

AMBIÊNCIAS NAZISTAS RESSIGNIFICADAS: A OBRA “JOGOS VORAZES” PELA INTERMIDIALIDADE

Autor: Jerônimo Teixeira Strehl

Orientadora: Profa. Dra. Solange Wajnman

Esta pesquisa busca analisar, por meio dos estudos de intermedialidade, as ressignificações ocorridas pela atualização, a um público fruidor contemporâneo, dos conceitos trazidos por obras literárias cânones do gênero distópico, materializado pelas diversas instâncias da obra “Jogos Vorazes”. Esta apresenta uma nação totalitária, em que os conceitos de democracia e liberdade não existem. Em seu lugar tem-se uma divisão radical das classes sociais, na qual uma minoria vive em opulência, impondo uma ditadura de miséria e fome à massa majoritária servil. O elemento principal desse controle é o uso dos meios de comunicação de massa como forma de doutrinação, tendo seu ápice no *reality show*. Pretende-se demonstrar o quanto essa obra fictícia se apropria da estética nazista e a ressignifica nas diversas instâncias de sua materialização, especialmente encontrada por sua adaptação cinematográfica e seus derivados. A obra, de grande clamor popular entre o público consumidor jovem, fortemente influenciado por sua narrativa, ao fim levanta questionamentos acerca das relações de poder, as iminências da violência real e simbólica, bem como sobre consumo e o quanto essas concepções permeiam a realidade contemporânea, sendo as mídias instrumentos fundamentais para essa observação. Com embasamento de diversos teóricos, mas encabeçado por Gumbrecht e Foucault, trata-se de um estudo teórico-empírico qualitativo, buscando a construção de dados por meio de observação.

Apoio PROSUP-CAPES