória. Segundo Matos (2013), a distopia, assim como a utopia, traz uma junção de palavras como *dys*, derivada do grego como prefixo, que significa “ruim”, “difícil” ou “anormal” com o *topos*, que significa “lugar” ou “região”, ou seja, um lugar ruim. No entanto, para Cavalcanti e Neto (2020, p. 152) “o conceito de pior, ou melhor, é bastante relativo”. Mesmo assim, em um significado amplo, distopia representa sociedades, comunidades e/ou lugares conflituosos, tempestivos e difíceis de se habitar.

Ainda que o seu conceito tenha aparecido em 1868, como apontam os estudos atualmente, quando se trata de distopia na literatura, é apenas no início da década de 1920 que a primeira obra literária distópica é publicada na Rússia. O surgimento desse gênero se dá a partir do momento em que as pessoas começam a se preocupar com o relacionamento do homem com sua sociedade, de acordo com Silva (2006). O autor ainda discute que, graças à revolução industrial e guerras, os ideais utópicos implantados na literatura, principalmente por Thomas More, H.G. Wells e outros, começam a perder a crença e a devoção da população, assim deixando uma lacuna para uma nova linha de pensamento a ser seguido.

Com o acontecimento das duas Grandes Guerras, avanços tecnológicos e a sociedade cada vez mais mecanizada e consumista, juntamente com o sistema de ideias do movimento da literatura modernista, a distopia surge despretensiosa, porém, visando mostrar uma possível projeção de uma sociedade encontrada em mazelas, localizada em um tempo e espaço não específicos, para que, assim, o leitor possa perceber como o local no qual ele

vive possui defeitos que precisam ser reparados para não seguir o mesmo destino do que lhe foi apresentado no texto literário.

Desta forma, como afirma Liebel (2021, p. 190), a distopia pode ser considerada “[...] uma narrativa desvirtuada, degenerada, na qual a linha condutora não aponta para o progresso, mas sim para a perdição”, no entanto, vale a pena ressaltar que a ideia de progresso pode ser, muitas vezes, utilizada como uma forma de manutenção do poder de um sistema, nem sempre apresentando algo bom.

Se recorrermos ao meio literário, mais especificamente uma obra do gênero distópico, em *The Giver* (1993), o governo do local utiliza do argumento de progresso da sociedade para fazer com que as pessoas continuem seguindo regras pré-estabelecidas. Para Cavalcanti (2012, p. 36), as obras distópicas, de modo geral, trazem em suas narrativas questões intimamente ligadas ao contexto social, representando assim “de uma forma explícita, por vezes de caráter denunciativo dos ditames opressores da sociedade”. Pensando nisso, podemos citar Umberto Eco (1989), ao abordar os caminhos da literatura fantástica apontou a *metacronia*, ou *metatopia*, como um dos vieses que a escrita pode seguir – a qual representa um mundo futuro a partir de características do real presente.

Sendo assim, com uma ideia de distopia pré-estabelecida, precisamos voltar para o início do século XX, mais especificamente em 1909, quando o conto *The Machine Stops*<sup>20</sup>, de E. M. Forster, foi publicado pela primeira vez, no *Oxford and Cambridge Review*. A narrativa do escritor britânico apresenta ao leitor um mundo no qual o ser humano vive nas entranhas da terra, longe do sol ou de qualquer elemento da natureza, isso se dá graças aos desenvolvimentos científicos e tecnológicos que chegaram ao seu nível máximo, o que faz com que o homem se torne dependente de uma tecnologia conhecida como A Máquina, responsável por regular, controlar e fornecer tudo o que for necessário para o homem.

Apesar do conto de Forster ter sido publicado antes, o autor e editor Yevgeny Zamyatin e a sua obra *Мы*<sup>21</sup> (1923), em russo, escrita anos 1920 e 1921, que recebe o título de primeira obra distópica e responsável por inspirar diversas narrativas que seriam lançadas nos anos seguintes. No livro,

---

<sup>20</sup> Traduzido para pt-br como A Máquina Parou;

<sup>21</sup> Traduzido para pt-br como Nós;

acompanhamos a história narrada por um personagem chamado D-503, um homem que vive feliz e sem questionamentos em sua comunidade, chamada de Estado Único, que um governo totalitarista que estipulou regras para que sua soberania não seja abalada.

Logo após alguns acontecimentos, o personagem burla regras e começa a questionar tudo ao seu redor. Como o próprio narrador descreve, ele é infectado com a “doença da imaginação”, algo inédito para ele, afinal os moradores da comunidade não possuem pensamento crítico e são obrigados a pensar da mesma forma por um sistema que massifica os seres humanos, fazendo ele perder sua identidade e individualidade, tornando-o apenas mais um no meio de tantos, tanto que por isso Yevgeny Zamyatin tituló a obra como “*nós*” – não há apenas um eu.

É a partir da obra de Zamyatin, que diversos autores encontram inspiração para escrita de alguns clássicos distópicos como Aldous Huxley, George Orwell e Ray Bradbury, que são considerados a trindade da distopia. Apesar do autor russo ser considerado o pai da distopia moderna e, até o momento, o primeiro a escrever um livro do gênero, os postos de precursores da distopia são assumidos, conjuntamente, por Huxley, Orwell e Bradbury, homens que seguem padrões pré-estabelecidos pela sociedade, héteros, brancos e do ocidente, nos levando a refletir sobre como as contribuições de outras culturas podem ser apagadas.

Lançada em 1932, *Brave New World*<sup>22</sup>, de Aldous Huxley, é uma obra que apresenta ao leitor uma sociedade desenvolvida cientificamente que é considerada perfeita, e em um primeiro momento pode até parecer uma sociedade utópica, mas, com o desenvolver da narrativa, o leitor pode notar como o governo que controla aquele local utiliza do totalitarismo para reger a nação, uma das formas encontradas para isso é pré-condicionar biologicamente seus habitantes desde o nascimento. O governo age sobre os seus cidadãos moldando o comportamento da criança, implantando pensamentos, utilizando de medicamentos para fazer com que alguns sentimentos, opiniões próprias e pensamentos críticos não existam. Toda essa manipulação leva essas pessoas a acreditarem que vivem em harmonia na sociedade, sendo que – na verdade –

---

<sup>22</sup> Traduzido para pt-br como Admirável Mundo Novo;

são apenas ferramentas para deixar o indivíduo à mercê do sistema, privando-as também de leitura, filosofia e arte.

Dezessete anos após a obra de Huxley, George Orwell publica *Nineteen Eighty-Four* (1949), narrativa que apresenta um novo modelo de governo totalitarista, diferente do que foi apresentado em *Brave New World*. Para Calder, devido às consequências da guerra, que ainda estavam presentes na memória coletiva e nas manobras políticas dos governos envolvidos no então recente confronto mundial, Orwell traz nessa obra “todo o seu profundo desapontamento com os rumos políticos e sociais das sociedades no século XX” (1976, p. 8).

Para isso, o autor utiliza um sistema de controle articulado por meio do medo, repressão e violência com um regime capaz de controlar o que aconteceu no passado, ao destruir os registros de coisas que aconteceram na sociedade, fazendo com que a população não tivesse acesso à leitura, arte, etc. O *Big Brother*<sup>23</sup> – personagem criado por Orwell – é o responsável pelo regime totalitário na Londres futurística. O *Big Brother* vigia a população diariamente através de aparelhos televisivos, que estão presentes em todos os lugares do país. Outro sinal de vigilância e repressão na obra de Orwell são os cartazes com a frase “*Big Brother is watching you*”<sup>24</sup> colocados nos prédios da cidade.

Trazendo características dos livros anteriores, em 1953, Ray Bradbury lança *Fahrenheit 451*. A narrativa apresenta uma sociedade obrigada a abandonar a leitura e a arte por entretenimento vazio, fazendo com que as pessoas percam o pensamento crítico e vivam sob o domínio do governo. Na obra, os habitantes assistem à televisão diariamente e na maior parte do dia acompanham programas produzidos pelo governo, o conteúdo veiculado aos aparelhos televisivos pregam que a leitura e a literatura são ameaças.

Portanto ter livros, em casa ou qualquer lugar público, é visto como um ato que vai contra as regras do governo. Quando encontrados, os objetos precisam ser queimados em 451º fahrenheit – sendo essa a temperatura necessária para queimar papel, por isso o título *Fahrenheit 451*. Tanto Huxley quanto Orwell e Bradbury trazem sociedades aparentemente perfeitas, entretanto com o decorrer da narrativa percebe-se que essa “perfeição” cobra um preço alto. Na verdade, aqueles locais não passam de civilizações totalitaristas, que se baseiam no modelo capitalista de governo ao tornar os cidadãos seres que estão ali apenas

---

<sup>23</sup> Tradução livre: Grande Irmão.

<sup>24</sup> Tradução livre: “O grande irmão está vendo vocês”.



para sustentar aquela hierarquia que preza pelo domínio, onde um grupo de pessoas se utiliza de um sistema de poder para controlar a população.

Também é preciso lembrar que as distopias não são produções literárias exclusivamente de língua inglesa, afinal, os autores e as narrativas apresentadas até o momento possuem essa similaridade, com exceção de Zamyatin, e por conta disso é preciso citar *Não Verás País Nenhum* (1981), de Ignácio de Loyola Brandão. O romance brasileiro que acompanha a vida de Souza, um ex-professor de história aposentado precocemente como forma de punição, em uma São Paulo futurística, na qual o sistema governamental manipula as notícias e a história, escondendo de seus habitantes o real motivo de estarem no poder e viver sob aquele domínio.

No Brasil do século XXI, apresentado na narrativa, o desmatamento levou ao fim dos rios e árvores de todo o país, extinguindo a agricultura e fontes de comida para a população, gerando assim uma sociedade que não possui água potável para consumo, com ondas de calor extremas e conseqüentemente – como já foi abordado – um governo que abusa do seu poder para fazer com que as pessoas se sintam represadas e sigam suas ordens. Quem não se encaixa nos padrões estabelecidos sofre punições e/ou é assassinado.

Ainda falando sobre produções distópicas nacionais, partindo para o campo audiovisual, podemos recorrer à série original da *Netflix*, *3%*. Com uma premissa bastante similar as obras literárias aqui abordadas, a narrativa criada por Pedro Aguilera apresenta um país chamado Continente – o Brasil pós-apocalíptico e dualizado – no qual a miséria e a escassez de recursos básicos assolam os cidadãos do local. Anualmente, todo cidadão, que estiver com 20 anos, recebe a chance de passar por uma série de testes que visa selecionar 3% dos participantes para morar em uma região conhecida como Maralto, local de fartura e oportunidades.

Outro adendo que é preciso ser feito, é que, até o momento, citamos apenas obras distópicas escritas e protagonizadas por homens. Porém, as mulheres também têm o seu espaço nesse gênero literário e os seus protagonismos nas narrativas cresceram consideravelmente a partir da segunda metade da década de 2000. Já em 1985 foi lançado o romance *The Handmaid's Tale*<sup>25</sup>, da escritora canadense Margaret Atwood, obra que apresentava June,

---

<sup>25</sup> Traduzido para pt-br como O Conto da Aia;

uma mulher que sobrevive nos Estados Unidos futurístico, que passou a ser chamado de República de Gilead, onde a maioria das mulheres se tornaram inférteis e o país é dominado por um governo teocrático totalitário que se baseia nos preceitos bíblicos, os quais pregam como possíveis soluções para acabar com o risco de extinção da humanidade, a utilização de mulheres, que permanecem férteis, como aias (em um sentido bíblico, “servas”). Nessa função, as mulheres selecionadas – tidas como escolhidas de Deus – são obrigadas a gerar filhos para os comandantes do regime, conhecidos como “Líderes dos fiéis”.

É preciso pensar a distopia em outros campos literários, além do livro tradicional. Para isso podemos recorrer a *V for Vendetta*<sup>26</sup> (1982-1989), de Alan Moore. A aclamada história em quadrinhos da *Vertigo Comics* apresenta ao leitor um Reino Unido de uma realidade diferente – uma espécie de terra de outro universo – em que um governo totalitário passa a oprimir as minorias raciais e sexuais via policiamento secreto e campos de concentração, além da censura daqueles que iam contra os ideais governamentais e o controle da mídia. No entanto, uma figura intitulada “V” surge com uma campanha com o intuito de derrubar esse regime de opressão no qual ele e toda a sociedade estão inseridos.

Sendo assim, é possível afirmar que a distopia seria nada mais que a representação de um pesadelo, enquanto a utopia representaria um sonho. Uma traz a luz e a outra é a sombra produzida por esse brilho. É até possível dizer que viver em uma sociedade distópica seria o pesadelo de um habitante utopiano, enquanto fazer parte de um mundo utópico seria o sonho de um ser distópico.

Também é possível relacionarmos essas questões com a leitura de textos de cada gênero, para aqueles que não estão tão otimistas com o futuro e acreditam que a sociedade viverá um pesadelo futurístico. A leitura de uma distopia pode ser a melhor opção, porém, aqueles que desejam viver em um mundo dos sonhos, como um utopiano, que deseja se deparar com uma sociedade seja tão iluminada e promissora quanto a que vivemos, a utopia é o gênero que fará essa pessoa presenciar o que deseja.

---

<sup>26</sup> Traduzido para pt-br como *V de Vingança*.

Apesar de se assimilar com obras utópicas pelo fato de apresentarem um universo fantasioso e se afastarem do real, os textos distópicos são diferentes em diversos quesitos, não apenas pelo modo como a sociedade é apresentada ao leitor. Um exemplo desses distanciamentos é que o personagem principal, que, na utopia, em sua grande maioria, é um viajante que chega por acidente, ou não, em um mundo fabuloso com o qual não está acostumado. Em alguns casos, o/a viajante volta ao seu lugar de origem para reportar sua experiência.

A pessoa do mundo distópico começa a narrativa como integrante daquela sociedade totalitarista, que tenta controlá-la e fazê-la se encaixar nos padrões preestabelecidos. Por muitas vezes, as práticas culturais do universo distópico levam seus habitantes a acreditarem que estão felizes e lhes dando a sensação de uma falsa segurança. Pensar em um indivíduo da distopia e em como o sistema presente naquele mundo exerce um controle sob a população, é lembrar do que Fisher (2020) discute sobre capitalismo tardio.

Para o autor, por conta do viés capitalista, a sociedade contemporânea sofre implicações em diversos aspectos dos campos culturais, econômicos e políticos, sendo uma interferência que se apresenta nas esferas públicas e privadas do indivíduo. Assim, uma sociedade regida pelo capitalismo tardio/realista, vive sob a perspectiva de que não é possível fugir deste modelo de vida, na qual é difícil se imaginar alternativas viáveis aos padrões que o cercam e tudo o que foi implantado naquele local. Desta forma, o ser humano é apenas como peça, um fantoche do capital, que é influenciado a seguir o que está sendo dito – seja para comprar ou não comprar algo, ou trabalhar incansavelmente para manter o sistema operando.

Ainda pensando nessa discussão de Fisher (2020), podemos pensar em *The Hunger Games* (2008-2020), de Suzanne Collins, e como a Capital – centro de poder do local, que já apresenta em seu nome uma possível crítica a sociedade capitalista, afinal o capital é o que move o mundo capitalista, sendo esse o recurso que gera rendimentos – trata os seus habitantes. Para eles, os indivíduos de Panem não são nada além de operários, que estão ali para trabalhar e servi-los, além de marionetes prontas para proporcionar um show de sangue anualmente.

Tanto que, em determinado momento da narrativa de Collins, uma personagem comenta sobre uma morte e se questiona quem realizará o trabalho da outra pessoa “Então era esse som que, graças a Rue, sinalizava aos

trabalhadores do Distrito 11 o momento de voltar para suas casas. Será que alguém a está substituindo nessa tarefa, agora que ela está morta?”<sup>27</sup> (COLLINS, 2008, p. 329, tradução nossa), afinal o trabalho naquele local não acaba e não é possível fugir dele, se uma pessoa falece, rapidamente outra pode substituir – como robôs que quebraram e foram substituídos – não há como fugir desse trabalho de abastecer a Capital, da mesma forma que pregam que não há como fugir dos *Hunger Games*. A mesma coisa acontece com a sociedade moderna, se acredita que não é possível fugir do capitalismo e não há como parar, é preciso de pessoas mecanizadas para a busca do lucro.

Outro fato, discutido por Silva (2006), acerca das diferenças entre utopia e distopia, é o pensamento do protagonista das narrativas. Nas obras distópicas o personagem não tem noção de que está sendo oprimido, ele apenas segue o que é ordenado, porém, após determinados acontecimentos, o protagonista da narrativa começa a pensar de maneira diferente e se rebelar contra o sistema totalitário que domina aquela sociedade.

Geralmente, essa revolução começa com a ajuda de um grupo de “radicais” que, em geral, são amigos do protagonista ou pessoas que estavam há algum tempo tentando encontrar uma forma de lutar pelos seus direitos que foram usurpados pelo sistema. Experiências essas, de lutas e revoluções, que o personagem utópico não passará por conta do equilíbrio da sua comunidade, que proporciona liberdade para o ser humano poder praticar e ser o que ele quiser, afinal o homem em uma sociedade utópica não possui preocupações, além de pensar no seu bem-estar e no do próximo.

Outra característica que distancia os dois gêneros é que as obras utópicas, em sua grande maioria, trazem sociedades perfeitas recém-descobertas e vivendo em paz e harmonia, que podem até sofrer uma intervenção dos visitantes na tentativa de adaptar o local aos seus costumes e gostos, como em *The Witches of Vardø* (2020), enquanto os textos distópicos podem apresentar diversas formas de narrativa, cada uma com uma temática, porém com o foco de desconhecimento da individualidade do ser humano e dos direitos do mesmo.

As mais famosas são as totalitaristas, que expõem sociedades marcadas por governos repressores e um regime político que não admite qualquer forma de oposição e pensamento crítico. Existe apenas um partido e é exigido completa

---

<sup>27</sup> Traduzido de: It was this sound then, thanks to Rue, that sent the orchard workers of District 11 home each night. Does someone start it at quitting time, I wonder, now that she is dead?

submissão do cidadão ao Estado, como em *The Man in the High Castle*<sup>28</sup> (1962), de Philip K. Dick, e *The Handmaid's Tale* (1985), de Margaret Atwood. As distopias corporativistas que se caracterizam por apresentar um mundo onde as companhias de tecnologia governam a sociedade, como em *Ready Player One*<sup>29</sup> (2011), de Ernest Cline, e *The Circle*<sup>30</sup> (2013) de Dave Eggers.

Há também as pós-apocalípticas nas quais os sobreviventes de desastres naturais, guerras nucleares ou profecias enfrentam os efeitos do que ocorreu, assim como os personagens em *The Maze Runner*<sup>31</sup> (2009), de James Dashner, e *The Sword of Shannara*<sup>32</sup> (1977), de Terry Brooks. Ainda é possível acompanhar a luta pela sobrevivência nas sociedades que resistiram a doenças contagiosas como em *Bird Box*<sup>33</sup> (2014), de Josh Malerman, *The Walking Dead* (2003-2019), de Robert Kirkman, e o atual jogo de sucesso *The Last of Us* (2013), de Neil Druckmann. Existem também as tecnológicas que mostram o conflito entre o ser humano e suas criações, como a luta entre robôs e humanos no romance de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*<sup>34</sup> (1968).

As distopias criminais como *A Clockwork Orange* (1962)<sup>35</sup>, de Anthony Burgess, que exploram uma sociedade mergulhada na violência. Há também as obras distópicas que utilizam de recursos tecnológicos como TV e internet para exercerem alienação sobre a população da sociedade, como – a já citada obra – *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, *The Running Man*<sup>36</sup> (1982), de Stephen King – sob o pseudônimo de Richard Bachman, *The Hunger Games* (2008), de Suzanne Collins, e *The Selection* (2012), de Kiera Cass.

Desde a primeira distopia escrita, Мы, algo recorrente pode ser notado nas obras, as ferramentas tecnológicas. É a partir do uso dos avanços tecnológicos, como um dos seus grandes aliados, que os governos totalitários das sociedades distópicas utilizam desses aparelhos para que os habitantes possam ser doutrinados, vigiados e alienados, criando assim uma população fiel ao sistema e fazendo com que os interesses do regime sejam alcançados e realizados sem qualquer interferência. Como explanado acima, nem sempre o

---

<sup>28</sup> Traduzido para pt-br como O Homem do Castelo Alto;

<sup>29</sup> Traduzido para pt-br como Jogador Número Um;

<sup>30</sup> Traduzido para pt-br como O Círculo;

<sup>31</sup> Traduzido para pt-br como Maze Runner: Correr ou Morrer;

<sup>32</sup> Traduzido para pt-br como A Espada de Shannara.

<sup>33</sup> Traduzido para pt-br como Caixa de Pássaros;

<sup>34</sup> Traduzido para pt-br como Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?;

<sup>35</sup> Traduzido para pt-br como Laranja Mecânica;

<sup>36</sup> Traduzido para pt-br como O Concorrente;

avanço e o progresso podem ser vistos como uma forma benéfica a sociedade, principalmente quando se trata de uma comunidade distópica, na qual qualquer coisa pode ser usada contra os seus habitantes.

A partir disso, é preciso pensar – mais uma vez – como o texto literário e a história da humanidade estão entrelaçados, sendo que essas narrativas apresentam ao leitor uma forma de refletir sobre os seus costumes e os padrões que compõem a sociedade. Assim, o elemento social se faz presente e é uma parte constituinte, de extrema importância, para as narrativas literárias.

## 1.2 “NEM TUDO QUE NÃO É VERDADE É MENTIRA”<sup>37</sup>: PARALELOS ENTRE DISTOPIA E HISTÓRIA

A escrita do texto distópico se inspira, principalmente, pelo momento sócio cultural que o autor vive ou nos fatos marcantes na história da sociedade na qual ele está inserido, seja em Londres, como aconteceu com Orwell, ou no Brasil militarista que Loyola Brandão vivia. Questões políticas e econômicas são, em geral, o principal estímulo para o autor criar a sociedade fictícia e expor os problemas da sua realidade. Como discute Hilário (2013), “[...] os elementos sociais não são exteriores ao texto, uma sociocrítica é analisar a sociedade, as suas transformações históricas no texto”.

Assim, a literatura distópica surge apresentando uma sociedade localizada em tempo e espaços, na grande maioria das vezes, futurísticos sob o comando de governos totalitaristas que se manifestam coagindo os cidadãos e os privando de direitos básicos, como privacidade e liberdade de expressão. Tempo e espaço esses, utilizado por seus autores, localizados em um futuro, que podem ser consideradas elevações do meio social do presente histórico que rodeia a escrita das obras, apresentando uma vertente do que pode acontecer com a sociedade em que o escritor está inserido.

Ainda segundo Hilário (2013), o romance distópico pode ser considerado um aviso para a população, em que o leitor será informado que algo perigoso está acontecendo e que estes resultados podem ser alterados, mesmo que já estejam em curso. Para discutir tal questão, é possível trazer os pensamentos

---

<sup>37</sup> Tradução de “Not everything that isn't true is a lie”. Frase retirada do episódio *The Entire History of You* (2011), terceiro episódio da primeira temporada da série antológica *Black Mirror* (2011-), de Charlie Brooker.

de Bentivoglio (2021), ao afirmar que as produções distópicas utilizam da história como base para a sua criação, além de servir como um mote para se pensar a fim de evitar totalitarismos e massificações. Para Bentivoglio (2021), a distopia é uma figura de pensamento cognitivo que estabelece uma reflexão crítica a respeito da história. Assim, o autor afirma que “a distopia não é uma antiutopia, ela é um deslugar, que não se encontra exatamente no futuro, mas, que pode estar em qualquer lugar, inclusive no presente e no passado” (BENTIVOGLIO, 2021, p. 96).

Considerando o abordado previamente, a verossimilhança pode ser identificada em obras distópicas pelo seu leitor, não só por suas experiências e seu convívio, há também a possibilidade de o mesmo reconhecer as referências historiográficas nas obras. Pensando nessa possibilidade de conectar obras distópicas com contexto histórico do “real”, é possível listar diversos acontecimentos e momentos que foram utilizados e representados nas narrativas futurísticas e totalitaristas. Graças à liberdade e licenças poéticas literárias, o escritor é capaz de criar os universos imaginários e capazes de satirizar o que mais os incomodam, como afirma Orwell ao dizer que:

Em uma época de paz, eu talvez tivesse escrito livros ornamentais e meramente descritivos – e teria permanecido quase descuidado de minhas lealdades políticas. No entanto, o caso foi que me vi forçado a me tornar uma espécie de escritor de panfletos.<sup>38</sup> (ORWELL, 1953, p.5, tradução nossa)

Para começar essa discussão, podemos explorar alguns acontecimentos que levaram à escrita da considerada “trindade da distopia” de Huxley, Orwell e Bradbury. Temos como exemplo Aldous Huxley que escreveu *Brave New World* (1932) para criticar os avanços tecnológicos e o crescente número de governos tecnocráticos – modelo de governo em que se aplicam métodos científicos na resolução de problemas sociais – como os Estados Unidos. Já Ray Bradbury, em *Fahrenheit 451* (1953), traz as questões das incinerações públicas de livros na Alemanha e a censura da arte pelos nazistas, além da censura cometida pelos Estados Unidos nos anos 40 e 50, onde livros sobre determinado assunto ou algo que não estivessem no agrado do governo eram proibidos.

---

<sup>38</sup> Traduzido de: “In a peaceful age I might have written ornate or merely descriptive books, and might have remained almost unaware of my political loyalties. As it is I have been forced into becoming a sort of pamphleteer”.

Censura essa que ainda se faz presente na sociedade estadunidense. Em 2022, por exemplo, 2.571 títulos foram objeto de censura<sup>39</sup>, um recorde desde que a American Library Association (ALA) foi criada. Conforme a diretora do Escritório de Liberdade Intelectual da ALA, o objetivo da exclusão de determinadas obras é suprimir as vozes daqueles tradicionalmente excluídos, como as pessoas da comunidade LGBTQIA+ ou as pessoas não brancas. Outro fato que inspirou Bradbury foi a crescente paixão do ser humano pelo aparelho de televisão, o qual ganhou um espaço especial na casa de milhões de pessoas ao redor do mundo e se tornou a principal forma de entretenimento.

A obra *Nineteen Eighty-Four* (1949), de George Orwell, foi escrita a partir da ascensão de governos totalitários na União Soviética e na Alemanha no início do século XX, o mesmo também traz diversos elementos e costumes presentes em nossa sociedade como uma metáfora na narrativa, por exemplo, o “minuto de silêncio” inspirou os dois minutos de ódio – momento na sociedade criada por Orwell onde o ser humano poderia demonstrar toda a sua raiva e os instintos que estavam aprisionados.

Partindo para obras contemporâneas como a do autor Scott Westerfeld, *Uglies* (2005), temos a abordagem da imposição de padrões corporais e da busca do corpo perfeito, algo que não se distancia da atual sociedade. Afinal, é possível notar o crescimento de modificações corporais, cirurgias, programas que são capazes de editar fotos para tornar as pessoas diferentes e a impressão de que, para ser feliz, o ser humano precisa atingir um nível de perfeição estabelecido.

Em estudo divulgado pela Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBPC) e Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS)<sup>40</sup>, o número de cirurgias plásticas, apenas no Brasil, cresce a cada ano. Entre 2007 e 2008, foram realizadas 459 mil cirurgias plásticas estéticas. Enquanto isso, apenas em 2020, foi apontado que foram feitas 1.306.962 intervenções cirúrgicas estéticas durante o primeiro ano de pandemia no país. Muito disso se dá por conta de padrões preestabelecidos em nossa sociedade, as pessoas desejam seguir o

---

<sup>39</sup> PRESSE. France. Censura a livros bate recorde nos EUA, denuncia organização. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/03/23/censura-a-livros-bate-recorde-nos-eua-denuncia-organizacao.ghtml>> Acesso em: 01 dez 2023.

<sup>40</sup> FONTANIVE, Stéfani. Número de cirurgias plásticas cresce a cada ano e suscita debates sobre a autoimagem na sociedade de consumo. 2023. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/jornal/numero-de-cirurgias-plasticas-cresce-a-cada-ano-e-suscita-debates-sobre-a-autoimagem-na-sociedade-de-consumo/>> Acesso em: 30 abril 2023.



que a grande massa está fazendo, com o que está sendo veiculado na TV, o que está estampando as capas de revistas e o que aparece nas suas redes sociais, ou seja, quando há uma imposição de padrões, as pessoas são obrigadas a consumir o que está sendo definido como o molde a ser seguido.

Westerfeld, no entanto, não é o único autor contemporâneo a utilizar-se do elemento crítico social em sua obra como um alerta. A distopia ganhou um espaço no mundo e deixou de ser apenas uma narrativa literária e também migrou para as mídias audiovisuais. Um bom exemplo para isso é a série britânica, bastante aclamada ao redor do mundo, *Black Mirror* (2011–) que a cada episódio, traz um novo enredo original criado por Charlie Brooker. A questão é que o autor apresenta em sua produção sociedades futurísticas – ou não – que se baseiam, principalmente, na tecnologia, que está cada vez mais presente em nossas vidas, como forma de controle social, de alienação da população e/ou vigilância.

Uma sociocrítica certeira de Brooker já se apresenta no título da série, que em tradução literal seria algo como “Espelho Preto”, fazendo referência as telas de celulares, televisores, computadores e outros aparelhos tecnológicos que nos cercam diariamente. O criador da série, em entrevista ao *Channel 4*<sup>41</sup>, chegou a explicar melhor o significado do título da série:

Porque qualquer TV, qualquer LCD, todo iPhone, iPad – coisas assim – se você só olhar para elas, parece um espelho preto, e existe algo frio e aterrorizante nesse aspecto. E esse título era o melhor para a série. Eu meio que gosto do fato de que as pessoas estão assistindo isso em suas televisões ou computadores, ou nos celulares. Quando os créditos terminam de rolar e a tela quebra, eles podem ver a si refletidos.<sup>42</sup> (BROOKER, 2017, sp, tradução nossa).

Falando em tecnologia e telas de aparelhos, é preciso citar a obra *The Circle*, uma das narrativas que traz muitos exemplos explícitos que chegam a se assimilar com acontecimentos ou costumes rotineiros da atual sociedade, afinal o autor Dave Eggers teve como principal inspiração o meio em que vive para

---

<sup>41</sup> HARDIMAN, Jess. **Charlie Brooker Reveals The Dark Reason Why 'Black Mirror' Is Called Black Mirror**. Publicado em: 07 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.ladbible.com/entertainment/uk-film-and-tv-the-dark-reason-why-black-mirror-is-called-black-mirror-20171207>> Acesso em: 30 abr. 2023

<sup>42</sup> Traduzido de: “Because any TV, any LCD, any iPhone, any iPad - something like that - if you just stare at it, it looks like a black mirror, and there's something cold and horrifying about that. And it was such a fitting title for the show [...] I quite like the fact that people are watching it on their TV or on their laptop, or their smartphone or whatever and then as the end credits start running and the screen cuts to black, they see themselves reflected”

encenar o que está presente no romance. Por exemplo, nos deparamos com uma cena na narrativa de Eggers em que um dos criadores da comunidade fictícia decide trazer a solução dos problemas de segurança com microcâmeras conectadas à internet que vigiarão casas.

A inovação apresentada na obra, manteria as pessoas no conforto de seu lar, esperando pela oportunidade certa para realizar determinada atividade, pois, ao instalar os aparelhos, seria possível observar qual o momento apropriado para visitar determinado local, sem correr riscos. As microcâmeras apresentadas no romance de Eggers se assimilam com o visto hoje em países como China e Estados Unidos, que já utilizam de inteligência artificial e câmeras de reconhecimento facial para uma total vigilância ou monitoramento de sua população.

Na China, como publicado em 2018 pelo *The New York Times*<sup>43</sup> e pelo *Washington Post*<sup>44</sup>, a população vive em um mundo um tanto quanto distópico pelo fato de que, graças ao grande crescimento das novas tecnologias, o governo do país pode utilizar câmeras de reconhecimento facial para conseguir vigilância total no país. Com a visão da tecnologia como um grande democratizador e meio de segurança, a China já possui cerca de 200 milhões de câmeras de vigilância e o governo é capaz de localizar pessoas nas ruas de cidades como Pequim ou Qingdao em questão de minutos.

Também, é possível recorrer à obra brasileira *Não Verás País Nenhum* (1981) para essa discussão. A narrativa de Loyola Brandão começou a ser escrita em plena época de ditadura militar, como forma de representar as consequências da implementação de um regime de censura. Loyola, em sua obra, tenta apresentar ao leitor como não seguir os princípios impostos pelo governo gerava consequências, como mortes e prisões, como o próprio autor afirmou em entrevista: “As pessoas diferentes incomodavam os 'normais'”<sup>45</sup>.

---

<sup>43</sup> MOZUR, Paul. **Inside China's Dystopian Dreams: A.I., Shame and Lots of Cameras**. THE NEW YORK TIMES. Publicado em: 08 de julho de 2018. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2018/07/08/business/china-surveillance-technology.html>>. Acesso em: 30 abr. 2023

<sup>44</sup> DENYER, Simon. **In China, facial recognition is sharp end of a drive for total surveillance**. THE WASHINGTON POST. Publicado em: 07 de janeiro de 2018. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/world/wp/2018/01/07/feature/in-china-facial-recognition-is-sharp-end-of-a-drive-for-total-surveillance/>>. Acesso em: 30 abr. 2023

<sup>45</sup> BRASIL, Ubiratan. **Ignácio de Loyola Brandão comenta sobre os 40 anos de 'Não Verás País Nenhum'**. GAUCHAZH. Publicado em: 15 de fevereiro de 2022. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2022/02/ignacio-de-loyola-brandao-comenta-sobre-os-40-anos-de-nao-veras-pais-nenhum-ckzonhdnw000701fbh08ozbgf.html>>. Acesso em: 25 maio 2023

Com as crescentes notícias de poluição, enchentes, inundações e catástrofes ambientais, Brandão incorpora esses elementos na sua escrita e apresenta o Brasil futurístico de sua obra.

Outro exemplo que merece ser discutido quanto ao uso da história e do meio social em sua narrativa, é a obra contemporânea *The Hunger Games* (2008), de Suzanne Collins. A narrativa tem como inspiração a sociedade moderna e o crescente número de *reality shows*, que levam as pessoas a perderem horas assistindo esse tipo de programa, não é à toa que a audiência desse segmento televisivo cresce ainda mais a cada dia. Collins nos apresenta em sua obra uma sociedade obrigada a assistir um *reality show*, produzido pelo governo, em que crianças e adolescentes lutam até a morte. As pessoas precisam especular, torcer e acompanhar diariamente a competição promovida pelo governo daquele Estados Unidos futurístico.

Apesar de não parecer tão real pelo fato de não sermos obrigados pelo sistema governamental a assistir um determinado programa ou de não exibirem mortes de crianças na televisão. No mundo “real”, somos obcecados com o conteúdo televisivo que promete nos apresentar a famosa realidade, talvez uma aproximação rápida e que para aqueles que não possuem interesse, em há uma pressão social para estarmos atentos em tudo o que está acontecendo – como os participantes do BBB ou A Fazenda.

Diversos *realities* são produzidos anualmente ao redor do mundo e adentram as casas de milhões de pessoas que os acompanham – seja por seus televisores ou aparelhos digitais – para saber o que está acontecendo com outras pessoas. Dentre esses milhares de *reality shows* já produzidos, está um que se tornou um queridinho dos telespectadores dos Estados Unidos no início dos anos 2000 e é uma das inspirações para a autora dos *Hunger Games*, *Survivor* (2000-), programa produzido e veiculado na emissora CBS.

O programa apresenta ao público um grupo de pessoas, abandonadas em um local remoto, de florestas a desertos, onde os escolhidos passam por testes e tentam superar uns aos outros e os próprios limites, longe do conforto da sociedade moderna. *The Hunger Games* é considerado uma versão extremista do programa da CBS, na qual, Collins utiliza da ideia do programa para criar um horror futurístico colocando crianças – o que geralmente causa uma certa compaixão por sua fragilidade e dependência – em locais extremos, assim como no programa da vida “real”, para competirem umas contra as outras.

No entanto, o prêmio na obra distópica não são apenas alguns dólares, mas sim a própria vida.

Suzanne Collins, que tomou como inspiração para as suas obras os *realities* exibidos na sociedade na qual vive, também inseriu algo pessoal na sua escrita; as experiências do pai – Michael Collins, um oficial da força aérea – durante a guerra do Vietnã. Segundo Collins, Michael sempre deixou claro para seus filhos o que eram as guerras, seus custos e suas consequências. Ter um contato tão próximo com esses acontecimentos fez com que Collins quisesse discutir sobre o que lhe foi ensinado, assim escrevendo a sua grande obra *The Hunger Games*.

Considerando que autores podem utilizar de momentos da história como parâmetro para escrever as suas obras, a autora nos apresenta em sua narrativa, *The Hunger Games*, uma verdadeira aula de história, na qual podemos identificar diversas semelhanças com acontecimentos bem conhecidos. Podemos começar citando a Roma antiga, a qual o uso da violência e a batalha humana até a morte aconteciam em arenas abertas para entretenimento do grande público, o que se relaciona com os acontecimentos do *reality* criado por Collins, transmitido para a sociedade distópica, usado também, para entreter.

Ambos governos, de Panem e da Roma antiga, massacravam pessoas e utilizavam disso como forma de manter a sociedade sob o seu controle. Gresh (2012) afirma que outro elemento da história da humanidade que influenciou Collins foi o famoso personagem, Espártaco, que acabou comandando uma rebelião contra Roma.

A autora também se inspirou em outro elemento que esteve presente na sociedade romana, o ideal de Pão e Circo. Não é por acaso que o nome da Capital daquele país – *Panem* – é uma referência a expressão *Panem et Circenses* utilizada para descrever essa política romana. Segundo Gresh (2012, p. 68), Suzanne Collins escreveu em um site que “a figura histórica de Espártaco foi um grande modelo para a trama dos três livros e para Katniss. [Espártaco] Foi um gladiador que escapou da arena e comandou uma rebelião contra um governo opressor”.

Pensando novamente em uma obra do *corpus* deste trabalho, podemos fazer um paralelo entre *The Selection* (2012) e os *reality* de namoro que vêm fazendo sucesso na televisão de todo mundo. A narrativa distópica que acompanha uma garota que vê sua vida mudar ao ser selecionada para um

*reality show* ao lado de mais trinta e quatro jovens, para competir pela chance de se casar com um príncipe. Em nossa sociedade, é cada vez mais comum para jovens terem que se expor em rede nacional/mundial para engatar um relacionamento.

Diversos são os programas que apresentam e acompanham pessoas que estão dispostas a conseguir um par romântico, como *Are You The One?* (2014-), o *reality* da MTV, onde um grupo de 10 homens e 10 mulheres são confinados com o intuito de acharem seus pares ideais e são testados semanalmente por meio de provas e encontros para ver se encontraram o amor da sua vida. Há também *Dating Naked* (2014-2016), do VH1, onde dois desconhecidos são deixados em um local paradisíaco – pelados – para um encontro durante as 24 horas seguintes, àquela convivência pode decidir se eles devem parar por ali e/ou, quem sabe, se tornar um casal.

Talvez a maior inspiração para Kiera Cass – sendo esse o programa que mais se aproxima da narrativa de *The Selection*, *The Bachelor* (2002-), da ABC, apresenta um homem bem-sucedido que deve escolher o seu amor verdadeiro entre 25 mulheres, que se inscreveram para lutar por seu coração e ter a chance de se tornar a nova socialite da comunidade estadunidense. Algo bem parecido com história de Maxon – personagem de *The Selection* e príncipe de Illéa. Ele deve escolher a sua futura esposa e rainha do país que governará no futuro e que, apesar de estar em um *reality show*, acredita que aquilo “[...] pode parecer um entretenimento barato, mas no meu mundo, eu sou muito fechado”<sup>46</sup> (CASS, 2012, p. 115, tradução nossa).

Como a distopia também pode ser considerada um romance de antecipação, uma Metatopia ou Metacronia, pensando no fato de que a vida imita a arte, e a arte imita a vida, elementos literários saem das páginas dos livros e deixam de ser apenas narrativa para se tornarem parte da vida do homem moderno, da mesma forma que eventos da vida também inspiram a produção de narrativas. Podemos listar alguns acontecimentos que se fizeram presentes em histórias distópicas, como questões de fertilização *in vitro*, programação neurolinguística e comprimidos utilizados para estimulação sexual e rejuvenescimento, que começaram a ser estudados/produzidos a partir da

---

<sup>46</sup> Traduzido de: “[...] this whole thing could seem like it’s nothing more than cheap entertainment. But in my world, I am very guarded”

segunda metade do século XX, apresentam similaridades ao que foi tratado por Huxley em sua obra de 1932, *Brave New World*.

A teletela da obra de George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, também é um dos elementos que saiu das páginas de um livro para a realidade. Em resumo, os aparelhos televisivos tomaram conta dos lares dos cidadãos nos últimos anos, cada vez mais avançados, os televisores podem até registrar momentos e possuem sistemas capazes de ouvir e responder comandos dados pelo seu dono – algo apresentado pelo autor no final da década de 1940. Inclusive, também é possível listar mais um acontecimento que saiu da tão famosa obra de Orwell, o Ministério da Verdade e a manipulação de registros históricos para apresentar uma vantagem ao estado pode ser comparado com as *fake news*, que se tornaram cada vez mais frequentes nos últimos anos – inclusive, no meio político.

Ademais é preciso citar as manifestações feitas nos Estados Unidos, Brasil e outros países, acerca das questões da legalização do aborto e contra os governantes dos seus países, como o presidente Trump, aonde grande parte das mulheres presentes trajavam figurinos vermelhos e brancos, inspirados nas vestimentas de *The Handmaid's Tale*. Ainda tratando de protestos que tiveram vestimentas inspiradas em obras distópicas, é necessário citar a influência das máscaras utilizadas pelo protagonista de *V for Vendetta* em diversas manifestações no Brasil e no mundo por meio de cartazes e até mesmo réplicas do acessório.

Porém, o maior exemplo dessa expansão da narrativa literária para a vida do ser humano é o renomado *Big Brother* que se espalhou pelo mundo. O programa, que traz uma referência à figura presente em *Nineteen Eighty-Four*, romance de Orwell, nos apresenta participantes desconhecidos confinados em uma casa com câmeras para todos os lados por determinado tempo. A ideia é que as pessoas naquele ambiente não tenham privacidade, que a audiência possa acompanhar a vida delas, enquanto podem tomar decisões pelos participantes, como decidir quem permanece na casa, quem pode ou não realizar uma prova, quais os castigos ou prendas devem pagar, eleger favoritos e vilões, dando assim uma sensação de poder ao telespectador.

## 2 “APENAS EU E O MUNDO”<sup>47</sup>: MAS AS PESSOAS NA SALA DE JANTAR ESTÃO OCUPADAS EM ASSISTIR TV<sup>48</sup>

Neste capítulo, discutiremos os conceitos de pão e circo, instrumentos de controle e dominação ideológica. A partir disso, será trabalhada a febre dos *reality shows*, que está presente no nosso dia a dia, e como cada vez mais esse formato se torna sucesso de audiência ao redor do mundo, tanto que o segmento se faz presente na representação literária. Serão abordadas as contribuições teóricas de Foucault; Trevizan; Bauman; Castro; Jenkins e Gresh.

### 2.1 “NÓS GANHAMOS O CONTROLE DE MUITAS COISAS”<sup>49</sup>: ENTRETENIMENTO E ALIENAÇÃO, EXPLORANDO A POLÍTICA DO PÃO E CIRCO

A concepção de entretenimento surge a partir do ideal de divertir, reduzir a tensão, gerar uma catarse e preencher o tempo livre do ser humano. Buscar por uma forma de se entreter é um natural do homem, que desde os seus primórdios procura por maneiras de se distrair em momentos de tédio. No decorrer da história da humanidade, atividades como o desenho, as peças de teatro, a música, se tornaram cada vez mais comum como uma das formas de entreter o homem.

O entretenimento e a arte se conectam e são elementos que dependem uma da outra, ambos são instrumentos de registro histórico-cultural. McDonald (2014), afirma que tanto os filósofos contemporâneos, quanto os da antiguidade, têm muito a dizer sobre a relação entre arte e humanidade. Desta forma, é possível afirmar que ao entrar em contato com movimentos artísticos o ser humano pode entrar em contato com parte de sua cultura e história. Recorrendo a McDonald (2014, p. 18-19), “ao longo de boa parte de sua história, os seres humanos acreditaram que a verdadeira arte não só entretém como também

---

<sup>47</sup> Traduzido de: “It’s just me and the world”. A frase faz parte da famosa e comentada HQ *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore, onde o personagem Ozymandias está em frente a dezenas de televisores assistindo à vida das pessoas em diversos lugares do mundo.

<sup>48</sup> Referência a canção “*Panis Et Circensis*” (1968), de Caetano Veloso e Gilberto Gil, interpretada pelo grupo Mutantes.

<sup>49</sup> Traduzido de: “We gained control of many things”. A citação é a fala de um personagem do romance distópico *The Giver*, de Lois Lowry, cuja sociedade se destaca pelo totalitarismo, vigilância e controle governamental.

aperfeiçoa os que a contemplam”. Afinal, em suas definições, o propósito da arte traz variações de frases como “deleitar e instruir”.

No entanto, o ato de entreter não se resume a fazer o espectador consumir um espetáculo no qual ele receberá conhecimento sobre sua cultura e/ou fará se sentir feliz. Na história da humanidade, e na sociedade moderna, é possível notar como esse instrumento pode ser utilizado de diversas maneiras, não apenas para levar o deleite ao ser humano. Formas essas que serão discutidas a partir de agora.

Entreter, no século XXI, se tornou mais do que fazer pessoas felizes e apresentar a sua arte ao público. Com o advento da internet e os avanços tecnológicos, o ser humano está cercado de formas de entretenimento vinte e quatro horas por dia durante os sete dias da semana, afinal entreter se tornou também uma forma de gerar lucro. Desde as telas dos celulares com aplicativos que entregam vídeos curtos nos quais a pessoa consegue rir com uma piada até o programa que comenta as novidades sobre as vidas dos famosos, o entretenimento lucrativo está ali.

Se observarmos, por exemplo, a plataforma *TikTok*, podemos notar como utilizar a arte gera não só lucro para aqueles que produzem conteúdo, mas também para quem consome os vídeos, a partir do momento que há uma recompensa em dinheiro para o espectador e o criador de conteúdo. Para que as pessoas utilizem cada vez mais o aplicativo, a rede responsável pelo *app* chega a oferecer recompensas em dinheiro para aqueles que assistem aos vídeos e para os dispostos a expor sua arte. Assim, fazendo com que as pessoas não só queiram se divertir, mas também que sejam recompensadas por um ato natural do ser humano, tornando-as reféns dos *apps*.

Quando pensamos em outro segmento, o televisivo, que segue fazendo sucesso, também podemos notar a utilização do entreter como uma forma lucrativa para os que assistem e os que produzem o conteúdo veiculado pelas emissoras de TV. A partir do momento em que um anúncio é exibido no intervalo de um programa ou durante um bate-papo entre os apresentadores, o canal que o veicula utiliza do entreter para ter uma margem de lucro sobre aquele conteúdo, afinal para que aquela propaganda esteja ali é preciso que as empresas firmem acordos financeiros para poder ser anunciado e assim ter o seu produto exibido para o grande público.



Os telespectadores são seduzidos, cooptados pela possibilidade de ganhar algum recurso em rede nacional ao ligar para programas e responder perguntas ao vivo, participar de *game shows* e se expor em *reality shows*, sendo que essa oportunidade surge apenas para um entre milhões de espectadores. Ações essas que demonstram que o entretenimento não é somente uma estratégia de “deleite”, mas um também um mecanismo um mecanismo utilizado pelo capitalismo, que lucra em cima da manipulação da atenção.

Para discutir que o indivíduo também faz parte desse movimento de criar para ganhar, e até mesmo de expansão do *reality*, é preciso recorrer a Henry Jenkins (2009) e seus pensamentos acerca da cultura de convergência. Para o autor, convergir seria as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais que vem acontecendo nos últimos anos, ou seja, os modos com as mídias circulam e são utilizadas em uma sociedade.

No entanto, é preciso pensar que convergir não se resume apenas as mídias e aos meios de comunicação, a convergência também ocorre nas vidas das pessoas quando as mesmas assumem o controle das mídias. Jenkins (2009, p. 45) ainda afirma, “entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais de mídia”, assim participar de um *reality show* ou criar um vídeo para uma plataforma também é convergir, é utilizar das mídias para alcançar resultados e desejos particulares.

É preciso lembrar, que vivemos em uma sociedade em que, como afirma Bauman (2001), a esfera pública foi tomada por dramas privados que são publicamente expostos e publicamente assistidos. Um meio social formado por pessoas que estão muito acostumadas a entregar seus segredos e deixar sua privacidade sendo exposta 24 horas por dia, não apenas por câmeras governamentais que pregam “protegê-las”, mas por empresas de internet que coletam suas informações ou por posts em redes sociais compartilhando cada momento presenciado.

Se expor está sendo cada vez mais comum em nossa sociedade, usar da própria imagem, como forma de entretenimento, é uma maneira de fazer com que as pessoas anônimas conquistem cada vez mais o *status* de fama. Ou sejam induzidas a acreditar nisso, afinal, graças a condições de vida precária, todo o mal-estar que grande parte de nossa sociedade está inserida, dentre insegurança alimentar e rotinas de trabalho exaustivas, apresentar a essas

peessoas que é possível ter tudo o que você quiser, se tornando famoso, de forma rápida e simples, é a melhor estratégia de persuasão, e até mesmo ilusão. Talvez, a primeira forma de fazer com que isso aconteça seja através dos *reality shows* e da exposição de anônimos na TV. Os *realities* foram criados a partir da premissa de se levar lazer e realidade para os televisores dos telespectadores, no entanto, com o passar do tempo e a repercussão acerca da vida dos ex-participantes dos programas, que eram constantemente abordados por *paparazzis*<sup>50</sup>, estampavam capas de revistas e eram notícias nas mídias sociais, notou-se que a partir do que seria uma forma de entreter, passou a ser também uma forma de conseguir uma legião de seguidores e, até mesmo, o *status* de fama.

Para exemplificar, podemos utilizar o caso da vencedora da edição de 2021 do programa *Big Brother Brasil*, Juliette Freire. Devido a sua trajetória na casa do *reality*, a paraibana tornou-se um dos grandes nomes nas redes sociais – chegando a quebrar recordes – devido a sua popularidade, o que fez com que a mesma se tornasse a campeã com 90,15% dos votos, cerca de 570.906.163 (quinhentos e setenta milhões, novecentos e seis mil e cento e sessenta e três) votos, maior aprovação do público na história do programa – até o momento.

Utilizamos o exemplo de um *reality show*, no entanto, para mostrar que usar do ato de entreter como forma de conseguir um *status* na sociedade vem desde os primórdios da humanidade, quando os grandes atores dos teatros gregos eram venerados por suas interpretações. Pode-se observar o uso de formas de entreter, como música, cinema, TV, para se adquirir a fama. Muito disso acontece por conta do “uso da imprensa de massa, ao mesmo tempo [...] mergulha em suas vidas privadas a fim de extrair delas a substância humana que permite a identificação” (MORIN, 1997, p. 107), desta forma, criando uma imagem mitológica daqueles que querem ser expostos constantemente, e a explorando, se produz um interesse ainda maior da sociedade por esse entretenimento proporcionado pela pessoa em exposição.

Fazendo um rápido comparativo sobre essa situação de *status* de fama com as obras que são o *corpus* desta pesquisa, em ambas as sociedades distópicas, os personagens que participam dos *reality*, são tratados como celebridades daquele local, recebendo privilégios. Em *The Selection*, de Kiera

---

<sup>50</sup> Fotógrafos que perseguem celebridades para obter imagens inéditas delas em todos os tipos de situação, saindo da academia, fazendo uma refeição ou aproveitando um dia na praia.

Cass, por exemplo, as participantes das castas menores se tornam integrantes da casta três – independente da sua classificação prévia, a terceira mais importante da divisão daquele país, onde se encontram as celebridades, cineastas, produtores musicais e – claro – as ex-participantes de *The Selection*.

Isso se dá pelo fato de que “Após a Seleção, as garotas têm dificuldade para voltar à vida antiga. Garotas das castas Dois e Três já têm experiência [com a exposição], mas as Quatro e inferiores costumam sofrer.”<sup>51</sup> (CASS, 2012, p. 63, tradução nossa). Mesmo que não se torne a rainha do país, a garota que participar do *reality* já consegue um *status* importante na sociedade, ela é uma celebridade, com fãs, torcidas organizadas e muito mais.

Ademais, os vencedores dos *Hunger Games* também se tornam celebridades. Além do grande prêmio, que é sair vivo da arena, os sobreviventes recebem uma vida confortável cheia de privilégios, com direito a fãs e aparições públicas. A consolidação dessa fama pós *reality* acontece com a turnê de vitória promovida pela Capital, nesse evento, que percorre os 12 distritos do país, o vencedor deve “viajar de distrito em distrito para aparecer diante das multidões entusiasmadas”<sup>52</sup> (COLLINS, 2009, p. 4, tradução nossa).

Assim como o *reality* principal, a Turnê dos Vitoriosos é televisionada, no intuito de fazer com que a população não se esqueça do programa anual. Os vencedores do programa da obra de Collins também nos remetem aos gladiadores de Roma, que ao saírem vitoriosos – e com vida – das arenas, eram tidos como celebridades e queridinhos das pessoas com um grande poder aquisitivo.

Em *The Hunger Games*, aqueles queridos pela classe alta do local, como o personagem Finnick Odair, é “perseguido por pessoas que estavam desesperadamente apaixonadas. [...] Senhoras ou mulheres novas, lindas ou comuns, ricas ou muito ricas, ele as acompanha e recebe seus presentes extravagantes”<sup>53</sup> (COLLINS, 2009, p. 209, tradução nossa).

Apesar de ter em seu propósito o lazer do ser humano, os diversos tipos de entretenimentos também podem ser utilizados como uma forma de controle e persuasão populacional, na qual, ao entreter, também se faz um trabalho em

---

<sup>51</sup> Traduzido de: “After the Selection, it’s hard for girls to go back to their old lives. Two and Three now, but the rest and bellow tend to struggle”

<sup>52</sup> “I will have to travel from district to district, to stand before the cheering crowds”

<sup>53</sup> [...] being dogged by those desperately in love with him [...] Old or young, lovely or plain, rich or very rich, he’ll keep them company and take their extravagant gifts

que, para evitar repetição os habitantes deixem de lado pensamentos e atitudes. Pensar em controle social e em entretenimento nos remete à, talvez, uma das políticas mais conhecidas na história de toda a humanidade, *Panem et Circenses*<sup>54</sup>.

Para entendermos sobre como funcionava esse método, é necessário voltarmos na história até o império romano. Durante o auge de sua extensão territorial, a sociedade romana chegou a controlar um pouco mais de 21% da população mundial naquela época. No entanto, devido a sua grande expansão, diversos problemas foram surgindo à medida que o império crescia, como saneamento, saúde e falta de atendimento de necessidades básicas. Temendo revoltas e rebeliões contra o governo, os líderes romanos decidiram aplicar estratégias com o intuito de fazer com que a população esquecesse de possíveis problemas, entre elas a política de pão e circo.

A Roma antiga, como afirma Gresh (2012, p. 61), é um dos “exemplos mais extremos de uma cultura cujo entretenimento era baseado em batalhas humanas até a morte”. Durante os espetáculos sediados nas arenas romanas, um número incontável de pessoas e animais foram mortos enquanto pessoas se divertiam assistindo aquelas cenas, alcançando assim, com muita eficiência, o efeito que o governo desejava, entreter e controlar.

A expressão “pão e circo” foi criada a partir de estudos de historiadores que analisaram os propósitos dos espetáculos públicos na Roma Antiga e de questões que envolviam o meio político, e também o social, romano na época. Em tempos de crise, as autoridades do governo imperial em Roma construíam arenas e realizavam espetáculos visando distrair o povo e evitar problemas políticos, ameaçadores à estabilidade do regime, como apresenta Bustamante (2005). O “pão” faz uma referência aos grãos dados de forma gratuita pelo governo romano aos que se faziam presentes na arena para assistir aos jogos com gladiadores e espetáculos com animais, sendo esse o “circo”.

Apesar de parecer algo interessante e uma forma de entretenimento para as pessoas da época, afinal as arenas romanas, reuniam grandes multidões para comer, beber e festejar, enquanto assistiam aos combates mortais, esse tipo de espetáculo poderia ser chamado, como afirma Gresh (2012), de “sangue e cadáveres”, visto a tamanha crueldade, tortura e barbárie presente nos

---

<sup>54</sup> Tradução livre: Pão e circo.

espetáculos. A autora também cita como exemplo um dos espetáculos realizados por Trajano em 107 d.C., onde durante 23 dias mais de 10 mil gladiadores lutaram até a morte e 11 mil animais foram sacrificados. Além dos shows mortais, o governo romano também era responsável por organizar corridas de carruagem no Circo Máximo, maior arena de entretenimento da Roma antiga.

O ato de utilizar a morte e o medo como forma de controlar o público é uma das características que une a Roma antiga e a Capital de Panem. Suzanne Collins já deixou claro em diversas entrevistas que a política de “pão e circo” é a principal inspiração do livro *The Hunger Games*, não à toa que o país onde se passa a narrativa da história é chamado de Panem, referência clara para *Panem et circenses*, tanto que em um diálogo presente no terceiro livro da saga, *Mockingjay* (2010), os personagens conversam sobre o nome do local e o seu significado, fazendo assim uma perfeita união entre literatura e história:

“O 13 estava acostumado à dureza, ao passo que na Capital, a única coisa que eles conhecem é Panem et Circenses.”

“O que é isso?” Eu reconheço Panem, é claro, mas o resto não faz sentido para mim.

“É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma” ele explica. “Panem et Circenses se traduz como “pão e circo”. O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder”<sup>55</sup> (COLLINS, 2010, p. 223, tradução nossa)

Panem e Roma antiga, utilizam do espetáculo como forma de criar um sentimento de medo, e assim, manter o domínio governamental intocável. As punições públicas, são instrumentos de controle que, como diria Gresh (2012, p. 71), “[...] serviam para demonstrar o poder absoluto e o domínio total que o governo tinha sobre o povo. Mortes torturantes são consideradas um bom jeito de manter pessoas obedientes e subservientes”. O fato é que, como discutido, os governantes de Roma souberam, muito bem, utilizar do entretenimento como forma de controle populacional, afinal, a população romana deixava de lado

---

<sup>55</sup> Traduzido de: “Thirteen was used to hardship, whereas in the Capitol, all they've known is Panem et Circenses.”

“What's that?” I recognize Panem, of course, but the rest is nonsense.

“It's a saying from thousands of years ago, written in a language called Latin about a place called Rome,” he explains. “Panem et Circenses translates into 'Bread and Circuses.' The writer was saying that in return for full bellies and entertainment, his people had given up their political responsibilities and therefore their power.” (Tradução nossa)

problemas que incomodavam o sistema governamental por espetáculos que os faziam se distrair, assim criando um forte instrumento de controle.

A ideia de controle acontece de diversas formas, onde há uma opressão mediante um comportamento em que um sistema governamental, ou um indivíduo, utiliza de elementos e fatores que façam com que o sujeito perca sua liberdade e fique à mercê do Estado totalitário. São artifícios utilizados de maneira que permitem implementar regras e padrões pré-determinados para, assim, alcançar objetivos e assegurar o cumprimento do solicitado por aquele que exerce poder.

Assim, quando pensamos em controle, notamos que também há uma relação de opressor-oprimido. Falar sobre controle é também discutir sobre poder, Raitz e Ferreirinha (2010) discutem que, a origem da palavra “poder” traz consigo um significado que exprime força, persuasão, controle, regulação. Claro que para criar essa relação de soberania é necessário utilizar de ferramentas como meio de estímulo a opressão e medo.

Seja por meio da linguagem, afinal, a comunicação é de papel fundamental no comportamento humano, ela é responsável por moldar culturas, dar sentido as coisas, dentre outras coisas, como apresentado por Hall (2016), assim podendo ser utilizada como instrumento de poder. Para abordarmos essa questão, é preciso ter em mente que a linguagem vai além da comunicação verbal, mas sim por qualquer meio que recorreremos signos e símbolos – sejam eles sonoros, escritos, imagens, notas musicais e até objetos, como discute Hall (2016).

Utilizando a narrativa de *Mockingjay* (2010) para exemplificar o uso da linguagem como forma de poder, essa é a principal maneira utilizada para que os movimentos revolucionários aconteçam em Panem. Após os desdobramentos dos dois primeiros livros da saga escrita por Suzanne Collins, em *Mockingjay* (2010), a população da Panem decide se voltar contra o centro de comando do país e atacar a poderosa, e até então soberana, Capital.

Diversos acontecimentos foram necessários e cruciais para que essa revolução começasse, porém, um elemento foi ainda mais importante e necessário, o tributo do distrito 12, Katniss Everdeen. Desde a entrada da garota no *reality show*, Katniss apresentou ao público de Panem o seu espírito de liberdade. O comportamento da garota durante o massacre que acontecia na arena sempre mostrou como ela não seguia os padrões tidos como corretos,

como se aliar com inimigos, reproduzir sinais que contrariam o que foi idealizado pelos diretores do *reality* e a sua revolta ao negar-se a matar alguém próximo. Sendo assim, a linguagem própria de Katniss, de suas falas a vestimentas, é o principal meio de comunicação com os telespectadores de Panem.

Sabendo disso, os organizadores da revolução do país passam a utilizar da imagem da garota para conseguir gerar um pensamento revolucionário no público. A identidade visual da garota é vista como algo crucial para a construção de seu discurso, tal questão fica clara quando acontece a escolha das roupas que ela deve usar, os cenários a serem usados e até mesmo o corte de cabelo que a protagonista deve manter: “[...] Mas simplesmente eu recebo uma ordem para que eu não corte o meu cabelo no estilo militar, porque as pessoas gostariam de ver o Tordo como eles viriam na arena na tão comentada rendição”<sup>56</sup> (COLLINS, 2010, p. 152, tradução nossa).

Assim, é construída uma imagem de uma Katniss heroína para poder atingir os cidadãos de forma específica. Essa ideia nos remete ao que é discutido por Foucault (1996) quando o nomeia como “ritual” o que seria uma das condições para o funcionamento do discurso, no qual o autor afirma haver uma organização interna quando se possui um empoderamento de um discurso. Assim seriam necessários mecanismos que estabelecem como e quem deve se apoderar do discurso com ordens e tons de fala, maneiras de comportamento, dentre outros aspectos.

As escolhas feitas pelos organizadores para que Katniss apareça em rede nacional, é uma forma de utilizar os rituais das palavras, assim gerando um funcionamento do discurso. Isso também acontece porque os idealizadores do discurso da jovem utilizam do sistema representacional para que a mensagem seja transmitida com eficácia. Afinal, se a garota não mantiver a aparência ou o comportamento apresentado previamente na arena, o público poderá não a reconhecer e assim o discurso e o poder desejado por eles seriam perdidos. É necessário ter a noção de que a linguagem possui papel fundamental no comportamento humano e que é possível utilizar da mesma como instrumento de poder.

Porém, a utilização da linguagem para espalhar mensagem de revolução, também precisa de algo tão poderoso quanto, sendo assim, a televisão é

---

<sup>56</sup> Traduzido de: “[...] But merely that I skip the military haircut because they would like the Mockingjay to look as much like the girl in the arena as possible at the anticipated surrender.”

utilizada como meio de fazer com que isso aconteça. A TV pode ser considerada como um dos instrumentos de controle, como podemos chamá-los, que são ferramentas repressivas e ideológicas, em sua grande maioria máquinas e aparelhos tecnológicos que trabalham com o uso da representação e da linguagem para gerar poder e controle. Programas de TV, por exemplo, podem moldar a percepção pública e influenciar as visões de mundo das pessoas, o que sugere que a mídia não é apenas uma ferramenta de entretenimento, mas também um veículo poderoso para o controle e a influência – usando tanto a linguagem como um aparelho.

Pensando nisso, as estruturas de poder e controle não se limitam apenas ao aparato da linguagem e da representação, mas também se estendem aos aparelhos tecnológicos e instrumentos que permitem a utilização do poder e seu *status* de superioridade. Também pode ser dar mediante diversos aparelhos capazes de fazer com que as pessoas sejam tratadas como objetos, assim se tornando uma peça na execução dos interesses de seu opressor. Ao trazermos para a discussão a narrativa da série de livros de *The Hunger Games* (2008-2020), podemos recorrer à estrutura do *reality show*, os seus participantes e a sua exibição para a grande massa.

Na arena, os tributos são uma espécie de objeto que será utilizado para garantir que a mensagem de controle seja passada, afinal, o jovem que está preso na arena representa cada uma das pessoas do seu distrito – que poderia estar passando por aquela mesma situação, com essa manipulação e uso de um sistema representacional, os governantes de Panem utilizam de linguagem (através da representação do medo) e de aparelhos (por conta da arena e do aparelho televisivo) para exercer o seu poder.

Apesar de ser um programa exibido ao vivo, vinte e quatro horas por dia – como os idealizadores divulgam para a população – a atração televisiva passa por uma edição e pela utilização de aparatos que visam fazer com que o público tenha a experiência que o sistema governamental deseja. Além disso, situações são construídas com base nos interesses dos idealizadores dos jogos, para produzir, na comunidade de telespectadores, os efeitos desejados.

Trazendo outro exemplo da saga de Collins para discutir o uso de poder, podemos recorrer a um momento da obra, no qual um personagem entra na arena na qual está acontecendo o *reality show* e a produção faz uma alteração nas imagens para que o público não perceba que algo saiu de seu controle, que



qualquer pessoa pode entrar na arena, assim mostrando como a tão poderosa Capital pode não ter tanta poder assim.

“Não, não corte abruptamente, isso só vai chamar atenção. Deixe o mais escuro que puder. Faça com que pareça natural. Um blecaute lento, como se uma nuvem tivesse passado na frente da lua.” Ela voltou a falar com ele logo em seguida: “Você é um rapaz inteligente. Que mensagem isso vai passar para os espectadores? O dano será considerável. Temos que consertar a situação agora mesmo.”<sup>57</sup> (COLLINS, 2020, p. 225, tradução nossa).

Se pensarmos, para além da literatura, nesse quesito de manipulação de imagens televisivas como meio de exercer controle e mostrar poder, é possível citar as transmissões dos debates presidenciais que aconteceram no Brasil na eleição de 1989. Na época, o país se encaminhava para os primeiros passos para a retomada da democracia, após anos de ditadura militar, e se preparava para a primeira eleição direta para presidência – pós-período do comando militar.

Dentre os candidatos, estavam Luiz Inácio Lula da Silva – do Partido dos Trabalhadores – que seguia um modelo de governo voltado ao trabalhador do país, e de outro Fernando Collor de Mello – do Partido da Reconstrução Nacional – que possuía ideais neoliberalistas. Os rumos do pleito foram impactados pela televisão, sendo a Rede Globo a responsável por uma manipulação nas imagens veiculadas em seus programas.

No dia 14 de dezembro de 1989, um dia antes do segundo turno entre Lula e Collor, a Rede Globo exibiu no Jornal Nacional uma versão editada do debate entre os dois postulantes, ocorrido no dia anterior – 13 de dezembro. A emissora exibiu duas edições do encontro entre os presidentiáveis a primeira, no Jornal Hoje, no início da tarde, que mostrava momentos favoráveis para ambos os candidatos.

No entanto, a poucas horas da eleição, em seu telejornal de maior audiência, o Jornal Nacional, foi exibida uma nova edição do debate, na qual Collor teve um minuto e meio de fala a mais que Lula. Além disso, a Globo optou por mostrar apenas os melhores momentos de Fernando. Por outro lado, foram veiculadas apenas as piores respostas do petista. As formas como programas

---

<sup>57</sup> Traduzido de: “No, don’t cut away abruptly, that will only draw attention. Just make it as dark as you can. Make it look natural. A slow blackout, as if a cloud has drifted over the moon.” She was back in the next breath. “You’re a smart boy. What message will that send to the audience? The damage will be considerable. We must remedy the situation at once.”

de TV podem ser editadas e apresentadas ao público, pode ser cuidadosamente sugestionada para reforçar certas ideologias, estereótipos ou hierarquias sociais.

Seguindo essa mesma linha, é possível citar o poder como uma estratégia fundamental ao longo do tempo e da história da humanidade para justificar e perpetuar relações desiguais de poder, a exemplo da história da invasão das Américas. A criação de uma narrativa de superioridade e subalternidade tem sido usada para legitimar a dominação de certos grupos sobre outros, seja mediante conquistas territoriais, escravidão, colonização ou outras formas de opressão.

Como o personagem criado por Suzanne Collins, Coriolanus Snow, discute em uma das obras da saga, o poder é regido por três Cs, sendo eles, Caos, Controle e Contrato. Um depende do outro, e para manuseá-lo é preciso pensar que “Sem o controle para executar o contrato, o caos reinaria. O poder que controlava precisava ser maior do que as pessoas; senão, elas o desafiariam”<sup>58</sup> (COLLINS, 2020, p. 292, tradução nossa).

Pensando em tudo o que foi discutido em relação ao poder, é possível listar a vigilância e a exposição forçada como um dos principais instrumentos de controle do comportamento. Tornar público algo o íntimo de uma pessoa faz com que ela se torne vulnerável, assim podendo ser controlada por um poder maior. Foucault (1987) explica que a vigilância é uma técnica de controle social e também pode ser vista como um instrumento de disciplina, afinal, com a perda de privacidade, o habitante está completamente exposto e vulnerável, gerando nele o medo de ser descoberto caso tente fazer algo fora dos padrões.

Em diversas obras distópicas, encontramos diferentes formas de instrumentos de controle governamentais, seja por meio de aparelhos tecnológicos ou de formas de repressão do indivíduo. Talvez, a principal forma encontrada para exercer um domínio sobre o cidadão seja através do ato de vigiar. Para isso, podemos recorrer a dois exemplos literários que abordam dois tipos diferente do uso desse instrumento de vigilância de maneiras diferentes.

O primeiro exemplo por ser observado em *We* (1923), de Zamyatin, onde o ato de tornar a vida do indivíduo transparente e fácil de se observar com moradias transparentes e guardas responsáveis por manter a ordem, faz com que a pessoa não tenha direito há momentos íntimos, assim contendo-a e restringindo-a de coisas básicas. Mesmo que possam parecer coisas bobas, o

---

<sup>58</sup> Traduzido de: Without the control to enforce the contract, chaos reigned. The power that controlled needed to be greater than the people — otherwise, they would challenge it

ato de privar o ser humano de momentos a sós se torna um instrumento de disciplina, abordado por Foucault, que faz com que o observado não deseje ser pego quebrando as regras do local.

Com os avanços tecnológicos, as obras distópicas da contemporaneidade passaram a adotar as atuais tecnologias como forma de controle do governo sobre os cidadãos. Na saga *Divergent* (2011-2013), de Veronica Roth, a autora utiliza as câmeras como instrumento de controle e vigilância em um Estados Unidos futurista. Após acontecimentos presentes no segundo livro, um grupo de habitantes é obrigado a deixar a cidade de Chicago e descobre que faz parte de um experimento pós-guerra criado por um grupo conhecido como “Departamento de Auxílio Genético”. É então que a personagem descobre que os habitantes de Chicago não possuíam a privacidade que imaginavam, a vigilância estava presente na cidade não apenas pela Audácia, facção responsável pela ordem e vigilância da cidade, mas também por um grupo de administradores que os tratavam como experimento.

Ademais, é possível pensar o que é discutido por Bauman (2001) ao afirmar que uma pequena elite é responsável por manejar todos os cordões – fazendo com que a humanidade passe toda sua vida movendo-se como marionetes. Situação essa que não se distancia da nossa sociedade, afinal, narrativas distópicas são representações do real, pelo fato de que estamos cada vez mais sujeitos ao controle exercido por governos, como no caso da China que possui 200 milhões de câmeras de vigilância nas ruas de cidades, e também do capital, pela ideia de que é preciso produzir vinte e quatro horas por dia.

Há também o uso do aparelho televisivo não só como um instrumento de vigilância, como observado na obra George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* (1949), onde as teletelas recebiam e transmitiam simultaneamente todo som e imagem do recinto. As TVs também funcionava como meio de distração na narrativa de *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, onde as televisões do país exibem programas fúteis com o intuito de privar a população do pensamento crítico e possíveis motins – algo muito parecido com o que já discutimos sobre política de pão e circo.

Durante muito tempo, e até os dias de atuais, o conteúdo televisivo foi visto como uma forma de manipulação e alienação do seu telespectador, utilizando-se do seu poder para gerar a falta de pensamento crítico, a falta de imaginação e comodismo na maioria da população. Ellis Cashmore (1998) afirma que a TV

promove efeitos que levam a falta de capacidade de pensar ou a não construção do pensamento crítico. Porém, Cashmore (1998), também afirma que alguns veem a televisão como um instrumento de crescimento educacional, como um estímulo à imaginação e com seu devido valor crítico social presente nas produções ao decorrer dos anos.

Ao falar de questão crítica social na TV, podemos citar a MTV Brasil (1990-2013). O canal se destacava por sua forma de conversar com o público com seus programas destemidos, como o Barraco MTV (1996-2000) ou o polêmico MTV Erótica (1999-2001), e sempre instigava o telespectador a questionar a sociedade ao seu redor e o mundo a sua volta. As conhecidas SUPs da emissora eram, e são até hoje, lembradas pela forma que retravam temas “tabus” na época, como o uso de camisinhas, conscientização sobre o HIV, violência no trânsito, voto consciente, importância da leitura e outros.

Podemos pensar que, a televisão se fez e se faz presente na vida do ser humano de diversas formas, seja para fomentar o seu pensamento crítico – como no caso citado acima, ou apenas um refúgio para se distrair e esquecer dos problemas ao seu redor, sendo utilizada como um entretenimento supérfluo. Não é à toa que durante o período de isolamento social durante a pandemia de COVID-19, pelo novo coronavírus, em 2020, nos primeiros meses, o consumo de TV, no Brasil, aumentou 79%, segundo Martins (2020), sendo os filmes a categoria mais procurada e consumida pelos telespectadores brasileiros que buscavam um conforto e uma forma de fugir das notícias e problemas que os afligiam quanto a pandemia.

Desta forma, é possível pensar como a televisão, e o conteúdo produzido por ela, pode ser utilizada de diversas maneiras, tanto para fomentar pensamentos quanto para se distrair. O entretenimento está sendo entregue ao público pelas emissoras de maneira que o telespectador possui a liberdade para escolher, entre diversas opções, qual será o caminho a ser seguido e qual a atração mais vantajosa a se seguir. No entanto, é preciso pensar em quando esse livre-arbítrio não existe e nos momentos em que o conteúdo televisivo é utilizado para gerar medo e alienação.

Se pensarmos no meio literário, e tudo o que foi discutido até o momento, mais especificamente obras distópicas, é possível notar como as obras apresentam o mundo e o seu funcionamento. Em *Fahrenheit 451* (1953), de Bradbury, podemos ter uma noção de um retrato do comportamento da

sociedade que a troca da leitura pelo fascínio pelas telas, como a televisão – que é utilizada como instrumento de controle pelo autor na narrativa. Assim, obras distópicas problematizam e proporcionam ao leitor uma representação do que vivemos, apresentam novas perspectivas coisas que estão acontecendo ao nosso redor.

## 2.2 “O GRANDE IRMÃO ESTÁ ASSISTINDO VOCÊ”<sup>59</sup>: A HISTÓRIA DOS *REALITY SHOWS*, FEITOS PARA VOCÊ SE EMOCIONAR, SE DIVERTIR, SE SURPREENDER<sup>60</sup>

Ligar o aparelho de televisão, conectar o telefone em um *streaming*<sup>61</sup> ou navegar em um site da internet e se deparar com a transmissão de *reality shows*, maratonas do segmento e notícias envolvendo acontecimentos da produção audiovisual vem se tornando cada vez mais normal nos últimos anos. Acompanhar a vida de alguém desconhecido – ou nem tanto – se tornou um dos maiores meios de entretenimento do século XXI, gerando lucro para as suas produtoras e se consolidando como um formato popular.

As atrações, como o próprio nome já evidencia, têm como proposta apresentar aos seus telespectadores, de diferentes formas, a realidade, as suas glórias, os seus desafios e tudo que cerca a vida do ser humano no geral. De acordo com Trevizan (2014, p. 06), a proposta da exibição da realidade faz com que quem participa desse tipo de atração, “ainda que precise seguir as regras de cada programa, [aja] com naturalidade sem roteiro”.

Para se ter uma noção de como o segmento televisivo da “realidade” se tornou algo presente na vida do ser humano, por exemplo, entre os anos de 2020 e 2021, em tempos de pandemia, devido à COVID-19 pelo novo coronavírus, os programas do gênero chegaram ao ápice da popularidade e audiência no Brasil, tendo um aumento de 50% a 60% da audiência, em alguns casos alcançando a maior audiência em 11 anos, como divulgado por Tuchlinski (2021), pelo jornal Estadão. No entanto, apesar de ter se tornado bastante popular – e um produto

---

<sup>59</sup> Tradução de: “The Big Brother is watching you”. Referência a famosa frase do livro 1984, de George Orwell.

<sup>60</sup> O título faz referência a chamada da estreia da primeira edição do *reality show* Big Brother Brasil, exibida em 2002 na Rede Globo.

<sup>61</sup> Serviço de transmissão de áudio e vídeo via internet, sem a necessidade de baixar o conteúdo.

a ser explorado massivamente – nos últimos, a *reality television*<sup>62</sup> está presente nas emissoras ao redor do mundo há meio século.

Segundo Trevizan (2014), o primeiro *reality show* surgiu nos Estados Unidos, em 1973, por meio de produção da emissora PBS, em parceria com o documentarista Craig Gilbert, onde o cineasta teve a ideia de criar um conteúdo no qual houvesse o mínimo de interferência dos diretores. Foi então que tudo começou e *An American Family*<sup>63</sup> foi lançado, em 12 episódios de uma hora, o programa registrava o dia a dia de uma família estadunidense de classe média, os Loud. O público podia acompanhar os dramas familiares como o divórcio do casal e o processo de descoberta de que um dos filhos era homossexual. A partir disso, a fórmula para o sucesso estava pronta, o programa tinha se mostrado uma inovação e a televisão nunca mais seria a mesma.

A boa recepção e repercussão acerca do *reality* impulsionou a produção de novos programas e já no ano seguinte a sua exibição, em 1974, a BBC – uma das principais emissoras do Reino Unido – transmitiu um programa similar ao *An American Family*, o *The Family*<sup>64</sup>. O programa acompanhava o cotidiano e as preocupações de uma família britânica. Assim se iniciava a expansão do formato pelo mundo, com diversos novos *reality* surgindo e sendo exibidos em diversas emissoras. No entanto, o momento crucial para a história dos programas que pregam a exibição da realidade acontece na década de 1990, quando três grandes nomes do entretenimento, de diferentes locais do planeta, apresentam formatos que se popularizaram e serviram de inspirações para que outras produções da *reality television*, sendo elas a MTV<sup>65</sup>, a Endemol<sup>66</sup> e a Sveriges Television<sup>67</sup>.

Foi a partir de 1992 que a MTV veiculou em seu canal o que seria um dos maiores sucessos da história da emissora e da *reality television*, *The Real World*<sup>68</sup> (1992-2017). O *reality show* se inspirou em *An American Family*, no entanto, não acompanhava uma família específica, mas tinha como objetivo

---

<sup>62</sup> Expressão utilizada para se referir a indústria de *reality shows*.

<sup>63</sup> Traduzido para pt-br como Uma Família Americana.

<sup>64</sup> Traduzido para pt-br como A Família.

<sup>65</sup> MTV, um canal estadunidense voltado para o mundo da música e videoclipes, porém, na década de 1990 a programação da emissora sofreu alterações e foi dividida em nichos que focavam no conteúdo musical (fazendo jus ao M de Music Television) e comportamento jovem.

<sup>66</sup> Endemol é uma produtora holandesa de televisão especializada em *reality shows*.

<sup>67</sup> Sveriges Television, ou SVT, é uma emissora da TV aberta da Suécia e a programação é voltada em notícias, dramaturgia, documentários, filmes, cultura e entretenimento.

<sup>68</sup> Traduzido para pt-br como Na Real.

acompanhar a vida de jovens desconhecidos que se inscreviam para morar em uma casa com pessoas que eles nunca tinham visto, sendo esse o primeiro programa de televisão a mostrar a convivência entre pessoas estranhas no mesmo local. A partir dessa premissa, as câmeras da emissora acompanhavam os participantes para registrar, e levar ao público, cada momento das situações que ocorriam na casa e na vida deles. O programa se tornou uma referência por tratar de assuntos como relacionamento entre pessoas do mesmo sexo, preconceito de raça e gênero, aborto, AIDS, política e drogas.

Cinco anos após a MTV revolucionar a televisão estadunidense com *The Real World*, a *Sveriges Television* decide inovar e lança *Expedition Robinson*. O *reality* idealizado Charlie Parsons, em 1994, foi planejado para ser veiculado em um canal de TV do Reino Unido, no entanto, a ideia foi rejeitada pela direção da emissora britânica. Apenas em 1997, o programa de Parsons foi ao ar na Suécia e se mostrou um sucesso de audiência por apresentar algo não muito comum na televisão.

A premissa do programa, se trata de acompanhar competidores em situações extremas de sobrevivência e desafios físicos. No início de cada temporada, duas equipes competem, mas posteriormente as equipes são fundidas e as competições se tornam individuais. Os competidores são eliminados por meio de votações do grupo e a cada semana, até o desafio final, um jogador deixa a competição, até se chegar ao vencedor. A repercussão do programa foi tão positiva que o formato foi adaptado e o *reality* se espalhou ao redor de todo o mundo, originando programas como *Survivor* (2000-), da CBS, e *No Limite* (2000-), da Rede Globo.

Já no final da década de 1990, há o surgimento do programa que, ao longo dos anos, conquistou a fama de ser uma das atrações mais populares do mundo e impactou não só a *reality television*, mas toda a indústria televisiva. É em 1999, na Holanda, com um formato similar ao já apresentado em *An American Family* e *The Real World*, que surge o *Big Brother* criado pelo magnata John de Mol e inspirado no livro de George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*.

Ao contrário dos programas da PBS, da MTV e da SVT que tinha episódios gravados, editados e com um conteúdo limitado, a ideia do *Big Brother* era que os telespectadores pudessem acompanhar a vida das pessoas 24 horas por dia, ao vivo, assim como acontecia no livro de Orwell. É assim que surge as regras e a premissa do que seria o novo sucesso da TV mundial, pessoas

comuns – desconhecidas do público – se inscrevem e são selecionadas para conviverem juntas em uma casa, vigiadas por câmeras, 24 horas por dia, por dois ou três meses. Onde o público pode acompanhar cada passo dos participantes – do café da manhã até a sua noite de sono, torcer por eles e até mesmo decidir quem permanece no jogo. No Brasil, o programa só chegou nos televisores em 2002, três anos após o lançamento do sucesso mundial.

Falando em Brasil, a indústria dos *reality* foi apresentada ao público brasileiro ainda na década de 1990, mais especificamente em 1997, quando a MTV Brasil (1990-2013), gerida pelo grupo Abril Radiodifusão S.A, exibiu os episódios legendados de *The Real World*. Porém, o primeiro *reality* brasileiro só aconteceu em 2000, quando a versão brasileira da *Music Television* produziu e lançou *20 e poucos anos* (2000). Baseando-se em *The Real World*, e idealizado por Jairo Bouer, o programa mostrava a rotina de oito jovens, que moravam na cidade São Paulo, e possuíam entre 20 e 29 anos. A premissa era acompanhar o dia a dia dos participantes, que possuíam origens e costumes distintos, a fim de se promover discussões sobre os desafios e os conflitos de ser jovem no Brasil durante o início do novo século.

Para mensurar o quão comum é esse formato de atração, é possível elencar diversos tipos de *reality shows* que nos apresentam diferentes premissas. Em uma listagem rápida, é possível citar alguns programas como os que apresentam grávidas adolescentes e os conflitos da maternidade, como *Teen Mom*<sup>69</sup> (2009-), da MTV. Outros chegam a propor que pessoas, peladas, arrisquem as suas vidas em um local selvagem e deserto, como *Naked and Afraid*<sup>70</sup> (2013-), do Discovery, e *Se Sobreviver, Case!* (2020-), do Multishow. Também é possível acompanhar a vida de ricos e famosos *Cribs*<sup>71</sup> (2000-), da MTV, ou *Keep Up with the Kardashians*<sup>72</sup> (2007-2021), do E!. Pessoas românticas podem seguir a rotina de solteiros à procura da cara-metade em *Casamento às Cegas* (2021-), da Netflix Brasil.

Já quem procura o contrário e quer acompanhar a vida de solteiros se divertindo há *Soltos em Floripa*, (2020-), da Amazon Prime Video. Aqueles que gostam do meio musical podem torcer pelo novo fenômeno da indústria que

---

<sup>69</sup> Traduzido para pt-br como Jovens e Mães.

<sup>70</sup> Traduzido para pt-br como Largados e Pelados.

<sup>71</sup> Tradução livre: Berços.

<sup>72</sup> Tradução livre: Acompanhando as *Kardashians*.



surgirá através dos *talent shows*<sup>73</sup> como o *The Voice*<sup>74</sup> (2011-), da NBC, ou Fama (2002-2005), da Rede Globo. Há também os programas de disputa e teste de conhecimento, como *O Aprendiz* (2004-2014), da Rede Record, ou *The Challenge*<sup>75</sup> (1998-), da MTV. Quem precisa de ajuda profissional em algum assunto específico pode recorrer a programas como *Esquadrão da Moda* (2009-), do SBT, e *Property Brothers*<sup>76</sup> (2011-), da W Network.

É possível notar que a indústria do *reality* se expande para diversas áreas, como nos casos das obras distópicas a serem analisadas que possuem duas formas de *realities* diferentes, porém o principal formato, é voltado para quem gosta de acompanhar uma rotina de alguém por 24 horas, existindo as diversas versões do – já citado – *Big Brother* (1999-) ao redor do mundo, além de outras centenas de formatos parecidos desse segmento televisivo que apresentam situações distintas, mas que propõem, ainda assim, o acompanhamento ao vivo da vida de pessoas.

Por isso, milhões de pessoas ao redor do planeta estão dispostas a acompanhar diariamente, ou semanalmente, a vida de outros seres humanos que participam desses tipos de programas para repercuti-las, torcer, se emocionar, criarem conexões e identificações. Tanto que durante a chamada de estreia do que se tornaria uma das principais atrações de entretenimento do Brasil, o *Big Brother Brasil* (2002-), o locutor afirma que aquele programa foi “Feito para você que gosta de olhar, se emocionar, se divertir, se surpreender”<sup>77</sup>.

Apresentar ao público que é possível exibir a realidade em um programa de TV é um dos principais pilares do *Big Brother*. O programa se estrutura a partir da ideia de que o ser humano deve ficar confinado em uma casa com um grupo de pessoas, local esse que contém diversas câmeras em todos os locais, para ser vigiado 24 horas por dia, com a ideia de que assim é possível transparecer o máximo de realidade possível, afinal os participantes não podem se esconder das câmeras e, assim, serem eles mesmos o tempo inteiro.

Com um prêmio em dinheiro para aquele que conseguir ficar até o final do programa, a sobrevivência na casa consiste em vencer as provas que garantem

---

<sup>73</sup> Tradução livre: Show de calouros.

<sup>74</sup> Tradução livre: A Voz.

<sup>75</sup> Tradução livre: O Desafio.

<sup>76</sup> Traduzido para pt-br como Irmãos à Obra.

<sup>77</sup> CHAMADA DA ESTREIA DO BIG BROTHER BRASIL 1. Disponível em: <<https://youtu.be/QUkUt0hS2l4>> Acesso em: 13 jul. 2023

proteção e poder na casa, conquistar a simpatia e sensibilizar os telespectadores, e não ser eliminado pelo voto popular – os concorrentes também possuem o direito de desistir do *reality* a qualquer momento da competição.

Fazendo um comparativo com o BBB, *The Selection* e *Hunger Games*, é possível ver como os produtos se aproximam. Nos três casos, os participantes devem passar por provas e precisam da ajuda do público para conseguir continuar no programa. No *reality show* da Rede Globo, os participantes fazem provas para conseguir a liderança e o poder de indicar um oponente para o paredão – e/ou as provas de imunidade, que garantem a permanência por mais uma semana.

No caso dos *Hunger Games*, a maior prova que os tributos precisam passar é a sobrevivência em uma arena cheia de armadilhas, enquanto no programa criado por Kiera Cass, as participantes passam por provas para mostrar suas habilidades como futura rainha do país, “Daqui a duas semanas, vocês serão convidadas a apresentarem suas ideias e suas propostas para a implementação no Jornal Oficial de Illéa [...] Quem se tornar a nova princesa ficará responsável por um projeto de filantropia.”<sup>78</sup> (CASS, 2013, p. 238-239, tradução nossa).

Falando novamente sobre o programa *Big Brother Brasil*, a medida que novas edições eram lançadas, o programa se tornava cada vez mais popular, talvez pelo fato de que, como Castro (2006) discute, um dos fatores que explica o motivo do sucesso dos *reality shows* seja que os programas possuem elementos de produtos televisivos já conhecidos pelo público, mesmo prometendo o real. Ainda segundo o autor, “É essa mistura de gêneros que traz a sensação de algo novo, pela mescla de vários formatos já conhecidos e aprovados pela população” (CASTRO, 2006, p. 29).

Talvez uma das principais razões para o BBB ser considerado o maior *reality show* brasileiro seja o fato do programa ser transmitido na maior emissora do país, a Rede Globo, em TV aberta. O eletrodoméstico está presente em mais de 90% dos lares brasileiros, de acordo com pesquisa do IBGE de 2018 (Gandra, 2018), e a TV aberta é uma das formas de comunicação mais acessíveis para a

---

<sup>78</sup> Traduzido de: “On the Capital Report in two weeks’ time, you’ll be asked to present your idea and propose how you might start it.” [...] Whoever becomes the new princess will be in charge of a philanthropy project.”

população. Assim, com uma audiência que chega a ultrapassar cerca de 40 milhões de pessoas, o equivalente a quase um quinto da população brasileira, o programa, enquanto está no ar, se torna o assunto do momento e tudo o que acontece na casa repercute, se tornando tema de discussão do barzinho da esquina e tema de cobertura da mídia, em emissoras concorrentes, programas de rádio, revistas e sites.

Isso permite fazer um comparativo com o *reality* criado por Cass, na sociedade de Illéa, mesmo que haja conteúdos não obrigatórios, os cidadãos quererem acompanhar os acontecimentos, “[...] às oito da noite – até os mendigos e andarilhos – encontrariam uma loja ou uma igreja onde pudessem assistir ao Jornal [...] Todo mundo queria saber o que aconteceria” (CASS, 2013, p. 38, tradução nossa), afinal esse será o assunto do país nas capas de revistas, nos programas de TV, nos comentários nos bares durante as semanas seguintes – ou meses.

Como um dos ideais dos *reality shows* – dentre eles, programas da nossa sociedade, como BBB, e fictícios, como *The Selection* e *Hunger Games* – é fazer com que o telespectador acredite que ele pode controlar e participar do jogo a partir de suas escolhas, isso acontece a partir do momento que os consumidores são vistos, pelos organizadores dos programas, como algo fundamental para a circulação e manutenção daquele produto, por meio de interações sociais. Podemos recorrer a uma das vertentes que Henry Jenkins (2009) explana por meio de sua ideia de convergência e da “cultura participativa”, para tanto, precisamos delimitar aqui dois ideais que, segundo o autor, levam a essa participação.

Jenkins (2009, p. 29) afirma que, na cultura de convergência, “a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam”. Assim, a cultura participativa surge a partir de duas vertentes, uma voltada para o corporativismo e outra de forma alternativa. A primeira delas surge a partir da utilização de estratégias por grandes corporações/empresas que tentam chamar os consumidores para participar ativamente dos conteúdos que eles visam propor. Vertente essa ligada ao capitalismo, por necessitar dessa participação do público, para que assim, possam expandir o seu universo – e também o seu lucro financeiro.

Podemos exemplificar esse tipo de convergência com o que acontece em *The Hunger Games*, quando a Capital – organizadora do programa – convida os cidadãos a apostarem no seu tributo favorito. Já o meio alternativo desta cultura

surge quando a relação do público com o objeto acontece de forma espontânea e sem a pressão por parte dos organizadores. Desta forma, pensando que há uma certa estratégia por parte dos organizadores das atrações televisivas para que os consumidores participem das discussões e interajam socialmente acerca do assunto do momento, a criação de conteúdos relacionados ao *reality show* se faz mais do que necessária para essa cultura corporativista.

É a partir disso que podemos explorar a ideia de que o consumo de algum conteúdo converge não somente em uma cultura de participação individual, mas também coletiva. Jenkins (2009) ao analisar o *reality show* da TV estadunidense, *American Idol*<sup>79</sup>, dos canais FOX (2002-2016) e ABC (2018-), discute como há diferentes formas de assistir ao conteúdo televisivo e como isso provoca as interações sociais. Durante a discussão, Jenkins nos apresenta casos de amigos e famílias que se reúnem para assistir e comentar ao programa de competição musical. Em um dos casos, o autor comenta sobre uma família que ao assistir ao *reality show* da FOX fazia comentários sobre as roupas ou os cabelos dos jurados, além de ser um momento em que todos os membros da casa se reuniam.

Algo similar é visto em *The Selection* e *The Hunger Games*, onde os personagens se reúnem com a família, amigos e/ou pessoas da vizinhança para assistir tanto ao *reality* quanto programas derivados da atração, na narrativa de Cass “[...] já estávamos a postos. Era impossível que só minha família não quisesse perder nem um segundo do anúncio [...] Minha mãe estava fazendo pipoca, como se fôssemos ver um filme”<sup>80</sup> (CASS, 2012, p. 53-54, tradução nossa), nesse momento, por exemplo, eram discutidos assuntos como edições passadas, roupas e quem teria mais chance de vencer a competição.

O ato de assistir ao programa como um ritual de família é um elemento dessa cultura coletiva e participativa alternativa, afinal, a vontade de assistir ao programa com pessoas conhecidas surge naturalmente entre os telespectadores. Fazer com que as pessoas com diferentes modos de envolvimento ao conteúdo se reúnam para discutir sobre aquilo, gera um compartilhamento de ideias, assim proporcionando um incentivo para que todos ao redor assistam ao programa.

---

<sup>79</sup> Traduzido em pt-br como “Ídolo Americano”;

<sup>80</sup> Traduzido de: we were all in place early. I couldn't imagine we were alone in not wanting to miss a second of this announcement [...] Mom was making popcorn, as if this were a movie.

Com os avanços tecnológicos e a sociedade cada vez mais conectada através da internet, acompanhar a um *reality* não se resume mais a apenas assistir ao programa e comentar com seus amigos, familiares e/ou vizinhos. Com o advento das redes sociais, ser telespectador de um programa de TV também é ser um comentador do conteúdo em seus perfis virtuais, para isso podemos recorrer, novamente, a ideia de “cultura participativa”, de Jenkins, sob a perspectiva alternativa, pelo fato de que o ambiente virtual permite que surjam pontos de vistas diferentes, e corporativista, afinal os comentadores de programas são vistos como uma grande ajuda pelas empresas que visam promover mais comentários mediante ações nas redes sociais.

Ainda pensando na ideia de Jenkins (2009), sobre a cultura participativa corporativista, como uma cultura em que os consumidores são convidados para criar e ajudar a circular determinado conteúdo. Podemos trazer exemplos sobre o *Big Brother Brasil* (2002-), no qual toda a estratégia das últimas edições é voltada para o engajamento nas redes sociais e em formas de fazer com que o público queira participar do programa. O primeiro exemplo para isso é o fato de, assim como em outros em programas, o *reality* ter adotado uma *hashtag* própria – a *#RedeBBB* – que visa manter os espectadores conectados em um lugar, em uma rede de conexões – como o próprio nome sugere, onde eles saberão quem também está a assistir ao programa e compartilhando suas opiniões.

Outro meio que a produção que *reality* encontrou de fazer com que o público se interesse cada vez mais em participar do programa é a utilização de comentários feitos em redes sociais veiculados na tela da TV ou do *streaming* durante a exibição da atração. Assim, fazendo com que o telespectador comentador queira ter a sua opinião aparecendo no seu programa favorito para que outros comentadores também possam ver o seu raciocínio sobre os acontecimentos, assim não ficando de fora do assunto do momento.

No caso desses comentários, por mais que eles sejam selecionados pela produção, trata-se de uma cultura participativa alternativa, afinal as empresas não podem controlar os comentários daqueles que assistem, o que remete ao afirmado por Jenkins (2009, p. 189) ao dizer que “A participação é mais limitada, menos controlada pelos produtores de mídia e mais controlada pelos consumidores de mídia”.

Nos últimos anos, fazer com que o público se sentisse parte do *reality* – e até mesmo dentro da casa – se tornou cada vez mais recorrente no *BBB*,

quadros como “O Brasil tá vendo” e “C.A.T. BBB” nos mostram como as pessoas acompanham realmente a vida dos confinados do *reality* e compartilham dos pensamentos e assuntos quando gravam vídeos ou encaminham mensagens de áudio para a emissora produtora a fim de mostrar a opinião ou ter a oportunidade de fazer parte da história do *reality*.

Esse comportamento diz muito sobre o modelo de consumidor que surgiu com o passar do tempo, o telespectador não se contenta apenas em assistir, o indivíduo deseja ser um consumidor ativo. Jenkins nomeia as pessoas com esse tipo de comportamento como “novos consumidores”, os quais, segundo ele, “[...] são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. [...] são mais conectados socialmente. [...] são agora barulhentos e públicos.” (JENKINS, 2009, p. 47). Pensando nas obras *The Hunger Games* e *The Selection*, podemos observar como, mesmo em um futuro distópico, os consumidores ainda se apresentam como pessoas que demonstram lealdade a determinado conteúdo e estão dispostos a acompanhar o que é necessário.

Por fim, podemos citar o principal meio de participação do público em um *reality*, o voto. As votações se fazem presentes nos *reality shows* como uma ferramenta essencial para diversos programas do formato. Escolher quem fica ou sai da competição é uma forma de fazer com que o consumidor midiático se sinta no poder e fazendo parte da produção daquele programa, afinal se o indivíduo vota para escolher quem vai vencer a competição, ele também tem uma parcela de participação naquela obra. Trata-se de uma estratégia da convergência corporativista que chama os consumidores para uma ação, votando para decidir algo, participando da construção do conteúdo.

Como foi possível discutir no primeiro capítulo deste trabalho, muito do que é visto nos textos literários se baseia nos acontecimentos de nossa sociedade. Pensando nisso, é possível afirmar que a representação do *reality show* na literatura se faz de maneira muito similar ao que podemos ver ao assistir a programas como o *Big Brother*. A participação dos espectadores e o encontro de formas de fidelização dos fãs talvez sejam os principais objetivos quando se produz um programa como este. Afinal, conquistar um público para o *reality* é fazer com que a atração se mantenha em alta e uma audiência seja captada.

Partindo para o meio literário, pensar em *reality show* na distopia é saber que este meio de entretenimento é um dos diversos encontrados pelo sistema totalitário distópico para cumprir o papel do “pão e circo”, oferecer entretenimento

como forma de tornar os cidadãos seres obedientes, os personagens das obras podem acompanhar e participar dos programas oferecidos pelo sistema e essa cultura participativa pode se aproximar e se diferenciar do que foi discutido acerca do programa *Big Brother Brasil*. Afinal, até que ponto o que é representado por Cass e Collins é real e é imaginário?

No primeiro livro da saga *The Hunger Games*, de mesmo nome, acompanhamos Katniss Everdeen, uma jovem de dezesseis anos, e a sua luta pela sobrevivência nos Estados Unidos futurístico, chamado “Panem”. Na narrativa, o país está dividido em doze distritos geridos por um sistema soberano chamado de Capital. Os distritos são responsáveis por uma atividade estabelecida pelo centro de poder, trabalhos como produzir itens de luxo e joias acontecem no distrito 1; fabricação de armas, no distrito 2; fornecimento de tecnologia e produção de televisores, computadores e outros eletrônicos, no distrito 3; no distrito 4 há a indústria pesqueira.

A energia elétrica de Panem fica a cargo do distrito 5, enquanto os meios de transporte são responsabilidade do distrito 6. Já o Distrito 7 fornece a Panem madeira. Fábricas de produção têxtil ficam localizadas no distrito 8. Os distritos 9, 10 e 11 são responsáveis pela produção agropecuária como grãos, pecuária, pomares, campos de cultivo e fazendas de gado. O menor, e mais pobre, distrito do país é o 12, onde mora a protagonista da história, o qual é responsável pela mineração de carvão. O último distrito, o 13, fornece grafite, além de possuir uma indústria oculta de tecnologia nuclear. Após se revoltarem contra o governo em uma série de rebeliões, os habitantes do país são punidos pela Capital, que, em represália, cria o *reality show*, o *Hunger Games*.

A estrutura do programa consiste em, anualmente, selecionar duas crianças e/ou adolescentes entre 12 e 18 anos – um menino e uma menina, chamados de tributos – de cada distrito. Sendo o termo “tributos” uma referência ao fato de que os distritos estão em dívida com o centro de poder e precisam conceder essa moeda/contribuição para que o débito seja quitado, a morte anual de vinte e três crianças é a forma de pagar pela rebelião. Os participantes são colocados em uma arena para lutar até a morte, enfrentando todos os tipos de desafios – além dos seus vinte e três oponentes – para que, no fim, apenas um possa sobreviver e, como prêmio, receber diversos “privilégios” por sua participação no programa.

A ideia do governo de Panem é exibir ao seu programa vinte e quatro horas em todos os aparelhos televisivos, sendo que a atração pode durar poucas horas ou semanas. Essa vontade de fazer com que o programa seja acompanhado é tão forte que, durante o período do *Hunger Games*, todos os distritos recebem constante fornecimento de energia elétrica, sendo que durante o restante do ano alguns distritos – como o 11 e o 12 – contam com poucas horas diárias de eletricidade.

Trazendo para a discussão *The Selection Series* (2012-2014), de Kiera Cass, uma narrativa – também localizada nos Estados Unidos futurista chamado de “Illéa”, podemos observar um ambiente totalitário, onde as pessoas da sociedade estão divididas em oito castas, cada classe é responsável por uma coisa diferente e a sua separação é algo totalmente injusto com os habitantes daquele país. A história de America Singer, uma garota que vê sua vida mudar ao ser selecionada para um *reality show* onde ela, e mais trinta e quatro garotas, teria a chance de se tornar a nova rainha do país.

O programa – que possui o mesmo nome do título do livro, *The Selection* – visa acompanhar de perto essa espécie de concurso para escolher a namorada do príncipe, e futura rainha do país. A disputa pelo coração do jovem é gravada por câmeras presentes no castelo para levar ao público todos os passos da descoberta do “amor da vida” do futuro rei do país, desde a escolha das participantes, ao momento de preparação das meninas, aos encontros entre o Maxon e as participantes até provas nas quais as mesmas precisam passar para se manter na competição que, assim como os *Hunger Games*, pode acontecer em poucas horas ou levar meses no ar.

Num primeiro momento tudo parece muito glamoroso e romântico, afinal estamos falando de um programa de romance onde poderemos acompanhar a escolha do amor da vida do príncipe. Por trás de todos os bailes e vestidos, no entanto, há um propósito ainda maior para a exibição do programa, como evitar que questionamentos sejam levantados pela população. Além do livro principal, Cass nos apresenta a história de America Singer em três obras – *The Selection* (2012), *The Elite* (2013) e *The One* (2014).

Recorrendo ao que foi abordado previamente sobre cultura participativa corporativista e alternativa, e a ideia de que os fãs e outros consumidores são convidados pelos produtores do conteúdo a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos, conforme Jenkins (2009), podemos começar



a traçar paralelos entre o discutido sobre os programas, mais precisamente sobre a estrutura do Big Brother, e as obras de Kiera Cass e Suzanne Collins. Em *The Selection*, por exemplo, antes do *reality* começar oficialmente, as pessoas se dirigem aos aeroportos e praças onde as participantes estão para conseguir autógrafos, fotos e mostrar o seu apoio a sua candidata favorita. Os cidadãos daquela sociedade querem registrar o momento, conseguir uma lembrança, criar torcidas organizadas (fã-clubes) e mostrar que fazem parte daquele universo, que estão antenadas, desta forma, gerando conteúdo acerca do programa:

Em breve partiríamos para a praça. Cada uma das Seleccionadas teria uma despedida em sua província [...] Parecia que toda a população da província de Carolina tinha vindo se despedir de mim [...] A multidão aplaudia e nos incentivava. Alguns jogavam flores.<sup>81</sup> (CASS, 2012, p. 71-72, tradução nossa)

Em *The Hunger Games*, algo similar acontece quando os tributos são obrigados a desfilarem na Capital para uma multidão, pronta para fazer o possível para ser parte do que está acontecendo, assim – também – gerando uma cultura participativa onde o indivíduo é convidado a fazer parte do principal evento anual do país. Se pensarmos em acontecimentos do *reality* da nossa sociedade, podemos abordar as ações com as maratonas *Big Day*, onde o público é convidado a conhecer os participantes do programa assistindo à programação da TV Globo, já que a revelação acontece durante os intervalos comerciais ao longo do dia. Enquanto acontece o anúncio na TV aberta, os telespectadores são convidados a comentar e participar de um programa transmitido online no *website* da emissora, nesse programa da *internet*, apresentadores e convidados – alguns ex-participantes do *BBB* – leem interações das pessoas, exibem vídeos de reações dos espectadores e muito mais – o que pode até ser considerado como uma forma transmídia de expansão do conteúdo, afinal uniram o conteúdo televisivo, com as redes sociais.

O fato é que, seja de forma presencial assistindo a um desfile, tentando tirar uma foto com os participantes na sua despedida ou tendo o seu comentário exposto em rede nacional, nos três casos acima as produções dos programas

---

<sup>81</sup> Traduzido de: We were set to leave for the square shortly. Each of the Selected was getting a send-off in her home province [...] It seemed like everyone in the province of Carolina came out to see me off. [...] The crowd clapped and cheered. Some threw flowers.

tentam aproximar o público da atração antes que ela comece a ser exibida, assim fazendo com que as pessoas se aproximem do programa, gerando comentários prévios. Estratégia essa, que permite que a emissora/produtora do programa tenha uma moeda de troca com o público, assim lucrando, seja monetariamente ou gerando um comportamento plácido, sobre as pessoas que estão dispostas a acompanhar aquela atração – e conseqüentemente as que estão ao seu redor.

Ainda pensando na participação do público nos eventos relacionados ao *reality show* e ao estímulo por torcidas, é possível trazer, inicialmente, um acontecimento de *The Hunger Games* para a discussão. Em alguns momentos da narrativa, a protagonista conta um pouco mais sobre como acontece a participação do público ao falar sobre as apostas e patrocínios feitos pelos cidadãos de Panem assim que os nomes das crianças são sorteados. Segundo a personagem, “As pessoas ricas que patrocinam os tributos – ou porque estão apostando neles [os tributos] ou porque simplesmente querem se gabar por escolherem o vencedor”<sup>82</sup> (COLLINS, 2008, p. 56, tradução nossa).

As apostas são formas de fazer com que a pessoa que acompanha o programa faça mais do que assistir, mas também opine e aponte os seus preferidos. Ao apostar em alguém que está na arena, o telespectador mostra que tem um preferido e ao colocar as suas fichas em alguém que acha que será o campeão, ele mostra que está mesmo acompanhando a competição, assistindo aos programas relacionados ao *reality* e buscando informações do mesmo. Afinal, um espectador não arriscaria o seu dinheiro em alguém que não se sairia bem dentro da arena.

Se pensarmos em *The Selection*, mais especificamente no segundo livro da saga, *The Elite* (2013), algo parecido acontece quando revistas fazem pesquisas com os habitantes de Illéa nas quais respondem sobre acontecimentos do *reality* e votam em suas candidatas favoritas para ocupar o posto de rainha. Demonstrando que estão acompanhando a competição e que possuem uma opinião acerca do assunto, até mesmo organizando torcidas.

Em uma conexão com o exposto, pensando no Big Brother, algo que sempre esteve presente no *reality* é a torcida organizada; como um dos critérios do jogo trata-se da votação popular, o participante precisa conquistar uma legião de telespectadores que estarão dispostos a mantê-lo no programa. Essas

---

<sup>82</sup> Traduzido de: The rich people who back tributes — either because they're betting on them or simply for the bragging rights of picking a winner.

pessoas votam em paredes, participam de enquetes promovidas por *sites* como UOL e GSHOW – tal qual as revistas de *The Selection* – e fazem o possível para manter o seu favorito na casa. Algo que, também, se tornou frequente nos últimos anos, quando se fala de torcida e *reality*, trata-se das apostas – o que nos lembra *The Hunger Games* – onde os telespectadores utilizam aplicativos e/ou *sites* de apostas para indicar quem é o seu favorito a levar o prêmio.

Falar de *reality show* é pensar no conceito de convergência, é conectar-se com outras mídias além da televisão, criando assim um processo transmídia, conceito que para o autor Henry Jenkins (2009), trata-se da expansão de um universo, ou conteúdo, explorando opções diversas como maneira de complementar e contribuir para a expansão da mídia original. Isso é visto em *The Selection*, em *The Hunger Games* e no *Big Brother Basil*, a criação de programas especiais sobre os *realities* que criam nichos que se conectam a mídia original, visando assim proporcionar ao telespectador uma overdose de experiências, além de um anestesiamiento profundo, pela profusão de estímulos.

Por exemplo, ao assistir ao programa principal, *The Selection*, e ver a maquiagem ou o penteado de cabelo de alguma das concorrentes, as pessoas de Illéa podem querer saber qual produto foi utilizado, de que forma aquilo foi feito e como reproduzir isso em casa – afinal eles também fazem parte daquela narrativa. Assim, criar um conteúdo derivado sobre esse assunto faz com que, além de gerar uma cultura participativa – pois as pessoas estariam comentando sobre o assunto e tentando reproduzir o exibido, o espectador crie uma certa fidelidade, pois não vai querer perder algo daquele programa, esquecendo de problemas pessoais, familiares e até mesmo de questões da sua sociedade.

Em determinado momento da obra podemos notar como essa expansão do “universo do *reality*” é feita de forma consciente pelos organizadores, que sabem que os espectadores vão se sentir envolvidos com os *spin-offs*<sup>83</sup> e como isso será vantajoso para o programa: “Não se importem com as câmeras, mocinha. Nós vamos fazer um especial (para a TV) sobre as suas transformações. Todas as garotas de Illéa vão querer ficar iguais a vocês quando terminarmos por hoje.”<sup>84</sup> (CASS, 2012, p. 89, tradução nossa).

---

<sup>83</sup> *Spin-offs* são narrativas derivadas de um trabalho que já existe – livros, filmes, programas de TV, jogos – consistindo em uma nova vertente que focam em apresentar diferentes aspectos do conteúdo já existente e/ou complementar o material.

<sup>84</sup> Traduzido de: ‘Don’t mind the cameras, ladies. We’ll be doing a special on your makeovers, since every girl in Illéa’s going to want to look like you by the time we’re done today.’

Além de toda a programação televisiva ficar voltada aos Jogos semanas antes do *reality* começar, o governo de Panem começa a exibir maratonas das edições passadas e especiais comentando o desempenho dos tributos. Os organizadores do evento fazem com que os telespectadores precisem acompanhar a esses programas para terem uma experiência completa. Não é à toa que no momento das mudanças realizadas durante a 10ª edição do programa, o governo de Panem passa a adotar essa estratégia como forma de cativar o público, como um dos personagens comenta: “Falava-se de treinar cada tributo para uma entrevista pessoal, talvez alguma preparação para as câmeras. Todos concordavam que se os Jogos Vorazes fossem continuar, precisariam envolver uma experiência mais significativa”<sup>85</sup> (COLLINS, 2020, p. 14, tradução nossa).

As entrevistas realizadas nas vésperas de cada edição do programa podem ser citadas aqui como uma tentativa de criação de conteúdos expansivos. O *The Hunger Games: A Night of Interviews*<sup>86</sup> é uma atração presidida por Caesar Flickerman, um momento dedicado a conhecer ainda mais cada tributo, que se mostra de grande importância para o universo do *reality*, como observado na citação abaixo, afinal, é aquela ocasião que vai ajudar a definir os preferidos de cada um dos telespectadores, bem como criação de torcidas.

Antigamente, os tributos iam diretamente para a arena, na manhã seguinte ao dia em que chegavam à Capital, mas o tempo tinha sido estendido agora que os alunos da Academia estavam envolvidos. Foi decidido que cada mentor entrevistaria seu tributo e teria cinco minutos para apresentá-los a Panem em um programa de televisão ao vivo. Se as pessoas tivessem alguém por quem torcer, talvez acabassem se interessando por assistir aos Jogos Vorazes.<sup>87</sup> (COLLINS, 2020, p. 39, tradução nossa)

Se pensarmos no *Big Brother*, é possível notar que o programa utiliza ao máximo as possibilidades de mídia, afinal nossa sociedade possui diversos meios de comunicações e diversas formas de conectar o ser humano ao

---

<sup>85</sup> Traduzido de: There was talk of preparing each tribute for a personal interview, maybe some grooming for the cameras. Everyone agreed that if the Hunger Games were to continue, they needed to evolve into a more meaningful experience

<sup>86</sup> Traduzido como Jogos Vorazes: uma noite de entrevistas

<sup>87</sup> Traduzido de: In the past, the tributes had gone directly into the arena the morning after they'd all arrived in the Capitol, but the time line had been extended now that the Academy students were involved. It had been decided that each mentor was to interview their tribute and would be given five minutes to present them to Panem on a live television program. If people had someone to root for, they might actually have an interest in watching the Hunger Games.

entretenimento. Além do conteúdo principal do *reality*, compacto, de 2 ou 3 horas, dos acontecimentos do dia, onde também ocorrem as votações para a realização de eliminações e provas, exibido pela TV Globo, o telespectador tem a opção de acompanhar os participantes durante as 24 horas, todos os dias, assinando o *pay-per-view*<sup>88</sup> e/ou ao *Globoplay*<sup>89</sup>, serviços oferecidos pela emissora.

Com o passar dos anos, a expansão se tornou cada vez mais frequente, em 2023, por exemplo, o telespectador pôde acompanhar, pelo menos, seis programas derivados do Big Brother Brasil: sendo eles *Rede BBB* (exibido durante os intervalos da programação da TV Globo); *BBB: A Eliminação* – no canal *Multishow* (emissora pertencente ao grupo Globo); *BBB Tá On* – que derivou um *podcast* de mesmo nome, *Click BBB*, *Prêmio Gshow Rede BBB* (programas produzidos pelo *site* da Rede Globo) e *BBB O Reencontro* (atração exibida no *Multishow* um dia após o fim do programa). Também é preciso citar que, toda a programação de entretenimento da TV Globo se volta para o Big Brother, os acontecimentos da casa são comentados em programas como *Encontro* (2012-) e *É de casa* (2015-), há também as participações de eliminados do *reality* em atrações como *Domingão com o Huck* (2021-), *Altas Horas* (2000-) e *Mais Você* (1999-), neste último caso o eliminado toma café da manhã – no dia seguinte a sua saída do programa – com a apresentadora Ana Maria Braga.

O fato é, que os três exemplos citados acima – *BBB*, *The Hunger Games* e *The Selection* – mostram como há uma necessidade de se fazer com que o cidadão se mantenha conectado com o conteúdo do programa. Não basta assistir ao *reality* principal, é preciso que todo um trabalho de convergência seja feito para fazer com que as pessoas consumam ainda mais o conteúdo, fazendo com que aquele assunto continue a ser espalhado pela sociedade e assim todos comentem e/ou desejem participar, gerando uma rede de cultura participativa onde comentar é necessário.

Realizar especiais e *spin-offs* que vão além do conteúdo principal, o *reality*, faz com que os espectadores busquem por aquele conteúdo para ter uma experiência completa, assim – consequentemente – gerando ainda mais comentários sobre o programa. Fazer com que o telespectador se sinta parte de

---

<sup>88</sup> Em uma tradução literal, “Pagar para ver”. Trata-se de um método televisivo onde o telespectador precisa pagar uma quantia para assistir a um programa específico.

<sup>89</sup> Plataforma de *streamings* da Globo, onde programas, filmes, novelas e séries das emissoras do Grupo Globo são disponibilizados para os seus assinantes.

algo propiciando um sentimento de pertencimento e de referencialidade, nos fazendo lembrar o que é discutido por Hershmann e Pereira (2003) que, ao analisar materiais biográficos de modo geral, notaram que há nesses fenômenos sociais a possibilidade de produzir a sensação de que estamos inseridos em uma coletividade capaz de comportar tanto ídolos quanto fãs. No entanto, enquanto estamos inseridos nesse estado de êxtase, diversos problemas são deixados de lado, como no caso da pandemia, onde pessoas preferiam comentar sobre acontecimentos da vida de famosos do que pensar nas milhares de mortes que aconteciam diariamente.

Acompanhar apenas uma parte do conteúdo significa que você não tem acesso à história completa e é a partir disso que a pessoa se sente na obrigação de buscar por mais, além do conteúdo principal, para assim participar do assunto do momento e acreditar que faz parte daquele processo de criação. Assim, a ideia é que se não há uma interação completa do telespectador com o conteúdo do *reality*, acompanhando tudo o que é proposto, o indivíduo não faz parte da cultura daquele lugar.

Exibir um *reality* e manter o telespectador conectado, baseando-se na ideia de uma convergência corporativa, pode ser por questões financeiras, como no *Big Brother Brasil*, já que quanto mais conteúdo e audiência, mais patrocinadores e lucro para a empresa que organiza a competição. Mas quando a exibição perpassa esse objetivo e se torna um meio de controle, o que nos leva novamente ao ponto de partida desta pesquisa, de que maneira os *reality shows* e a televisão são usados como meio de amedrontamento e modo de fomentar a falta de pensamento crítico da população?

### 3 “QUE A SORTE ESTEJA AO SEU FAVOR”<sup>90</sup>: A UTOPIA E A DISTOPIA DOS REALITY SHOWS DE *THE SELECTION* E *THE HUNGER GAMES*.

Neste capítulo serão analisadas as sagas de Collins e Cass, a partir de trechos das obras, traçando uma linha comparativa entre os textos para assim saber quais são as aproximações e distanciamentos de ambos. A primeira saga a ser analisada é *The Hunger Games* para saber como o Estado utiliza da violência exibida no *reality* daquela sociedade para amedrontar os civis de Panem. Em seguida, será analisada a saga *The Selection* para identificar como este segmento televisivo utiliza do romance e do glamour oferecido pela realeza para fazer com que os moradores de Illéa comentem apenas do programa mesmo que rebeliões estejam acontecendo por conta da insatisfação em relação ao governo.

#### 3.1 “HÁ SOBREVIVENTES. NÃO HÁ VENCEDORES”<sup>91</sup>: REPRESSÃO, AMEDRONTAMENTO E MEDO NO REALITY SHOW *THE HUNGER GAMES*

Minutos antes de ter sua vida mudada para sempre, ao se voluntariar para participar da 74ª edição do *reality show Hunger Games*, a personagem Katniss Everdeen – protagonista dos três primeiros livros da saga escrita por Suzanne Collins – descreve o ambiente que cerca toda a preparação para o programa como uma atmosfera de terror, silêncio e claustrofobia, onde todos que estão ali sabem o peso que o evento possui e as consequências que ele pode trazer para aqueles que forem sorteados e oferecidos como tributos direcionados a Capital.

Logo, essa sensação de humilhação e de medo provocada pelo *reality show*, como descrita por Everdeen, mostra como a Capital – centro de poder de Panem – abusa de sua soberania para mostrar aos cidadãos do país que eles estão sob o domínio desse grupo, de um estado que utiliza da fraqueza e da vulnerabilidade dos habitantes para manter os privilégios de um grupo. Além de lembrá-los que confrontos podem levar a uma nova guerra, sendo que um embate falho, no passado, foi o motivo que originou aquele pesadelo televisivo.

---

<sup>90</sup> Traduzido de: “May the odds be in your favor”. Referência ao bordão de *The Hunger Games*, de Suzanne Collins, dito antes dos “jogos” do livro começarem.

<sup>91</sup> Traduzido de: “There are survivors. There’s no winners”. Fala de um personagem da narrativa de Collins ao se referir ao fato de vencer o programa.

Ao controlar, torturar e executar crianças que não possuem culpa pelo que está acontecendo e não merecem aquela punição, a Capital consegue controlar com mãos de ferro toda a população de Panem, eliminando qualquer pensamento de revolução, assim o uso da tortura e do medo facilita o controle da população quanto a rebeliões e confrontos.

Ao recorrermos a trechos da obra de Suzanne Collins, o objetivo do programa pode ser visto em *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) – quarto livro da saga – quando um dos personagens, Coriolanus Snow, refletindo sobre os motivos que levam a realização da atração televisiva, chega à conclusão de que aquilo é uma forma de lembrar aos telespectadores que a Capital está no comando, ela é soberana, intocável e foi a grande vencedora da guerra: “As pessoas tinham memória curta. Elas precisam andar em volta dos destroços, pegar cupons de racionamento de alimentação e assistir aos Jogos Vorazes para que a guerra permanecesse viva na mente”<sup>92</sup> (COLLINS, 2020, p. 12-13, tradução nossa).

Fazer com que o cidadão não esqueça de quem está no comando, é o principal desejo de um governo totalitário, assim como utilizar da tortura e do medo, para facilitar o controle e a imposição de comportamento dos cidadãos. Isso nos faz pensar no que é explanado por Kopp (2011) ao dizer que em uma sociedade distópica o ser humano é visto como algo dominável que tem sua vida regulada por alguém no poder. O que coincide com o pensamento de Hilário (2013) que afirma que a dominação em obras distópicas reflete diretamente sobre a regulação de pensamentos e comportamentos de um indivíduo.

Pensar no *reality show* produzido pelos governantes de Panem é notar que a vontade de gerar uma submissão dos cidadãos é o seu principal foco, afinal exibir um programa onde crianças e adolescentes são colocados em uma arena para lutar até a morte reforça aos seus telespectadores que o sistema está ali para vigiá-los e pode punir qualquer pessoa da população que ouse formar ideias contraditórias ao que foi imposto pelos superiores. Essa questão nos lembra o que é discutido por Foucault (1987), ao se referir ao panóptismo – uma estratégia adotada em presídios, manicômios, hospitais, dentre outros, na qual os que se fazem presentes são observados a todo o tempo, aborda como a

---

<sup>92</sup> Traduzido de: People had short memories. They needed to navigate the rubble, peel off the grubby ration coupons, and witness the Hunger Games to keep the war fresh in their minds.



exposição sofrida pelos indivíduos em cárcere possibilita o controle de suas ações.

Ao compararmos o pensamento de dois personagens distintos da saga, podemos notar como o sentimento de punição é presente em ambos. O primeiro deles, Snow, ao ser questionado por uma pessoa da Capital sobre o objetivo da atração televisiva, respondeu rapidamente que a atração deseja castigar os habitantes de Panem: “– Qual você acha que é o propósito dos Jogos Vorazes, Coriolanus? – Punir os distritos pela rebelião – disse Coriolanus sem hesitar”<sup>93</sup> (COLLINS, 2020, p. 59, tradução nossa). O pensamento de Coriolanus Snow se aproxima do que Katniss Everdeen pensa sobre os jogos.

Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a matarem umas as outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela. De como teríamos pouquíssimas chances de sobrevivência caso organizássemos uma nova rebelião. Pouco importam as palavras que eles utilizam. A mensagem é bem clara: “Vejam como levamos suas crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês da mesma maneira que destruímos o Distrito Treze”<sup>94</sup> (COLLINS, 2008, p. 18-19, tradução nossa).

O relato de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos, com tão pouca idade, que não acompanhou a guerra que antecedeu a criação do *Hunger Games*, nos apresenta de forma clara como o desejo da Capital de fazer com que as pessoas sintam a repressão e o medo por conta dos Jogos está sendo alcançado – mesmo que essa pessoa não tenha culpa ou não tenha participado das rebeliões. A mensagem da Capital para ambos personagens é: punição acontece àqueles que se revoltam, o centro de poder do local está observando todos, tal como os olhos atentos daqueles que observam as pessoas em locais panópticos – discutido por Foucault (1987), mostrando aos cidadãos o peso que o *reality* possui não apenas para as suas vidas, mas de todos ao seu redor, impedindo que eles façam algo tido como “errado”.

---

<sup>93</sup> Traduzido de: “What do you think the purpose of the Hunger Games is, Coriolanus?” “To punish the districts for the rebellion,” Coriolanus said without hesitation.

<sup>94</sup> Traduzido de: Taking the kids from our districts, forcing them to kill one another while we watch — this is the Capitol’s way of reminding us how totally we are at their mercy. How little chance we would stand of surviving another rebellion. Whatever words they use, the real message is clear. “Look how we take your children and sacrifice them and there’s nothing you can do. If you lift a finger, we will destroy every last one of you. Just as we did in District Thirteen.”

Toda a situação se torna ainda mais constrangedora para os habitantes de Panem, quando o governo faz com que toda a situação seja vista como uma comemoração, como um evento a ser celebrado pelo fim da guerra que colocou os distritos contra a Capital e pela vitória do centro de poder. No entanto, esse sentimento de celebração só se faz presente nos organizadores do evento e da alta sociedade do país, os moradores da Capital, a qual assiste ao programa como um evento esportivo e sempre ansiosos para ver as diversas emoções que a arena pode proporcionar.

No entanto, o sentimento que predomina nos habitantes dos distritos, e possíveis participantes do *reality*, é o de humilhação, como relatado por Katniss Everdeen, “Para tornar [as coisas] ainda mais humilhantes e torturante, a Capital exige que tratemos os Jogos Vorazes como uma festividade, um evento desportivo que coloca cada distrito contra os outros”<sup>95</sup> (COLLINS, 2008, p. 19, tradução nossa). Em uma rápida comparação, caso acontecessem campeonatos esportivos naquela sociedade, os *Hunger Games* seriam uma espécie de *Super Bowl*<sup>96</sup>, onde até as aulas são canceladas para que todos possam assistir a sua exibição.

Enquanto os habitantes da Capital assistem aos *Hunger Games* como uma forma de se entreter, torcer e se emocionar, os distritos veem aquilo como uma sentença de morte e sofrimento. Barbosa (2017, p. 43), por exemplo, reforça que “os Jogos Vorazes são diversão e entretenimento para a vida fútil e vazia dos cidadãos da Capital, o espetáculo em torno deles é uma forma de humilhar os distritos, uma demonstração clara de poder da Capital”. Katniss Everdeen, ao ser levada para a arena onde acontece o programa, descreve bem essa dualidade que o programa pode representar, segundo a garota “Na Capital, eles chamam o lugar de Sala de Lançamento. Nos distritos, se referem a ela como o Curral. O local onde os animais são mantidos antes de serem abatidos”<sup>97</sup> (COLLINS, 2008, p. 144, tradução nossa). Para aqueles que moram nos distritos, os *Hunger Games* simbolizam medo e opressão, os participantes são animais

---

<sup>95</sup> Traduzido de: To make it humiliating as well as torturous, the Capitol requires us to treat the Hunger Games as a festivity, a sporting event pitting every district against the others.

<sup>96</sup> Jogo final do campeonato da Liga Nacional de Futebol dos Estados Unidos, que decide o time campeão da temporada.

<sup>97</sup> Traduzido de: In the Capitol, they call it the Launch Room. In the districts, it's referred to as the Stockyard. The place animals go before slaughter.

prontos para morrer, há uma desumanização dos participantes e até mesmo dos telespectadores que passam a se ver como animais encurralados.

Por meio de violência, que gera a desumanização do cidadão e o uso do medo como forma de controle dos atos da comunidade, a Capital de Panem alcança não só o seu objetivo de mostrar a sua soberania e causar pânico nos habitantes, mas a sua principal finalidade, a disciplina. Ao expor pessoas em uma arena e colocá-las para lutar entre si, visando premiar aquele que conseguir sobreviver aos horrores do espetáculo, o centro de poder de Panem, faz com que ocorra um sentimento de subordinação entre os telespectadores, que estarão chocados assistindo ao programa, vendo pessoas – como elas – arriscando morrer em frente a todo o país, encurraladas como animais.

Utilizar da imagem do próximo para gerar um medo, que acarreta disciplina, nos remete ao que é discutido por Foucault (1987, p. 86) ao nos dizer: “O que ocasiona a “pena” na essência da punição não é a sensação do sofrimento, mas a ideia de uma dor, de um desprazer, de um inconveniente [...] A punição não precisa, portanto, utilizar o corpo, mas a representação”, assim o sujeito não precisa estar na arena para ter medo dos *Hunger Games*, ao assistir a um jovem, do mesmo meio de convívio dele, o sujeito sentirá uma dor que o impedirá de cometer práticas revolucionárias ou revoltas contra o governo de Panem. Assim, a representação produz um sentimento de antecipação da punição, desencorajando o comportamento visto como inadequado.

Pensando nisso, podemos recorrer a um trecho das obras de Collins. Minutos após se voluntariar para participar do *reality show*, Katniss Everdeen reflete sobre o acontecimento e como o programa significaria morte certa, “[...] no Distrito 12, onde a palavra tributo é quase sinônimo de cadáver, voluntários estão mais do que extintos”<sup>98</sup> (COLLINS, 2008, p. 22, tradução nossa). A fala da garota exemplifica o discutido acima por Foucault (1987), não é preciso de muito mais que uma representação de punição – crianças que podem ser suas conhecidas em uma arena – para fazer com que aqueles que estão sofrendo não queiram se envolver em situações que impliquem riscos de submissão às mesmas punições.

Aqui precisamos lembrar o que é discutido por Hall (2016) ao dizer que as pessoas de uma mesma cultura conseguem traduzir representações de

---

<sup>98</sup> Traduzido de: in District 12, where the word tribute is pretty much synonymous with the word corpse, volunteers are all but extinct.

signos e significados apresentados a elas por compartilharem de conhecimento prévio daqueles elementos. Sendo assim, ao assistir alguém que compartilha do seu meio de convívio, o telespectador consegue se conectar com quem está sendo apresentado na tela da TV, criando assim um sentimento de medo compartilhado por quem também não está na arena.

Ademais, é preciso lembrar que, depois da colheita, as pessoas celebram o fato de suas crianças terem sido poupadas por mais um ano, no entanto, “pelo menos duas famílias deixarão suas persianas cerradas, trancarão suas portas e tentarão descobrir como sobreviverão às dolorosas semanas seguintes”<sup>99</sup> (COLLINS, 2008, p. 10, tradução nossa). Nesse contexto, não ser escolhido, nem ter alguém próximo participando dos *Hunger Games*, torna-se o principal desejo das pessoas do local.

Falar sobre insegurança e precariedade, não só do Distrito 12, mas de todos os locais do país, e como os jogos são transmitidos por todo o local é algo a se discutir. Grande parte dos distritos passa por precariedade e são privados de direitos básicos, Katniss explica que a eletricidade não é algo constante onde mora; os habitantes do 12 contam com poucas horas de luz diária, no entanto “[...] A única ocasião em que podemos contar com isso [a luz] é durante as transmissões dos Jogos ou quando alguma mensagem importante do governo é veiculada, e todos são obrigados a assistir”<sup>100</sup> (COLLINS, 2008, p. 80-81, tradução nossa).

Em outro momento da narrativa, sabemos também como funciona o distrito 11 e como o local também passa por dificuldades e precariedades, onde os trabalhadores não podem comer o que produzem e têm acesso a alimentos quando “dão um pouco mais de comida no período da safra, para as pessoas durarem mais”<sup>101</sup> (COLLINS, 2008, p. 203, tradução nossa). O fato é que a Capital não pode, nem quer, oferecer qualidade de vida e coisas básicas aos habitantes dos distritos de Panem, eles precisam espalhar a cultura do medo, e para isso, estão dispostos a investir no que se mostrar necessário para fazer com que o temor assale aquele local, sendo a exibição do *reality show* o seu maior objeto de controle.

---

<sup>99</sup> Traduzido de: But at least two families will pull their shutters, lock their doors, and try to figure out how they will survive the painful weeks to come.

<sup>100</sup> Traduzido de: The only time you can count on it is when they're airing the Games or some important government message on television that it's mandatory to watch

<sup>101</sup> Traduzido de: They feed us a bit extra during harvest, so that people can keep going longer,

Os investimentos por parte da Capital e a sua vontade de levar esse pânico ao cidadão se mostram presentes quando fazemos uma comparação entre dois trechos das obras de Collins, *The Hunger Games* (2008) e *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020). Na obra lançada em 2020, ao se referir ao *reality*, o personagem Coriolanus Snow chega a acreditar que é uma tentativa falha da Capital exibir aquela atração, afinal a precariedade dos distritos, como no 12, predomina e os aparelhos televisivos quase não existem naquele lugar, sendo ele: “[...] não adianta nada, sabe. Os Jogos Vorazes. Ninguém no [distrito] 12 assiste. Só a colheita. Nós nem tínhamos televisão que funcionasse na base”<sup>102</sup> (COLLINS, 2020, p. 509, tradução nossa). Porém, é possível notar que sessenta e quatro anos depois, na septuagésima quarta edição do programa, muita coisa mudou.

Podemos observar que, em diversos momentos, Katniss Everdeen afirma como todos os habitantes são obrigados a assistir ao *reality show* e como os televisores, mesmo que velhos, estão presentes nas casas ou há exposições públicas promovidas pelos idealizadores do programa para que todos possam acompanhar: “Nas casas e nos espaços públicos por todo o país, todos os aparelhos de televisão estão ligados. Todos os cidadãos de Panem estão assistindo ao evento. Hoje não haverá blecaute em lugar nenhum”<sup>103</sup> (COLLINS, 2008, p. 124, tradução nossa). Ao manter a distribuição de energia durante a transmissão do jogo, a Capital consegue transmitir as regras que permitem o funcionamento da sociedade da forma que eles desejam.

Ao instalar televisores em todas as casas do país e promover mudanças nas transmissões, a soberania de Panem garante que o medo e seus objetivos sejam disseminados. Tornar, segundo Gresh (2012), os aparelhos televisivos presentes na sociedade permitem que o presidente Snow, Caesar Flickerman, e os jogos sejam consumidos pelos cidadãos mesmo que sem vontade, não restando a eles outras opções além de acompanhar o show de horrores produzido pelos governantes. Além disso, também é preciso pensar que as reprises do *reality*, bem como de tudo que o cerca, também cumprem esse papel de lembrar ao cidadão o terror do programa.

---

<sup>102</sup> Traduzido de: “It’s all pointless, though, you know. The Hunger Games. No one in Twelve even watches it. Except for the reaping. We didn’t even have a working television on base.”

<sup>103</sup> Traduzido de: “At homes and community halls around the country, every television set is turned on. Every citizen of Panem is tuned in. There will be no blackouts tonight.”

Porém, para gerar todo esse terror e disciplina, a Capital precisa proporcionar ao telespectador um show, um espetáculo que provoque medo, manipule afetos dos cidadãos – levando eles a quererem torcer e escolher favoritos – e leve a eles o sentimento de que são subordinados. Colocar os tributos em um local e deixá-los morrerem não é apenas o suficiente, essa não é a punição que os organizadores desejam, os acontecimentos na arena precisam fazer o público delirar e não parecer algo monótono, Everdeen explica, “Nenhuma morte, talvez nenhuma luta. O público na Capital vai ficar entediado, afirmando que a edição deste ano dos Jogos está ficando uma chatice. Essa é a única coisa que os Jogos não podem ser”<sup>104</sup> (COLLINS, 2008, p. 124, tradução nossa).

Em edições onde não há constantes lutas pela vida e horror, gerado por mortes violentas, não há satisfação da alta sociedade daquele local e o *reality* não cumpre o seu papel de aterrorizar os seus subordinados, tanto que para que isso aconteça, em determinado momento da narrativa um dos personagens, Haymitch, chega a informar que os idealizadores do programa querem pessoas com temperamento forte, afinal “Eles organizam um show. Eles precisam de jogadores com sangue quente.”<sup>105</sup> (COLLINS, 2008, p. 108, tradução nossa). Quando pensamos em *reality shows* do mundo real, podemos citar situações do *Big Brother Brasil*. Os telespectadores costumam elogiar as edições que os participantes brigam entre si e uma rivalidade passa a existir – quando isso não acontece, comentários afirmando que o programa está chato invadem as redes sociais.

A protagonista da narrativa chega a lembrar de uma edição monótona do programa, aonde grande parte dos tributos morreram de frio e não houve massacres, o que fez com que aquele ano do *reality* fosse considerado um dos piores já produzidos, “Nós passamos uma edição dos Jogos Vorazes assistindo aos competidores morrerem de frio à noite [...] Todas aquelas mortes tranquilas e sem luta foram consideradas muito pouco atraentes na Capital”<sup>106</sup> (COLLINS, 2008, p. 173, tradução nossa). Os idealizadores dos *Hunger Games* desejam

---

<sup>104</sup> Traduzido de: No deaths, perhaps no fights at all. The audience in the Capitol will be getting bored, claiming that these Games are verging on dullness. This is the one thing the Games must not do.

<sup>105</sup> Traduzido de: They've got a show to put on. They need some players with some heat.

<sup>106</sup> Traduzido de: We spent one Hunger Games watching the players freeze to death at night [...] It was considered very anticlimactic in the Capitol, all those quiet, bloodless deaths.

que todos que assistirem ao programa experimentem o pânico de serem caçado por outra criança, o medo que se instala ao saber que um oponente pode aparecer a qualquer momento com uma faca para atacá-lo, que a pessoa também poderia estar dentro daquele local.

Tanto que, em determinado momento da narrativa de Collins, a personagem principal reflete sobre estar ou não sendo exibida no programa por ficar sozinha e por não matar outra criança até aquele momento, Katniss chega a dizer que “Há tantas mortes a mostrar no primeiro dia que um tributo andando na floresta não tem nenhuma sedução”<sup>107</sup> (COLLINS, 2008, p. 152, tradução nossa). Citando o primeiro dia como um dos dias mais emocionantes pela quantidade de mortes que acontecem nas primeiras horas do programa, entregando assim o entretenimento que os cidadãos da Capital desejam e o medo que os habitantes dos distritos detestam.

Para gerar um entretenimento doloroso, é preciso de inovações anualmente, não é à toa que a Capital faz dos *Hunger Games* um grande espetáculo. A cada ano acontecem mudanças na arena, visando mostrar ao público não apenas que eles possuem uma criatividade invejável, mas também todo o poder ao criar diversas possibilidades em que tributos são entregues ao centro de poder e morrem por sua causa. Para tornar o programa ainda mais frio e sem esperanças, os idealizadores do *reality* realizam edições especiais da atração, mais especificamente a cada vinte e cinco anos acontece um *Hunger Game* que visa torturar ainda mais os participantes e exibir ao máximo o controle da Capital sobre o país.

[...] para fazer as coisas ainda piores, este ano se realiza a septuagésima quinta edição dos Jogos Vorazes, e isso significa que também é o ano do Massacre Quaternário. Ele ocorre a cada vinte e cinco anos, marcando o aniversário da derrota dos distritos com comemorações de alto nível e, para garantir uma diversão extra, algumas mudanças terríveis para os tributos.<sup>108</sup> (COLLINS, 2009, p. 26, tradução nossa)

Apresentar o Massacre Quaternário ao público é uma apenas forma do sistema governamental de Panem espalhar o medo nos distritos do país, afinal,

---

<sup>107</sup> Traduzido de: There are so many deaths to show the first day that a tribute trekking through the woods isn't much to look at

<sup>108</sup> Traduzido de: to make things even worse, this is the year of the Seventy-fifth Hunger Games, and that means it's also a Quarter Quell. They occur every twenty-five years, marking the anniversary of the districts' defeat with over-the-top celebrations and, for extra fun, some miserable twis for the tributes.

uma edição tida como “especial”, onde todo o massacre e tortura que acontece é anualmente elevado a outro nível, serve como uma ferramenta de disciplina tão eficaz quanto a ideia original do programa.

Punir é a palavra que melhor define as configurações dos *Hunger Games*, ao mostrar o ser humano em sua vulnerabilidade, sofrendo por algo, tendo que lutar pelo prêmio mais valioso que poderia se imaginar, a vida. A Capital apresenta ao habitante de Panem, que qualquer um está sob o seu poder e que, em caso de revolta, ele pode ser punido ali mesmo, em frente a todos os habitantes do país. Tal ideia é propagada por toda Panem e é possível perceber que a imagem de punição está funcionando quando a personagem Katniss, após ter atitudes que vão contra as regras, pensa que sua punição será exibida em rede nacional – como forma da Capital humilhá-la e continuar gerando medo ao público.

A princípio, espero guardas aparecendo para me levar. Mas, à medida que o tempo passa, a coisa parece menos provável. Eu me acalmo. Eles ainda precisam de um tributo do sexo feminino do Distrito 12, não precisam? Se os Idealizadores dos Jogos querem me punir, podem fazê-lo em público. Podem esperar até que eu entre na arena para em seguida atirar animais selvagens atrás de mim. Pode apostar que se encarregarão de garantir que eu não tenha comigo um arco e flecha para me defender.<sup>109</sup> (COLLINS, 2008, p. 104, tradução nossa)

No entanto, vale ressaltar que a utilização do medo como ferramenta de disciplina que o *Hunger Games* visa atingir é direcionada aos habitantes dos doze distritos do país, aqueles que são vulneráveis e perderam a guerra para o centro de poder, aqueles que são vigiados e disciplinados desde o seu nascimento. A alta sociedade de Panem, os habitantes da Capital, veem o programa como um grande espetáculo, como algo normal, como uma forma dos distritos se desculparem pelo que acontece na guerra. Tanto que, em *Catching Fire* (2009), aconteceu um diálogo entre personagens que habitam o distrito 12 e uma personagem que cresceu na Capital. Ao comentarem sobre o programa é possível notar os diferentes sentimentos que são gerados naqueles que assistem ao programa.

---

<sup>109</sup> Traduzido de: At first, I expect guards to come for me. But as time passes, it seems less likely. I calm down. They still need a girl tribute from District 12, don't they? If the Gamemakers want to punish me, they can do it publicly. Wait until I'm in the arena and sic starving wild animals on me. You can bet they'll make sure I don't have a bow and arrow to defend myself.



“Houve uma longa pausa na mesa enquanto todos absorviam a notícia. ‘E o que exatamente você está tentando fazer?’ Haymitch pergunta em uma voz cautelosa. ‘Não tenho certeza. Eu apenas queria fazê-los se sentirem responsáveis, pelo menos por um instante,’ diz Peeta. ‘por matarem aquela garotinha.’ ‘Isso é terrível.’ Diz Effie soando como se ela fosse começar a chorar. ‘Esse tipo de pensamento... isso é proibido, Peeta. Totalmente (proibido). Você vai apenas trazer problemas para você mesmo e para a Katniss’.”<sup>110</sup> (COLLINS, 2009, p. 240, tradução nossa)

De um lado há um personagem, Peeta – morador do distrito 12, que vê tudo o que cerca o *reality* como algo terrível, um massacre, uma punição. Enquanto Effie – uma mulher acostumada com toda cultura da Capital, demonstra que pensar no *Hunger Games* como algo ruim ou desagradável é proibido, sendo essa uma forma de ataque e/ou revolta ao sistema. Talvez ela até consiga perceber toda a crueldade que é exercida no programa, no entanto, siga esse pensamento de que não se deve falar mal da atração por medo de punições do centro de poder, afinal a personagem afirma que tal pensamento pode trazer problemas para ele e para Katniss.

Outro momento em que somos apresentados a essa dualidade de pensamentos em relação ao programa é quando a personagem Katniss, bombardeada por perguntas de habitantes da Capital, nota como eles assistem aos jogos de forma diferente quando grande parte das reações e perguntas sobre sua participação no *reality* envolvem momentos de excitação, torcida e até romance, essa era a forma daquelas pessoas assistirem ao programa, felizes com o acontecimento, enquanto as outras pessoas do país tinham uma reação totalmente diferente.

Neste momento, a personagem expõe seus sentimentos em relação ao *reality show*, que também podem ser compartilhados pelas pessoas de seu distrito: “Não nos comportamos assim a respeito dos Jogos no Distrito 12. Nós cerramos os dentes e assistimos porque devemos tentar voltar ao trabalho o mais rápido possível quando a transmissão acaba.”<sup>111</sup> (COLLINS, 2008, p. 354, tradução nossa), a atmosfera de terror cerca o programa para aqueles que

---

<sup>110</sup> Traduzido de: “There’s a long pause at the table while everyone absorbs this. ‘And what exactly were you trying to accomplish?’ Haymitch asks in a very measured voice. ‘I’m not sure. I just wanted to hold them accountable, if only for a moment,’ says Peeta. ‘For killing that little girl.’ ‘This is dreadful.’ Effie sounds like she’s about to cry. ‘That sort of thinking... it’s forbidden, Peeta. Absolutely. You’ll only bring down more trouble on yourself and Katniss.’”

<sup>111</sup> Traduzido de: “We don’t wallow around in the Games this way in District 12. We grit our teeth and watch because we must and try to get back to business as soon as possible when they’re over”

assistem à atração fora da Capital, ninguém quer ver crianças morrendo por conta de uma guerra sob a qual não possuem responsabilidade. No entanto, se não assistirem a isso serão punidos. É possível fazer um paralelo do que foi exposto com o que é discutido por Foucault (1987), o autor afirma que os observadores, neste caso os habitantes da Capital, estão protegidos, assistindo e tomando notas, enquanto os vigiados, neste caso os cidadãos dos distritos de Panem, estão sendo punidos, observados e humilhados.

Pensar nos *Hunger Games*, mais especificamente em Panem, é notar que os cidadãos dos doze distritos daquele país são como prisioneiros e vivem em um panóptico, onde são vigiados, controlados, possuem um comportamento imposto e caso pensem em sair ou se rebelar contra ele, agirão sabendo dos riscos, transmitidos através do *reality show*. Panem seria mais uma representação de panóptismo, que além de vigiar, expõe tortura e sofrimento para lembrar aos cidadãos que ninguém foge das mãos de ferro do centro de poder. Assim, é possível dizer que país da narrativa de Collins é uma reprodução de uma grande estrutura panóptica que foi expandida.

### 3.2 “A SELEÇÃO SERIA UMA OPORTUNIDADE INCRÍVEL PARA VOCÊ”<sup>112</sup>: PERSUASÃO, GLAMOUR E ROMANCE NO *REALITY SHOW THE SELECTION*

Ao partir para a obra *The Selection*, de Kiera Cass, tornar-se conhecida por ter a chance de participar de um *reality show* que escolheria a nova princesa de um país é o sonho de qualquer adolescente que mora nos Estados Unidos futurístico chamado de Illéa. Tanto que, os personagens da narrativa de Kiera Cass acreditam que, mesmo com toda exposição que cercaria a situação, não há desvantagens em participar do programa.

Estar na atração é uma experiência animadora e esperançosa para a população, tanto que em determinado momento a irmã de America Singer, protagonista dos três primeiros livros da narrativa, expõe seus sentimentos acerca do programa “[...] eu gosto dessa ideia que alguém pode ter o seu felizes para sempre. Qualquer uma pode ser a próxima rainha. É esperançoso. Me faz

---

<sup>112</sup> Traduzido de: “The Selection could be a wonderful opportunity for you”. Uma fala entusiasmada de um personagem na narrativa de Cass.

pensar que eu também posso ter o meu felizes para sempre.”<sup>113</sup> (CASS, 2012, p. 16, tradução). A fala da garota nos mostra como o programa tem um impacto positivo na vida dos habitantes daquele local, afinal, a realidade na qual estão inseridos é substituída por um sonho. A ideia de colocar jovens em um castelo, cercadas de bailes, muito *glamour* e a oportunidade de ser a nova rainha gera um apego no público que deseja acompanhar cada momento de uma busca pelo amor.

Essa é a maneira que o governo de Illéa encontrou para fazer com que os habitantes possam se entreter em momentos de revolução, levando os cidadãos a assistirem a um programa onde o príncipe se apaixonará – ou não – e escolherá, conseqüentemente, a sua nova rainha. No entanto, quando se pensa em uma sociedade distópica, tudo que é planejado pelo governo totalitário é pensado com um propósito maior, algo que faça com que o poder não saia das mãos que estão dominando aquele local.

O fato é que, por mais romântico que possa parecer, o *reality* possui outra finalidade, além da escolha da futura governante do país, *The Selection* pretende manter a população sob um domínio, afinal “[...] os príncipes se casavam com plebeias para elevar a moral da nossa, às vezes, instável nação.”<sup>114</sup> (CASS, 2012, p. 7, tradução nossa), tal estratégia se mostra bastante eficaz, afinal, os habitantes do país se sentem atraídos pelo programa. Recorrendo a Foucault (1982), podemos pensar no trecho acima como é possível utilizar do discurso como forma de poder, afinal o autor classifica poder como saberes, e da utilização da linguagem como principal aliado.

Como primeira forma de apresentar a competição ao público, o governo proporciona ao público novidades e tudo o que fosse relacionado ao *reality show* em um jornal oficial, e mesmo que acompanhar esse programa não fosse obrigatório, como explanado abaixo pela personagem, quando se trata de *The Selection*, as pessoas querem acompanhar todos os acontecimentos, afinal esse será o assunto do país nas próximas semanas – ou meses.

Era sexta-feira. O Jornal de Illéa começava às oito. Nós não éramos obrigados a assistir, mas era insensato não ver. Às oito da noite – até os mendigos e andarilhos – encontrariam uma loja ou uma igreja onde

<sup>113</sup> Traduzido de: I like that someone gets a happily ever after and all that. Anybody could be our next queen. It's kind of hopeful. Makes me think that I could have a happily ever after, too

<sup>114</sup> Traduzido de: Princes, however, married women of the people to keep up the morale of our sometimes volatile nation.

pudessem assistir ao Jornal. E com a Seleção se aproximando, o noticiário era mais que uma obrigação. Todo mundo queria saber o que aconteceria<sup>115</sup> (CASS, 2012, p. 38, tradução nossa).

Se pensarmos fora da ficção, é possível pensar como situações como essa também podem acontecer na nossa sociedade. Em 2012, por exemplo, o último capítulo da novela *Avenida Brasil*, da TV Globo, paralisou o Brasil, em muitos locais de São Paulo e Rio de Janeiro, as locais habitualmente um grande fluxo de pessoas e com engarrafamentos de automóveis ficaram vazias. Voltando a narrativa de Cass, por mais que o Jornal Oficial do governo não fosse obrigatório, ao contrário do *reality show*, segundo a protagonista, as pessoas querem assisti-lo quando *The Selection* se aproxima, elas estão interessadas em saber mais sobre o programa, como e onde acontecerá, quais serão os critérios de escolha e tudo que cerca o fantástico mundo da escolha da nova rainha. Tanto que tal acontecimento é visto como uma grande celebração e, quem sabe, até um evento tradicional que acontece naquele país.

Dentre todas as grandes tradições de nosso país, talvez nenhuma seja celebrada com tanto entusiasmo como a Seleção [...] parece que todos ainda ficam um tanto hipnotizados pelo desenrolar da história de amor entre um príncipe e sua futura princesa. (CASS, 2013, p. 124, tradução nossa)

A partir disso, podemos notar como o público é ligado ao programa e como o mesmo faz um sucesso estrondoso naquele local, expondo como o objetivo dos governantes em fazer uma atração televisiva que cativa o público deu certo. Não à toa, existe todo um investimento por parte dos líderes de Illéa no programa. O governo do país entende como a atração é amada pelo povo, como as meninas do país passam o dia sonhando em ser uma princesa e como *The Selection* conquistou as pessoas pelo seu *glamour*, como citado por uma personagem acima, o programa é esperançoso e faz com que as pessoas pensem que qualquer um pode ter o seu “felizes para sempre”.

Espalhar a ideia de que o programa é uma esperança para jovens do país e fazer com que as pessoas achem o *reality* uma forma de representar apenas o amor faz com que haja uma distorção dos fatos, algo que os detentores desse

---

<sup>115</sup> Traduzido de: It was Friday, so the Illéa Capital Report would be on at eight. We weren't exactly obligated to watch, but it was unwise to miss it. Even Eights—the homeless, the wandering—would find a store or a church where they could see the Report. And with the Selection coming up, the Report was more than a semi-requirement. Everyone wanted to know what was happening in that department.

discurso, o governo de Illéa, desejam alcançar; ao utilizar da linguagem, eles impedem que revoluções aconteçam no país. Afinal, como discute Foucault (1996), é possível utilizar o discurso como uma forma de conseguir o poder que se quer possuir.

Tal consciência do impacto de *The Selection* na vida dos habitantes do país pode ser notada pelo fato de que os governantes e idealizadores do programa não medem esforços para gerar o máximo de conteúdo sobre o que está acontecendo na competição. Assim como o Jornal Oficial do Governo de Illéa transmite detalhes sobre o programa, toda a programação televisiva do país passa a acompanhar o *reality show*.

Em determinado momento da obra podemos notar como essa expansão do “universo do *reality*” é feita de forma consciente pelos organizadores que sabem que os espectadores vão se sentir envolvidos com os *spin-offs*: “É claro que teremos muitas horas de uma programação dedicada a conhecer as jovens garotas de A Seleção, incluindo especiais sobre a vida no palácio.”<sup>116</sup> (CASS, 2012, p. 89, tradução nossa). Tal atitude do governo de Illéa nos faz lembrar da convergência corporativista, neste caso estatal, na qual a intenção é fazer com que os conteúdos de *The Selection* continuem circulando entre os cidadãos, assim influenciando os consumidores a consumir ainda mais.

É preciso pensar que, para realizar programas especiais com informações que vão além do conteúdo principal, o *reality*, é necessário existir uma audiência fiel e que esteja disposta a acompanhar aquele conteúdo para ter uma experiência completa. Em outro momento, podemos notar – novamente – como o governo está ciente de como o programa é amado pelo público, o mesmo quer acompanhar os passos das participantes, está disposto a escolher uma favorita e acompanhar o que for apresentado a audiência.

“O especial de transformação. Nós vamos exibir um sobre a chegada hoje à noite, as transformações vão ao ar na quarta e na sexta vocês farão a primeira aparição no Jornal. As pessoas têm visto suas fotos e sabem um pouco do que estava nas fichas de inscrição” [...] “Mas nós queremos fazer o país torcer por vocês. Por isso, faremos uma pequena entrevista aqui, e você vai dar o seu melhor no Jornal. Então, não fique tímida quando nos ver aqui no palácio.”<sup>117</sup> (CASS, 2012, p. 93-94, tradução nossa).

<sup>116</sup> Traduzido de: ‘Don’t mind the cameras, ladies. We’ll be doing a special on your makeovers, since every girl in Illéa’s going to want to look like you by the time we’re done today’

<sup>117</sup> Traduzido de: “The makeover special. We’ll be airing one about arrivals tonight, the makeovers are Wednesday, and then Friday you’ll do your first Report. People have seen your pictures and know a little bit about what was on your applications,” [...] “But we want to make them really pull

Assim, podemos observar como assistir a um *reality show* e torcer pelo seu candidato favorito não é o suficiente em uma sociedade totalitarista distópica como Illéa, afinal, o sistema deseja que o indivíduo se mantenha focado no que eles querem, assim os habitantes são estimulados a comentar o programa com amigos e familiares, adquirir produtos – quando possível – sobre aquele programa e até consumir outras mídias relacionadas a competição. É desta forma que os indivíduos de um mundo distópico são incitados a convergir, muito por conta de um sistema governamental que utiliza do consumo de determinado produto como um processo coletivo, afinal em uma sociedade distópica as pessoas são vistas como massas únicas, sem direito de expressão.

Levar o espectador a convergir ou realizar um programa tão grandioso, como já dito anteriormente, possui um propósito maior por parte do governo do país. Afinal ao assistir ao programa principal e aos *spin-offs*, fazer com que uma torcida seja criada para as candidatas, apresentar maquiagem ou o penteado de cabelo de alguma das concorrentes, as pessoas de Illéa estarão entretidas com aquele conteúdo e dispostas, de alguma forma, a reproduzir aquilo que foi feito em casa, comentar sobre o assunto com outras pessoas, não querendo perder algo daquele conteúdo e o principal, esquecendo de questionar acerca dos feitos do governo e das revoluções que estão acontecendo no país.

Os organizadores do programa desejam que o público se sinta parte daquela atração, que o mesmo possa se sentir privilegiado por tal competição, não à toa quando o *reality* foi criado foi levado em consideração que o público se sentisse atraído pelo programa por garotas de qualquer local de Illéa poder ter a chance de ser rainha, conforme exposto na obra de Cass, “a moral do país subiu com a possibilidade de uma garota comum tornar-se a primeira princesa de Illéa”<sup>118</sup> (CASS, 2013, p. 124, tradução nossa).

Um governo distópico utiliza de diversas formas de fazer com que o habitante da sua sociedade siga a disciplina estabelecida por eles. *The Selection* é a forma de fazer com que os cidadãos deixem de lado qualquer pensamento de rebelião e permaneçam sob o domínio daqueles que estão no poder. Enquanto grupos de revolucionários tentam fazer com que aquele método de

---

for you. So we'll just do a little interview here, and you do your best on the Reports, and then don't be shy when you see us around the palace.”

<sup>118</sup> Traduzido de: and the spirits of the country were lifted by the possibility of an average girl becoming the first princess of Illéa

governar seja extinto, os líderes do local exibem o *reality show* para que a ideia de se voltar contra as autoridades não seja espalhada. Tanto que, ao entrar no programa, a participante recebe o seguinte aviso: “Não há um cronograma para A Seleção. O programa pode durar dias ou anos.”<sup>119</sup> (CASS, 2012, p. 61, tradução nossa).

Não à toa, durante a narrativa de *The Heir* (2015), por conta do comportamento “agitado e infeliz” da população, como os próprios personagens verbalizam na obra, e a falta de ideias de como aliviar a tensão, os governantes propõem uma nova edição do programa para que a moral das pessoas seja elevada, afinal – segundo eles – “o público reage melhor a notícias positivas relacionadas à nossa família” (CASS, 2015, tradução nossa). Desta forma, os governantes de Illéa utilizam da linguagem e de um sistema representacional como forma de exercer o seu poder, como discute Hall (2016), sistemas representacionais são construídos a partir de sentidos e significados, elementos esses que foram previamente apresentados pela linguagem. Sendo assim, a realização de um programa que envolva o sentimentalismo dos cidadãos faria com que um entusiasmo e um esquecimento dos problemas acontecesse na maioria da população.

Em determinado momento da narrativa, é possível notar como o programa é uma tentativa de distrair o público de todas as maneiras possíveis, tanto que se utilizam de fotos e matérias em revistas para fazer com que os cidadãos se mantenham fiel ao programa. “Disseram-nos depois da aula de história que esta sessão de fotos era apenas para entreter o público, mas não pude deixar de pensar que havia algo de real nisso.”<sup>120</sup> (CASS, 2012, p. 212-213, tradução nossa), o propósito do ensaio fotográfico é deixado claro para as candidatas do programa, aquelas fotos servirão para entreter o público, fazer com que aquele seja o assunto mais comentado do país e, conseqüentemente, apagar qualquer sinal de revolução que poderia aparecer.

Porém, como todo instrumento de controle, para que as pessoas se mantenham fiéis aquilo ou que continuem a consumir determinado conteúdo é preciso que tudo ocorra de maneira perfeita, assim questionamentos e atitudes

---

<sup>119</sup> Traduzido de: There is no set timeline for the Selection. It can be over in a matter of days or stretch into years.

<sup>120</sup> Traduzido de: We’d been told after yesterday’s history lesson that this photo shoot was merely for the amusement of the public, but I couldn’t help thinking that there was some actual weight to it.

indesejadas são eliminados. No entanto, para se manter no poder, um governo totalitarista utiliza de todos os recursos para mostrar que nada sai do seu controle, quando algo vai contra isso, a reação é esconder esses eventos, tal coisa pode ser observada em determinado momento de *The Selection*.

O ataque não foi nada, segundo o rei, e mal merecia ser noticiado. No entanto, como as equipes de filmagem estavam no castelo naquela manhã, parte do que aconteceu foi transmitido ao vivo. Aparentemente, o rei não gostou disso. Isso me fez pensar em quantos ataques o palácio sofreu dos quais nunca ouvimos falar.<sup>121</sup> (CASS, 2012, p. 168, tradução nossa)

A reação do rei do país, seguida dos pensamentos da protagonista acerca dos acontecimentos e como tal questão pode ter sido escondida dela e de toda a população, nos apresenta como o efeito que uma possível falta de controle sob o que acontece no *reality* e a população pode encarretar na geração de pensamento nos cidadãos. Em outra ocasião, quando algo foge, novamente, do que estava previsto, podemos notar como isso pode afetar o governante de Illéa e o temor do mesmo ao saber que aquilo pode prejudicar a competição e o uso da mesma como forma de manter a população disciplinada.

Levantei os olhos e vi que todas as luzes que geralmente indicavam que as câmeras estavam ligadas tinham sido apagadas. Com algum gesto que me passou despercebido, o rei tirara o Jornal Oficial do ar. O rei se levantou. “Aponte as câmeras para o chão”. E cada uma delas foi virada para o piso.<sup>122</sup> (CASS, 2012, p. 273, tradução nossa)

O governante é responsável por manter a ordem no programa e fazer com que seja cumprido tudo o que foi planejado. Mesmo sendo um programa onde, aparentemente, o príncipe do país é o responsável pela escolha da futura rainha do local, é possível imaginar que por se tratar de um programa organizado e veiculado pelos governantes do país haveria alguma interferência política e até mesmo midiática para que o *reality* se mantenha relevante e cumprindo o seu papel de entreter o público.

---

<sup>121</sup> Traduzido de: The attack was so inconsequential, according to the king, that it barely warranted notice. However, since camera crews had been making their way in that morning, some of it was aired live. Apparently the king wasn't pleased about that. It made me wonder just how many attacks the palace suffered through that we never heard about

<sup>122</sup> Traduzido de: I looked up and saw that all the lights that usually indicated that the cameras were on had gone dim. In some gesture I'd missed, the king had shut down the Report. The king stood. “Point them to the ground.” Each camera was aimed to the floor.



Em uma conversa, o príncipe aponta como o chefe de estado de Illéa também conduz o programa fazendo escolhas e apontando caminhos que podem ser seguidos pelo protagonista do *reality*: “A propósito, ele também influenciou a Seleção, desde o primeiro dia. Se você olhar as remanescentes, fica tudo muito claro”<sup>123</sup> (CASS, 2012, p. 293, tradução nossa). A atitude de interferir nas escolhas de *The Selection* é uma estratégia utilizada pelo personagem para que além de agradar ao público, que possui as suas favoritas, consiga também fazer alianças com pessoas com um poder aquisitivo considerável.

Talvez seja por isso que os rebeldes, como são nomeadas as pessoas que se recusam a aceitar as condições estabelecidas em Illéa, pedem pelo fim do *reality show* – e conseqüentemente do sistema governamental presente no país. Os mesmos fazem questão de deixar bem claro que desejam que o programa não seja veiculado nos televisores, tanto que, em certo momento do livro *The Elite* (2013), é exposto que manifestações – não pacíficas – ocorrerem e que “Mais uma vez, a principal exigência dos rebeldes era o fim da Seleção, e o fim da linhagem real”<sup>124</sup> (CASS, 2012, p. 222, tradução nossa).

Pensar no fim do programa é fazer com que o governo perca uma das suas principais armas de persuasão e controle populacional, sem um programa que gera esperança no público, a monarquia de Illéa perde forças quanto aos pensamentos críticos que podem surgir nos habitantes que podem começar a questionar as divisões das castas, o fato de o país ser comandado por um rei e uma rainha, dentre outras situações costumeiras impostas pelo sistema opressor daquele local.

O fato é que, ao utilizar-se de um programa onde há uma romantização e exploração do *glamour*, o governo de Illéa consegue a disciplina que deseja dos habitantes do país. Grande parte da população assiste ao conteúdo obrigatório, e ao não obrigatório também, de forma natural, comentam e adquirem produtos do *reality*, sentem-se parte daquela história e acreditam que a seleção é um sinônimo de felicidade. Afinal, ao mostrar o primeiro amor de uma pessoa em rede nacional e dar a possibilidade de qualquer pessoa que está assistindo ao programa poder participar daquela competição, cria-se uma cultura participava

---

<sup>123</sup> Traduzido de: “Speaking of which, he’s had his hand in the Selection from very early on. If you look at who’s left, it’s pretty clear.”

<sup>124</sup> Traduzido de: “Again, the main demand appears to be terminating the Selection, calling for an end to the royal line”.

por parte dos telespectadores, que se sentirão atraídos pelo mesmo, de todas as formas possíveis.

### 3.3 CRUELDADE VS GLAMOUR, APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS PRESENTES NOS TEXTOS DE KIERA CASS E SUZANNE COLLINS.

Apesar de serem narrativas escritas por autoras diferentes, apresentar duas visões do uso do *reality show*, *The Hunger Games* e *The Selection* podem ser consideradas “obras irmãs”, assim como a utopia e a distopia, a linguagem de ambos os programas apresentados nos textos se aproximam, mas também se distanciam.

Enquanto a história de Suzanne Collins tem como plano de fundo uma sociedade onde o controle político-social se desenvolve a partir do medo causado pelo programa *Hunger Games*, Kiera Cass utiliza do mesmo segmento televisivo não para gerar disciplina por amedrontamento, mas sim pelo glamour, convergência e o uso do sentimentalismo que um romance entre dois jovens pode trazer.

Por essa breve descrição de cada obra, podemos notar como ambas podem parecer diferentes, afinal *The Selection* busca encontrar uma futura rainha e esposa para o príncipe de Illéa, já os *Hunger Games* visam colocar jovens em uma arena na qual é preciso matar, passar por torturas físicas e psicológicas para conseguir sobreviver.

O primeiro distanciamento que pode ser listado acerca de ambos os programas e narrativas, é que os programas são exibidos de forma diferente. Enquanto o *reality show* da obra de Collins é televisionado anualmente, como uma forma de manter o medo vigente, o programa produzido pela monarquia de Illéa, é veiculado ao canal oficial do país apenas quando o príncipe completa certa idade e/ou situações que envolvem uma ação rápida do governo, como revoltas e movimentos de revolução por parte da população.

Além disso, os habitantes de Panem também são obrigados a assistir à atração televisiva vinte e quatro horas por dia, as transmissões da competição acontecem sem interrupções, enquanto o *The Selection* segue um modelo de programação, parecido com o do *Big Brother Brasil*, onde há a exibição de acontecimentos importantes em um programa, porém possui diversos *spin-offs* que servem para complementar o conteúdo a ser entregue para a população.

Também poder citar que os governos apresentados pelas autoras utilizam de formas diferentes para fazer com que as pessoas participem do programa. Enquanto os idealizadores de *Panem* obrigam todo e qualquer jovem entre doze e dezoito anos a participarem do *reality show*, sendo injustificável não ter seu nome entre os sorteados para entrar na arena, ainda sendo possível duplicar as chances de participação, pois, caso os jovens recorram a ajuda alimentar do sistema – um pequeno suprimento anual de grãos e óleo – em troca ele terá seu nome colocado mais uma vez no sorteio no dia da colheita, assim agindo como um real governo totalitarista – onde o cidadão não possui escolhas.

A produção do programa de Illéa apresenta uma certa benevolência as pessoas daquele local ao permitir que as garotas entre dezesseis e vinte anos se inscrevam por vontade própria, elas são apenas convidadas a se inscrever por meio de um anúncio, assim dando o poder de escolha as cidadãs do país.

A benevolência da produção do *reality* de Illéa, no entanto, se estende para além das inscrições não do programa. As selecionadas para participar da competição, além de se tornar parte da casta das celebridades – caso seja de uma colocação menor, os pais das participantes recebem uma ajuda de custo por ter sua filha entre as possíveis pretendentes do príncipe. Quando se trata dos participantes dos *Hunger Games*, as famílias daqueles que eram sorteados para entrar na arena não possuíam qualquer ajuda do governo de Panem que, além de tirar seus filhos e muitas vezes provedores de alimentos daquela casa – como Katniss Everdeen, os faziam assistir à morte desse jovem de forma brutal em rede nacional.

É possível afirmar que, talvez, o principal fator que distancia ambas produções seja a presença de elementos tão distintos em sua exibição, de um lado, temos o uso da morte como ferramenta de disciplina contra o uso do romance como meio de controle. A atmosfera que cerca a exibição dos *Hunger Games* é de medo, a Capital utiliza bastante esse elemento de vulnerabilidade como forma de mostrar ao cidadão que estão sob o seu domínio, onde as pessoas são obrigadas a participar de um *reality* cujo prêmio é a existência de uma pessoa, sendo outras vinte e três vidas invalidadas, cidadão precisa assistir jovens, muitas vezes seus conhecidos, amigos e/ou parentes, lutando para sobreviver em uma arena recheada de morte, sangue, exibição de armas e métodos de tortura. Por outro lado, o ambiente de *The Selection* foge totalmente dessa ideia de violência, muito pelo contrário, a ideia do programa é fazer uma

celebração na qual a população se sinta privilegiada por ter alguém que não faz parte da monarquia tendo a chance de ser a nova rainha do país, estimular as pessoas a comentar sobre a atração por meio de fotos românticas, festas, roupas e maquiagens.

Algo bastante comum no *reality Hunger Games* é a violência, diversos embates físicos são transmitidos para as pessoas, onde jovens estão lutando com todos os tipos de arma possível, o personagem Coriolanus Snow – em *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) – chega a descrever os primeiros minutos de exibição da décima edição do programa no qual é possível notar a tamanha naturalidade do uso de armas e como uma garota chama Lamina mata um garoto, Marcus, em rede nacional:

Sem pressa, sem nervosismo, ela foi até as armas e não se apressou para escolher primeiro uma faca e depois um machado pequeno, testando o fio de cada lâmina com a ponta do polegar. [...] Então ela foi até um dos postes. Passou a mão pelo aço, que estava enferrujado e manchado de tinta de alguma situação anterior [...] Quando chegou ao topo, Lamina ficou de pé, recuperou o equilíbrio e enfiou o machado no cinto. Embora a viga mestra não pudesse ter mais de quinze centímetros de largura, ela andou facilmente por ela até parar acima de Marcus. Ela se sentou na viga, travou os tornozelos para ter apoio e se inclinou por cima da cabeça machucada do oponente. Disse alguma coisa que os microfones não captaram, mas ele devia ter ouvido, porque seus lábios se moveram em resposta. Lamina se sentou ereta e avaliou a situação. Em seguida, se apoiou de novo, se abaixou e enfiou a lâmina do machado na parte curva do pescoço de Marcus. Uma vez. Duas. E, na terceira vez, em um jorro de sangue, ela conseguiu matá-lo. Após se sentar novamente, ela limpou as mãos na saia e olhou para a arena.<sup>125</sup> (COLLINS, 2020, p. 209, tradução nossa)

Cenas como essa são repetidas em diversas situações durante as narrativas de Collins, jovens com armas distintas como lanças e flechas executam a outros jovens em florestas, desertos e todos os ambientes possíveis para a realização do programa. Por sua vez, em *The Selection* qualquer tipo de confronto físico ou que incite a violência não é permitido, em determinado do

---

<sup>125</sup> Traduzido de: Without haste, without nervousness, she crossed to the weapons and took her time choosing first a knife, then a small ax, testing each blade for sharpness with the tip of her thumb [...] Then she made her way to one of the poles. Her hand ran down the steel, which was rusty and paint-splattered from some previous job [...] When she reached the top of the post, Lamina regained her feet and slid the ax into her belt. Although the crossbeam couldn't have measured more than six inches in width, she easily walked along it until she stood above Marcus. Straddling the beam, she locked her ankles for support and leaned over toward his battered head. She said something that the microfones couldn't pick up, but he must have heard, because his lips moved in response. Lamina sat upright and considered the situation. Then she braced herself again, swung down, and drove the ax blade into the curved side of Marcus's neck. Once. Twice. And on the third time, in a spray of blood, she succeeded in killing him. Regaining her seat, she wiped her hands clean on her skirt and stared off into the arena

livro *The Elite* (2013), uma das participantes é desclassificada do *reality* dar um tapa em outra concorrente:

De repente, em um movimento tão rápido que eu não teria conseguido ver se não estivesse perto, Anna Farmer [...] inclinou-se para a frente e desferiu um tapa na cara de Celeste. Quase todo mundo ficou espantado, incluindo eu. [...] Um instante depois, Anna começou lentamente a compreender o que tinha feito. Ela seria mandada para casa. Não podíamos agredir fisicamente outra Seleccionada.<sup>126</sup> (CASS, 2012, p. 206-207, tradução nossa)

As candidatas são alertadas que em caso de agressão, ou descumprimento de qualquer outra regra, elas são imediatamente eliminadas da competição, não havendo espaço para qualquer tipo de briga ou desentendimento entre elas, “Caso a senhorita seja flagrada agredindo outra candidata, roubando algo dela ou fazendo qualquer coisa que possa prejudicá-la com o príncipe, o próprio decidirá se a senhorita permanecerá ou será eliminada no ato”<sup>127</sup> (CASS, 2012, p. 62, tradução nossa), por conta dos diversos formulários que as garotas assinam antes de participar do programa os organizadores garantem que, além de evitar as agressões, elas tenham consciência que não podem deixar o palácio sem permissão, dentre outras coisas. Algo deste tipo não seria motivo para expulsão, nem visto como absurdo no universo de *The Hunger Games*, essa diferença de reação ao utilizar a violência mostra como ambos os *realities* se distanciam, sendo esse o principal fator que os tornam tão diferentes.

Outra questão que diferencia ambas as obras, é que desde a sua criação, *The Selection* é um programa que utiliza da beleza, do romance e do *glamour* como forma de atrair os seus telespectadores. Um meio de fazer com que a moral do governo com o público se mantenha elevada. Por isso, os cidadãos sempre acompanharam as participantes em um castelo onde podem desfrutar das melhores comidas, vestimentas, festas inesquecíveis e todo conforto que a vida de um monarca pode proporcionar.

<sup>126</sup> Traduzido de: Suddenly, in a move so swift I would have missed it if they weren't so close, Anna Farmer [...] reached up and slapped Celeste across the face. Several people gasped, including myself [...] The moment after it happened, Anna slowly comprehended what she'd just done. She would be sent home; we weren't supposed to physically assault another Selected

<sup>127</sup> Traduzido de: “If you are found laying hands on another contestant, causing her stress, stealing from her, or doing anything that might diminish her personal relationship with the prince, it is in his hands whether or not to dismiss you on the spot”

Quando se pensa na criação dos *Hunger Games* é possível observar o contrário. Em suas primeiras edições, o programa de Panem apresentava os tributos como seres sem a mínima importância e dignidade, a visão dos organizadores da competição era que os jovens não passavam de animais, assim os privando de coisas básicas como comida, água, banho e repouso. Os participantes, por exemplo, eram transportados de seus distritos para a Capital em um trem que era responsável carregar os materiais que abasteciam o centro de poder do país. Tanto que, em determinado momento de *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020), o personagem Coriolanus Snow se surpreende com o método utilizado pela organização do evento, conforme podemos observar abaixo, o mesmo chega a acreditar que aquele era o transporte errado.

Era um trem curto, apenas uma locomotiva e dois vagões. Coriolanus procurou um vislumbre de seu tributo nas janelas antes de perceber que os vagões não tinham nenhuma. Tinham sido feitos para levar carga, e não passageiros [...] Trem errado, pensou ele. Melhor ir para casa.<sup>128</sup> (COLLINS, 2020, p. 40, tradução nossa)

Os tributos são acorrentados e privados até mesmo da luz do dia, enquanto são encaminhados para a Capital. Ao chegar no centro de poder do país, os tributos são lançados em um zoológico, mais especificamente em uma jaula de macacos, trazendo novamente o ponto de vista que para os organizadores do *reality* eles não passam de animais.

Novamente, o personagem Snow é surpreendido, o mesmo acreditava que os jovens seriam hospedados em hotéis, tanto que quando conhece o tributo que ele é responsável por orientar, o garoto solicita que possa acompanhá-la, “Esse tributo foi designado a mim nos Jogos Vorazes. Eu gostaria de saber se posso acompanhá-la até seus aposentos”<sup>129</sup> (COLLINS, 2020, p. 43, tradução nossa), no entanto, os competidores são deixados, ao ar livre, para a visita dos habitantes da Capital, não à toa, um dos personagens – Jessup – adquire uma zoonose, a raiva, em uma das noites naquele local por conta da mordida de um morcego.

---

<sup>128</sup> Traduzido de: It was a short train, only an engine and two cars. Coriolanus looked for a glimpse of his tribute in the windows before he realized the cars had none. They were designed not for passengers but for cargo [...] The wrong train, he thought. Might as well go home.

<sup>129</sup> Traduzido de: “This tribute has been assigned to me for the Hunger Games. I wonder if I might accompany her to her quarters.”

Quando recorremos a *The Selection*, observamos que o contrário acontece com as selecionadas. Elas levadas em um avião até o local onde acontece o programa e recebem todo o tipo de comodidade possível. O voo com as possíveis rainhas do país esbanjava conforto e diversão, como a própria America Singer descreve, “Havia filmes e comida, mas eu só queria olhar pela janela. Observava o país de cima, impressionada com seu tamanho”<sup>130</sup> (CASS, 2012, p. 82-83, tradução nossa).

Não apenas isso, mas as Selecionadas para participar da competição também recebem um tratamento especial antes do programa começar. Além de ter uma equipe enviada para as suas casas, visando preparar as garotas para o *reality* e garantir a segurança delas, ao chegar no castelo todas as meninas passam por cuidados que visam cuidar de sua aparência e saúde, “Pude ver fileiras de profissionais cortando o cabelo e fazendo as unhas das garotas. Roupas pendiam de cabides, e as pessoas gritavam coisas como ‘Encontrei o tom!’”<sup>131</sup> (CASS, 2012, p. 89, tradução nossa). Enquanto os tributos de *The Hunger Games* eram vistos, pelo menos até a décima edição do programa, como seres que não mereciam do mínimo de cuidado, as selecionadas sempre tiveram a vantagem do conforto e da abundância proporcionada por *The Selection*.

Porém, ao acompanhar – graças ao salto temporal que existe na narrativa Collins – a septuagésima quarta edição dos *Hunger Games* é possível notar como o tratamento dos tributos mudou ao longo dos anos no *reality show* de Panem. Como a Capital vê o programa como um grande espetáculo, foi necessário implementar a atração e uma das mudanças que essa melhoria trouxe aconteceu por meio de como os participantes são vistos no país.

Talvez essa seja a primeira aproximação entre ambas as obras, afinal na narrativa de Katniss Everdeen descobrimos que os transportes de tributos não são mais as locomotivas e que eles não viajam mais juntos e acorrentados, mas sim em trens que visam proporcionar o máximo de conforto possível.

O trem dos tributos é mais chique até do que a sala do Edifício de Justiça. Cada um de nós recebe um aposento pessoal que contém um quarto, um vestíbulo e um banheiro privado com água quente e fria. Nós não temos água quente em casa, a não ser fervida. Há gavetas

<sup>130</sup> Traduzido de: The flight, which was really only terrifying during the takeoff and landing, lasted a few short hours. We were offered movies and food, but all I wanted to do was look out the window. I watched the country from above, amazed at just how big it all was.

<sup>131</sup> Traduzido de: A swarm parted, and I saw rows of mirrors with people working on girls' hair and painting their nails. Clothes hung on racks, and people were shouting things like “I found the dye!”

com as mais belas roupas, e Effie Trinket diz que posso fazer o que quiser, que tudo está à minha disposição.<sup>132</sup> (COLLINS, 2008, p. 42, tradução nossa)

Ao privilegiar os candidatos uma viagem com comida e um ambiente confortável ao seu dispor, as atitudes da equipe do *reality* de Panem se assemelham com proporcionado as candidatas da competição que acontece em Illéa. Tributos, pelo menos depois da décima edição do programa, e selecionadas podem ao menos desfrutar de uma viagem confortável antes de participar do *reality show* que poderá mudar a sua vida positivamente ou não. Talvez, essa possa ser a primeira aproximação a ser listada entre ambas as narrativas, o fato de a Capital ter mudado todo o esquema de tratamento dos tributos, visando proporcionar conforto a eles, assim não os vendo mais como animais e sim como possíveis celebridades.

Tratar os participantes como celebridade não se resume apenas na forma de transporte e no modo que os organizadores agem com tributos e selecionadas, mas também a maneira como, em ambas as narrativas, os habitantes da Capital de Panem e de todo o país de Illéa se comportam com essas pessoas. Os cidadãos tratam aqueles que participarão dos *realities* como famosos, com uma visão de que aquelas pessoas importantes para a sociedade – tal qual uma estrela. Tanto que, antes do *reality*, da obra *The Selection* (2012), começar oficialmente, as pessoas se dirigem aos aeroportos e praças onde as participantes estão para conseguir autógrafos, fotos e mostrar o seu apoio a sua candidata favorita – como podemos observar abaixo.

Quando aterrissamos, encontramos uma atmosfera silenciosa ao longo do caminho — cercado de guardas — entre o avião e o terminal. Mas assim que as portas se abriram vieram os gritos ensurdecedores. O terminal estava cheio de gente pulando e torcendo. Um tapete dourado indicava o caminho aberto por cordões de isolamento. [...] A multidão estava louca de alegria. Aquelas pessoas viviam perto dali e estavam ansiosas para vislumbrar em primeira mão a chegada das meninas à cidade. Um dia, uma de nós seria a rainha. Virei a cabeça inúmeras vezes em questão de segundos à medida que as pessoas espremidas no terminal gritavam meu nome.<sup>133</sup> (CASS, 2012, p. 84-85, tradução nossa)

<sup>132</sup> Traduzido de: The tribute train is fancier than even the room in the Justice Building. We are each given our own chambers that have a bedroom, a dressing area, and a private bathroom with hot and cold running water. We don't have hot water at home, unless we boil it. There are drawers filled with fine clothes, and Effie Trinket tells me to do anything I want, wear anything I want, everything is at my disposal.

<sup>133</sup> Traduzido de: When we landed, the air was silent as we walked the distance from the plane to the terminal with guards at our side. But once the doors were opened, we were met with ear-shattering screams. The terminal was full of people jumping and cheering. A path had been



Quando se trata da Capital de Panem, os cidadãos do local são convidados a ver os tributos de pertinho, assim como os habitantes de Illéa, torcer e fazer parte daquele que será o assunto do momento, afinal a produção do *reality* realiza uma cerimônia de abertura na qual os participantes desfilam para a população – conforme relatado por Katniss:

O susto inicial da multidão com nossa chegada se transforma rapidamente em palavras de incentivo e gritos de “Distrito 12!”. Todas as cabeças estão viradas em nossa direção, tirando o foco das três carruagens à nossa frente. [...] À medida que vou ganhando confiança, mando até alguns beijos para a multidão. A população da Capital está ficando enlouquecida, lançando uma enxurrada de flores em nossa direção, gritando nossos nomes e sobrenomes, que tiveram o trabalho de procurar no programa (COLLINS, 2008, p. 70, tradução nossa)

As pessoas, como demonstrado acima, querem registrar o momento, conseguir autógrafos, criar torcidas organizadas (fã-clubes) e também parte daquele momento. Multidões que aguardam ansiosamente por candidatos de um *reality* para poder demonstrar sua torcida por eles e assim se sentir por dentro do assunto, nos lembra da ideia de Jenkins (2009) sobre a cultura participativa, como uma cultura onde os consumidores são convidados para criar e ajudar a circular determinado conteúdo.

Ainda levando em consideração o fato de que os governos desejam a participação do público no programa, é possível abordar mais uma aproximação entre ambas as obras. As pessoas, tanto da Capital de Panem quanto do país de Illéa, ao assistir ao programa e ao verem os produtos utilizados pelos participantes, os telespectadores vão quererem reproduzir ou adquirir aqueles objetos que apareceram.

Por exemplo, trazendo os já citados *spin-offs* que existem no universo de *The Selection* (2012), os organizadores produzem um programa onde serão apresentados os produtos de beleza utilizados na preparação das selecionadas, como tintas de cabelo, batons e muito mais para que as garotas do país queiram usá-los e parecer o máximo possível com as participantes do *reality show*. Já em *The Hunger Games* (2008), é possível notar como um objeto apresentado no

---

cleared for us with a golden carpet lined with coordinating rope barriers [...] The crowd was wild with joy. These would be the people we lived the closest to, and they were all looking forward to catching the first glimpses of the girls coming to town. One of us would be their queen someday. I turned my head a dozen times in a matter of seconds as people called my name from all over the packed terminal. There were signs with my name on them, too.

programa pode ser responsável por criar uma moda na Capital do país. Durante o segundo livro da saga, *Catching Fire* (2009), a personagem Katniss registra como as pessoas naquele local estavam envolvidas com o programa e utilizavam do seu símbolo como acessórios.

Aparentemente, meu broche com o tordo lançou uma nova moda que virou a sensação da temporada, porque diversas pessoas aparecem para me mostrar seus acessórios. Meu pássaro foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora. Só consigo imaginar o quanto isso não deve estar levando o presidente Snow à loucura. Mas o que ele pode fazer? Os Jogos foram um tremendo sucesso aqui, onde as amoras foram apenas um símbolo de uma garota desesperada tentando salvar seu namorado.<sup>134</sup> (COLLINS, 2009, p. 78, tradução nossa)

O exposto acima, tratando de *The Selection* e de *The Hunger Games*, pode ser relacionado ao conceito de economia afetiva, de Jenkins (2009), que estuda a relação emocional dos consumidores com suas marcas e conteúdos preferidos como fator decisivo nas suas decisões de compra e comportamento do consumidor, assim seu amor pelos *realities*, a torcida pelas candidatas America e Katniss, por exemplo, pode fazer com que o telespectador queira se maquiar como a moradora de *Illéa* e assim gerando um interesse na marca de maquiagem utilizada por ela no programa, assim como o broche de pássaro usado pela jovem do Distrito 12 pode fazer com que exista uma produção desse objeto para que os cidadãos possam usar o mesmo.

Assim como ambos os idealizadores dos *realities* aproveitam das torcidas organizadas e toda comoção que os participantes podem proporcionar, também é possível notar que os mesmos utilizam de outros métodos – para além dos desfiles e aparições públicas – para conectar o público com as novas celebridades do país. Em ambas as obras, de Collins e de Cass, há a presença de um evento especial no qual o país pode conhecer mais dos participantes e assim escolher para qual torcer, fazer doações e criar os seus fã-clubes, para isso, existem as entrevistas que visam não só promover os candidatos, mas também a atração televisiva.

---

<sup>134</sup> Traduzido de: Apparently my mockingjay pin has spawned a new fashion sensation, because several people come up to show me their accessories. My bird has been replicated on belt buckles, embroidered into silk lapels, even tattooed in intimate places. Everyone wants to wear the winner's token. I can only imagine how nuts that makes President Snow. But what can he do? The Games were such a hit here, where the berries were only a symbol of a desperate girl trying to save her lover.

Em *The Hunger Games* (2008), os tributos são entrevistados por Caesar Flickerman horas antes do *reality* começar para poderem conseguir pessoas dispostas a patrociná-los enquanto estão na arena, o mesmo tem o papel de não só fazer essa ponte entre tributos e público, mas também de apresentar a atração televisiva 24 horas por dia – enquanto ela estiver no ar. Assim como Flickerman é o responsável por comandar o *reality* de Panem, Gavril Fadye é o apresentador do programa exibido em Illéa, na obra *The Selection* (2012), ele também é a pessoa que entrevista as selecionadas visando mostrar ao público as qualidades da sua possível futura rainha, assim incitando ainda mais as torcidas organizadas.

Ambos são descritos como homens elegantes e conhecidos pelo público, pelo fato de exercerem essa função há anos. Flickerman, por exemplo, iniciou os seus trabalhos como apresentador dos *Hunger Games* na sua décima edição – como explorado em *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) – enquanto Fadye passou a comandar *The Selection* aos seus 22 anos, mais de vinte anos antes da edição de America Singer – como pode ser observado no conto *The Queen* (2014), de Kiera Cass.

O fato é que ambos os governos utilizam da imagem dos participantes para além dos momentos em que o *reality* está no ar. Ao realizar entrevistas e criar uma aproximação do público com aqueles que estão na competição, os organizadores dos programas possuem uma forma de fazer com que as pessoas se interessassem com a competição, afinal Castro (2006), os *reality shows* abrem as portas do mundo da imaginação às audiências. Desta forma, ao assistir à entrevista de uma selecionada, a habitante de Illéa pode se imaginar naquele lugar e pensar que em um futuro próximo ela também pode estar ali concorrendo ao posto de rainha do seu país, cercada de privilégios e com o cargo mais importante da sua sociedade.

Da mesma forma que ao ver um tributo de Panem sendo entrevistado aterrorizado com o fato de que pode morrer em uma arena, poucas horas depois daquela conversa, faz com que o cidadão daquela sociedade lembre-se quem está no comando do país, assim não querendo questionar ou não desafiar aquele que detém o poder pelo fato de que um possível questionamento pode levar a sua punição e até mesmo morte – exibida, claro, em TV aberta.

Por fim, é preciso citar algo que no início deste capítulo foi apontado como uma grande diferença entre as obras, mas que neste determinado momento

também pode ser considerada uma grande aproximação, a punição. Apesar do *reality* de *The Selection* (2012) não apresentar em sua estrutura o uso de violência e morte para fazer com que a disciplina dos habitantes de Illéa, inclusive – como explorado – a violência entre as participantes é vista como motivo para uma desclassificação da competição, o que difere bastante do que é apresentado na obra *The Hunger Games* (2008) – que se apodera do elemento do medo, da crueldade e dos combates físicos para assim gerar obediência dos cidadãos. Porém, apesar de tão distantes nesse quesito, um fato os aproxima bastante, em ambos os casos, punir aqueles que pensam em sair dos padrões estabelecidos e/ou descumpriram regras.

Os *Hunger Games* já são um sinônimo de punição, exibir crianças morrendo para milhares de telespectadores mostra como esse elemento está presente na sociedade de Panem, no entanto, é preciso citar que a exposição desse acontecimento não é o bastante para a Capital. O centro de poder daquele país precisa se precaver de rebeliões e explorar ao máximo esse quesito de dor e sofrimento para aqueles que ousam se colocar contra o imposto.

Como a televisão é a maior aliada para o governo da obra, usar do aparelho televisivo e do *reality* para exibir punição é uma alternativa bastante recorrente, quando o programa não está no ar, é possível exibir uma punição ao vivo para todo país, assim aterrorizando aqueles que assistiram aquela cena – de forma obrigatória – e os recordando que regras não podem ser infringidas naquele local.

Durante *Catching Fire* (2009), Katniss Everdeen relata como em um caso de revolução a Capital utilizou da sua maior arma para mostrara sua soberania, segundo ela, “[...] por uma semana, as pessoas foram proibidas de deixar suas casas. [...] A única vez que a televisão mostrou alguma coisa além de estática foi quando os suspeitos de terem sido os instigadores foram enforcados na praça.”<sup>135</sup> (COLLINS, 2009, p. 145, tradução nossa), a passagem mostra como qualquer suspeita de fuga das regras pode ser responsável por punição pública.

Quando se pensa em *The Selection* (2012), o que se pensa é em romance e *glamour*, um *reality* onde não nada além do amor, sendo descoberto. Porém, mesmo se tratando algo tão romântico, existem regras para esse programa e o descumprimento dessas ordens podem levar a desclassificação das jovens –

---

<sup>135</sup> Traduzido de: “[...] for a week, there was a lockdown [...] The only time the television showed anything but static was when the suspected instigators were hanged in the square.

como na situação que a candidata que foi desclassificada por agredir fisicamente uma concorrente, mas há também momentos que o governo precisa exibir a sua soberania, para além de uma simples expulsão do *reality*, horários a serem cumpridos e/ou regras de castas.

Em determinado momento da narrativa de *The Elite* (2013), America Singer relata como uma das participantes cometeu algo que vai contra as regras do programa, a inadimplência de uma candidata leva a uma punição exibida em rede nacional, na qual, toda uma estrutura especial é pensada para registrar esse acontecimento que precisa ser levado ao público, “Um grande palanque fora montado na rua. Centenas, talvez milhares de pessoas estavam ali [...] câmeras espalhadas ao redor, membros da equipe de produção correndo diante da multidão para poder captar aquelas cenas.”<sup>136</sup> (CASS, 2013, p. 88, tradução nossa).

Além de apresentar a punição para os telespectadores, o sistema convida diversas pessoas para ser possível expor ao máximo a infratora, mostrando assim que o apesar de parecer benevolente e estar disposto a proporcionar um entretenimento prazeroso aos cidadãos, eles também mostram como possuem o poder para manter os habitantes sob o seu domínio e estão preparados para punir qualquer um que esteja disposto a descumprir as regras pré-estabelecidas, como em qualquer sociedade totalitarista distópica.

Desta forma, é possível notar que, mesmo aparentando não estarem conectadas, as obras – com suas diferenças e similaridades – retratam bem como o uso de um programa televisivo pode beneficiar o controle governamental e promover uma obediência por parte dos cidadãos de determinado local. Quando se trata do uso do poder, os discursos podem parecer diferentes, mas como se trata do uso de saberes, não importa se o *reality* mostrará a morte de crianças ou o primeiro beijo de um príncipe, mesmo com tantas diferenças e aproximações, o propósito por trás dessas produções em uma sociedade distópica possui um significado maior, talvez o que mais importe para aquele sistema governamental – gerar um comportamento no qual o habitante continue a depender, temer e não questionar as atitudes impostas a ele.

---

<sup>136</sup> Traduzido de: A large platform had been set up in the street. Hundreds, maybe thousands of people were crowded together [...] Cameras were positioned around the platform, and production people were running in front of the crowds, capturing the scene

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude do que foi apresentado, o presente trabalho buscou investigar as narrativas distópicas criadas por Suzanne Collins e Kiera Cass, buscando compreender de que maneira os *reality shows* são utilizados nas sociedades das narrativas escolhidas. Com base nas discussões suscitadas, assim como a utopia e a distopia são duas faces de uma mesma moeda, as narrativas de Collins e Cass, *The Hunger Games* e *The Selection*, também andam de mãos dadas. Por se tratarem de narrativas que apresentam ao leitor o uso do *reality show* em sociedades futurísticas, as obras produzidas pelas duas se assemelham bastante, da mesma forma que também podem se distanciar, sendo assim, a comparação é inevitável quando se trata desses dois *best-sellers* da literatura mundial.

Talvez o principal fato para que ambas se aproximem tanto seja o contexto no qual as duas obras foram escritas, no qual as autoras conviveram com a crescente onda de produções de *reality shows* – se pensarmos no momento que estamos vivendo agora, provavelmente um novo programa do segmento está sendo desenvolvido enquanto você lê essa página – e por se tratarem de escritas distópicas, os textos podem trazer consigo uma situação de alerta, criando assim um mundo futuro a partir de características do real presente, uma *metacronia*.

Como dito, as autoras utilizaram do seu meio de convívio para a criação de uma história, em que o uso do *reality show* perpassa o entretenimento de diversas formas, sendo esse utilizado para propósitos governamentais. No contemporâneo, até o momento, não é possível fazer uma relação de que esse segmento televisivo seja utilizado para fins estatais, afinal os mesmos são produzidos e realizados por grandes corporações que nada tem a ver com as instituições estatais.

Porém, as reflexões a partir de *The Selection* e de *The Hunger Games* podem ser utilizadas para pensar como o ato de entreter em nossa sociedade também pode apresentar algo além do simples fato de levar diversão para as pessoas. Assim como nas obras de Collis e Cass, a produção das atrações possuem um propósito para além do entretenimento dos seus telespectadores, neste caso um consumo desenfreado que gere bastante lucro, conquistas no ibope por uma audiência gigantesca, levar o espectador a consumir algo que foi

apresentado durante uma propaganda e que aquele produto televisivo se torne o assunto mais comentado nas redes sociais.

Como em uma sociedade distópica, questões capitalistas e de monetização não são a única – e talvez nem seja o principal objetivo do governo – o que se faz presente no uso da produção de programas de televisão, como *reality shows*, seja um controle da população, por meio de distração e terror.

Considerando o discutido, em relação ao universo de *The Hunger Games*, podemos pensar em como a televisão é algo soberano naquele local. O governo de Panem, a Capital, nota como essa pode ser a sua principal arma quando se trata de controle da massa e a utiliza desenfreadamente – não é à toa que ao compararmos o cenário apresentado em *The Ballad of Songbirds and Snakes* (2020) e o visto sessenta e quatro anos depois, na septuagésima quarta edição do programa, em *The Hunger Games* (2008) a utilização do aparelho televisivo é completamente diferente.

O fato é que os organizadores do evento utilizam do *reality show* como grande propagador de medo na vida do ser humano daquela sociedade. A Capital, centro de poder daquele local, está disposta a utilizar deste recurso para fazer com que revoluções sejam evitadas e o domínio daquele lugar continue em suas mãos. Esse medo se instaura pelo fato que as pessoas não querem se ver naquela situação de desespero, onde humanos são tratados como animais. Assim, a Capital utiliza do poder através da linguagem, sendo essa a principal responsável por esse acontecimento.

Podemos notar que, ao usar dos próprios habitantes dos distritos – mais especificamente crianças – a Capital usa da representação de seus similares em situação de perigo, ainda mais crianças vistas como seres frágeis, para fazer com que além das pessoas se sentirem apavoradas, sintam-se tão vulneráveis quantos os jovens que estão lutando.

Vale lembrar que de acordo com Foucault (1982), poder se baseia nos saberes e nos discursos, assim utilizar do elemento representacional do medo, com crianças lutando até a morte na arena, faz com que o medo se espelhe por toda Panem e o *reality show* cumpra o seu papel de manter a ordem naquele local.

Ainda falando sobre linguagem, nada melhor do que a linguagem do amor, não? Se apaixonar e viver um romance pode ser um dos maiores desejos de um ser humano e nada melhor do que vender essa ideia em rede nacional. Mostrar

aos seus cidadãos uma esperança de um possível “final feliz” é a estratégia utilizada pelo governo de Illéa, que também proporciona aos seus súditos a ideia de que qualquer garota naquele país pode ter uma oportunidade de mudar de vida muito rapidamente, basta que conquistem o amor de um príncipe.

Como discutido, o *reality* de *The Selection* se mostra um tanto quanto benevolente, afinal nada de mais pode ser visto além de um jovem príncipe que procura por sua companheira e está cercado de garotas um palácio. De causas a efeitos pode parecer apenas um programa romântico e que realmente visa proporcionar aos fiéis súditos daquele país uma chance de conhecer de perto a escolha da futura rainha, mas, por se tratar de uma produção realizada em uma sociedade distópica isso não passa de uma forma de fazer com que a população se mantenha sob as rédeas daqueles que estão no poder.

O uso de meios de comunicação e formas de entretenimento para uma maneira de entorpecer o público é notável na obra de Cass, em diversos momentos a autora traz situações onde há uma expansão do *reality* para fazer com que as pessoas consumam ainda mais o conteúdo, fazendo com que aquele assunto continue a ser espalhado pela sociedade e assim todos comentem e/ou desejem participar, dando a eles a esperança de ter os seus “felizes para sempre”.

Novamente, temos o uso do poder ligado ao uso da linguagem, e podemos – mais uma vez – recorrer a Foucault (1982) para falar que poder está presente em todos os lugares que o mesmo se baseia nos saberes. Por mais que os discursos sejam diferentes, um utiliza do medo e outro do amor, em sociedades distópicas, onde há a presença de um regimento totalitário que não pensa em nada além do bem próprio, a manutenção da sua soberania se dá através do uso do saber que também está ligado a como a linguagem é utilizada.

Desta forma, é possível enxergar como o uso da linguagem se faz importante para que, além da comunicação, seja utilizada como instrumento de poder. Afinal, ela é a principal forma de gerar discursos e interpretações são criadas a partir deles, que se baseiam em signos e símbolos previamente implantados na sociedade. É a partir da linguagem e do discurso, que tudo faz e se desfaz, da hierarquização, as delimitações e influências.

Assim, a relação entre poder e *reality* é um dos grandes truques utilizados pelos governos das obras de Cass e Collins. Com o uso dos programas de TV, os comandantes das narrativas implementam os *realities* em suas sociedades



como forma de fazer com que os habitantes daquele local sejam colocados anestesiados, por medo ou por felicidade, por uma torcida para que um conhecido seu sobreviva ou que a sua amiga seja a futura rainha do país. *The Hunger Games* e *The Selection* nos mostram como esses programas de TV são usados para manutenção de um poder que visa continuar a beneficiar quem está no comando, pregar discursos pré-estabelecidos pelos mesmo, além de – claro, o seu maior objetivo – instaurar a ordem e o controle dos grupos sociais.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Anna Carolyna. **O espaço, o humano e o espetáculo na distopia pós-moderna de Jogos Vorazes**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de São João del-Rey. Minas Gerais, p. 102., 2017.
- BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1992.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: J. Zahar. Ed., 2001.
- BENTIVOGLIO, Júlio. **História & Distopia: imaginação histórica no alvorecer do século 21**. 2. ed. Vitória: Editora Milfontes, 2021.
- BUSTAMANTE, Regina Maira da Cunha. Ludi circenses: comparando textos escritos e imagéticos. **Revista Phoênix**, Rio de Janeiro, 11, p. 221-245, 2005. Disponível em:  
<<https://revistas.ufrj.br/index.php/phoenix/article/view/33328/18741>>  
Acesso em 15 setembro 2023
- CALDER, Jenni. **Huxley and Orwell: Brave New World and Nineteen Eighty-Four**. London: Edward Arnold, 1976.
- CANDIDO, Antonio. **Literatura e Sociedade**. 8. ed. São Paulo: T.A. Queiroz/Publifolha, 2006.
- CASHMORE, E. **E a televisão se fez!** São Paulo: Summus, 1998.
- CASS, Kiera. **The Elite**. 1st ed. New York, NY: HarperCollins Publishers. 2013.
- \_\_\_\_\_. **The Heir**. 1st ed. New York, NY: HarperCollins Publishers. 2015.
- \_\_\_\_\_. **The One**. 1st ed. New York, NY: HarperCollins Publishers. 2014.
- \_\_\_\_\_. **The Selection**. 1st ed. New York, NY: HarperCollins Publishers. 2012.
- CASTRO, Cosette. **Por que os reality shows conquistam audiência?** 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2006.
- CAVALCANTI, Ildney de Fátima Souza; NETO, Pedro Fortunato de Oliveira, Representações de opressão de gênero em O Ano do Dilúvio, de Margaret Atwood. **Revista de Letras**, Curitiba, v. 22, n. 39, p. 150-168, jul./dez., 2020. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/view/11363>> Acesso em: 17 fevereiro 2024

\_\_\_\_\_ ; SILVA, Analice da Conceição Leandro da. Redemoinhos da linguagem: A desordem e o limite na narrativa distópica a morte de Paula D., de Brisa Paim. **Verbo de Minas**. Juiz de Fora, v.13, n. 21, p. 27-39, jan/jul. 2012.

COLLINS, Suzanne. **Catching Fire**. 1st ed. New York, NY: Scholastic Press. 2009.

\_\_\_\_\_. **Mockingjay**. 1st ed. New York, NY: Scholastic Press. 2010.

\_\_\_\_\_. **The Ballad of Songbirds and Snakes**. 1st ed. New York, NY: Scholastic Press. 2020.

\_\_\_\_\_. **The Hunger Games**. 1st ed. New York, NY: Scholastic Press. 2008.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**.

Tradução de: Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

ECO, Umberto. “Os mundos da ficção científica”, IN: ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. 2. ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FERREIRINHA, Isabella Maria Nunes; RAITZ, Tânia Regina. As relações de poder em Michel Foucault: reflexões teóricas. **Revista De Administração Pública**, 44(2), 367–383, 2010. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0034-76122010000200008>>. Acesso em: 06 out. 2023

FISHER, M. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** Tradução de: Rodrigo Gonsalves, Jorge Adeodato e Maikel da Silveira. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 3ª Ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

\_\_\_\_\_. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. 3. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Lúcia M. Pondé Vassallo. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

FREIRE, Adelice Manuela Moreno. **A Representação do Ilhéu em Manuel Lopes**. 2010. Monografia (Licenciatura em estudos cabo-verdianos e portugueses) – UNICV. Cabo Verde, p. 65. Disponível em:

<<http://hdl.handle.net/10961/2082>> Acesso em: 26 março 2023

GANDRA, Alana. **Pesquisa diz que, de 69 milhões de casas, só 2,8% não têm TV no Brasil**. AGÊNCIA BRASIL. Publicado em: 21 de fevereiro de 2018.

Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2018-02/uso-de-celular-e-acesso-internet-sao-tendencias-crescentes-no-brasil>>.

Acesso em: 26 agosto 2023

GARCIA, Nadyne Quadros. Um paradoxo entre o mundo utópico e distópico no livro “Admirável Mundo Novo” do autor Aldous Huxley. **Rev. Enciclopédia**, Pelotas, v.4, n. 2, p. 113-122, 2015. Disponível em:

<<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Enciclopedia/article/view/8041/5311>> Acesso em: 20 abril 2023.

GRESH, Lois H. **Hunger Games**: A filosofia por trás dos Jogos Vorazes.

Tradução de: Cassius Medauar. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Organização e Revisão Técnica: Arthur Ituassu; Tradução: Daniel Miranda e William Oliveira. 1ª Ed. Rio de Janeiro: PUC-Rio - Editora Apicuri, 2016.

HERSCHMANN, Micael; PEREIRA, Carlos Alberto Messenger. **Mídia, Memória e Celebidades**. Rio de Janeiro: e-papers, 2003.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anu. Lit.**, Florianópolis, v.18, n. 2, p. 201-215, 2013. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201/25995>> Acesso em: 21 abril 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2ª ed, São Paulo: Aleph, 2009.

KOPP, Rudinei. **Comunicação e mídia na literatura distópica de meados do século 20**: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – PUC. Rio Grande do Sul, p. 279. 2011.

LAJOLO, Marisa. **Literatura**: Leitores & Leitura. São Paulo: Moderna, 2001.

LEVITAS, Ruth. **The Concept of Utopia**. Oxford: Peter Lang, 1990.

LIEBEL, Vinícius. Distopias – um gênero na história. In: LIEBEL, Silva (org.). **Das utopias modernas às distopias contemporâneas**: conceito, prática e representação. 1. ed. Belo Horizonte [MG]: Fino Traço, 2021b. p. 189-217.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. **Direito, técnica e distopia**: uma leitura crítica. *Rev. direito GV*, São Paulo, vol.9, n.1, pp.345-366, 2013.

Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S1808-24322013000100013>>.

Acesso em: 21 abril 2023

- MARTINS, Laura. **Consumo de TV aumenta 79% no Brasil durante quarentena**. KNEWIN. Publicado em: 16 de junho de 2020. Disponível em: <[knewin.com/coronavirus/consumo-de-tv-aumenta-79-no-brasil-durante-quarentena/](http://knewin.com/coronavirus/consumo-de-tv-aumenta-79-no-brasil-durante-quarentena/)>. Acesso em: 12 outubro 2023
- MCDONALD, Brian. "A palavra final em entretenimento": arte mimética e monstruosa nos Jogos Vorazes. *In*: IRWIN, William; DUNN, George A.; MICHAUD, Nicolas (org.). **Jogos Vorazes e a filosofia**. Tradução: Patrícia Azeredo. 2ª ed, Rio de Janeiro: Best Seller, 2014.
- MOISÉS, Massaud. **A Análise Literária**. 9 Ed. São Paulo: Cultrix, 1991.  
 \_\_\_\_\_. **Dicionário de termos literários**. 2. ed. São Paulo: Cultrix, 1978.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1977.
- ORWELL, George. **Why I write (1946)**. In Such, Such Were the Joys. Califórnia: Harcourt, Brace, & Co., 1953.
- RESENDE, Maria Vânia. **Literatura Infantil & Juvenil – Vivências de Leitura e Expressão Criadora**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 1997.
- SAMUEL, Rogel. **Manual da teoria literária**. 2. ed. Petrópolis. Vozes, 1985.  
 \_\_\_\_\_. **Novo Manual de Teoria Literária**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- SERENATO, Dircelia Terezinha. A poesia na sala de aula numa perspectiva interartes. Em: PARANÁ **O Professor Pde E Os Desafios Da Escola Pública Paranaense**. 2010. Disponível em <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2009\\_unicentro\\_portugues\\_md\\_dircelia\\_terezinha\\_serenato.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2009_unicentro_portugues_md_dircelia_terezinha_serenato.pdf)>. Acesso em 17 abril 2023.
- SILVA, Alexandre Alcântara da. **Literatura Inglesa para brasileiros: curso completo de literatura e cultura inglesa para estudantes brasileiros**. 2. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino *In*:\_\_\_\_\_(Org), **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- VIEIRA, Fátima. The concept of utopia. *In*: CLAEYS, Gregory. **The Cambridge Companion to Utopian Literature**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. Cap. 1. p. 3-27.
- TREVIZAN, Karina. **Almanaque dos reality shows no Brasil**. São Paulo: Panda Books, 2011.

TUHLINSKI, Camila. **Após duas décadas, qual será a tendência para reality shows no Brasil?** ESTADÃO CULTURA. Publicado em: 24 de maio de 2021. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/televisao,apos-duas-decadas-qual-sera-a-tendencia-para-reality-shows-no-brasil,70003724092>>. Acesso em: 26 agosto 2023

WHITE, Hayden. **Trópicos do Discurso, Ensaios sobre a Crítica da Cultura**. Ed. 1 reimpr. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2014.

*“É preciso força pra sonhar e  
perceber  
Que a estrada vai além do que se  
vê”  
(Los Hermanos)*