

As Peças Gráficas de Jogos Vorazes: Uma Análise Semiótica¹

Cassiano Giroto ZANELLA²

Maria Goretti Baptista BETENCOURT³

Universidade de Passo Fundo - UPF, Passo Fundo, RS

Resumo

O seguinte trabalho propõe a reflexão, seguindo o paradigma semiótico, da campanha publicitária em peças gráficas da franquia de filmes Jogos Vorazes, (*The Hunger Games*), encomendada à agência Ignition Creative pelo estúdio Lionsgate. O objetivo é trazer à tona os elementos implícitos e explícitos que constituem os significados principais dos filmes nas peças analisadas. O artigo expõe a definição das características de marketing cinematográfico e traduz as diversas interpretações que a mensagem dos anúncios podem transmitir através das características signicas.

Palavras-chave: Semiótica; publicidade; cinema; filme; jogos vorazes; significação.

1 Introdução

Começaremos este artigo definindo os conceitos de semiótica e de Jogos Vorazes. Em seguida analisaremos detalhadamente 14 peças gráficas (pôsteres) dos filmes: Jogos Vorazes, Jogos Vorazes: Em Chamas, Jogos Vorazes: A Esperança parte 1 e Jogos Vorazes: A Esperança parte 2. Produzidas e veiculadas ao redor do mundo no período de 2011 a 2015. O objetivo é delinear os signos latentes que se repetem nas publicidades e acompanhar suas evoluções junto aos filmes. No final analisaremos a campanha como um todo e se ela foi sucedida em transcrever publicitariamente o conceito dos filmes.

1.1 Semiótica

Semiótica, do grego *semeion*, é a ciência que estuda a complexidade dos signos como forma de linguagem. É um estudo que busca, principalmente, fazer análise e percepção.

¹ Trabalho submetido ao Intercom Júnior, no XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul 2016, na Categoria Publicidade e Propaganda.

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da FAC-UPF, email: zanellacassiano4@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da FAC-UPF, email: bett@upf.br

Essa teoria foi fundamentada pelo filósofo e cientista norte americano Charles Sanders Peirce (1839-1914), e serve de base para muitos estudos e dissertos sobre semiologia. A mesma semiologia que o seu seguidor, Umberto Eco, defende quando afirma “A Semiologia estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas de signos – partindo da hipótese de que na verdade todos os fenômenos de cultura são sistemas de signos, isto é, fenômenos de comunicação” (ECO, 1971. p.3).

Para Peirce, um signo, ou *representamen*, é tudo aquilo que representa algo. Na mente do indivíduo, ele verá o signo e entenderá sendo uma representação daquilo que ele significa, um objeto por exemplo. É uma concepção da ideia do significado daquele objeto. Esse é o princípio de signo.

Ainda sobre semiótica, a pesquisadora brasileira Lúcia Santaella (1983) afirma em sua tese que a semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis. Priorizaremos aqui, a vertente Peirciana. Para decifrar esses códigos, Peirce definiu três tricotomias de estudo do signo.

A primeira tricotomia é relacionada com a qualidade do signo, ou seja, suas características principais. A segunda é em relação ao objeto: o que ele indica e simboliza. E a última é uma avaliação geral do que se vê em relação á seu interpretante. Ele dividiu em três categorias para analisar os fenômenos que ficaram conhecidos como: Primeridade, Secundidade e Terceidade.

Na Primeridade, tudo aquilo que aparece na mente de um indivíduo no primeiro momento, é a consciência imediata sem representação. Por ser o primeiro contato com o fenômeno, é chamada de qualidade do sentimento. Após, vem a Secundidade, onde o objeto se mostra necessário e há uma materialização. Aqui, temos as primeiras absorções das reações impressas na Primeridade. E a Terceidade vem pra concluir as duas primeiras análises, fazendo uso do intelecto para interpretar os fenômenos a partir do signo e do objeto que tem origem. É a fase do interpretante, onde ocorre a mutação do signo puro para uma percepção do mesmo.

Avançando na filosofia Peirciana, um signo pode se definir como ícone, índice ou símbolo. Ícone quando ele aparece qualificando algo sem representar nada. Fica na base da Primeridade. Índice quando o signo indica alguma coisa e sugere alguma ação ou interpretação.

Uma gota d’água caindo do céu é um índice de que poderá haver chuva. O índice “linka” uma coisa à outra, permanecendo na Secundidade. E o símbolo na Terceidade, onde faz referência a algo geral previamente estabelecido pela sociedade, como, por exemplo, nossos algarismos e caracteres. O símbolo nos oferece informações sobre os signos, o que os torna importantes para compreendermos novos signos.

Em uma relação direta com a publicidade, Santaella e Nöth (2010, pg 9) defendem que as operações lógicas da percepção desenvolvidas por Peirce podem ser aplicadas a quaisquer processos perceptivos, em qualquer ordem ou situação. Elas estariam presentes nos anúncios publicitários se eles se apresentarem à percepção e à interpretação. Isso se dá

pelo “juízo perceptivo”, que são inferências lógicas, elementos generalizantes que fazem a mente reconhecer e perceber o que ela está sendo exposta.

1.2 Jogos Vorazes

A trilogia de livros *The Hunger Games*, traduzida no Brasil como Jogos Vorazes, foi escrita por Suzanne Collins entre 2008 e 2010. A aceitação do público e as críticas a tornou sucesso de vendas. A história se passa em um futuro distópico, onde a América do Norte foi destruída e transformada numa nação chamada Panem, e dividida em 13 distritos, cada um contribuindo com uma função essencial para a sobrevivência do país. O distrito mais poderoso, o 13, rebelou-se contra o governo autoritário da Capital, a instituição que controla Panem. Os outros 12 distritos declararam guerra. A Capital ganhou a guerra e o distrito 13 foi destruído. Como punição, a Capital criou um evento anual transmitido na tv onde um casal de cada distrito deve ser selecionado para uma competição mortal, e apenas um sobreviver. O evento é chamado de Jogos Vorazes. A história começa 74 anos depois da revolução, onde acompanharemos Katniss Everdeen, uma jovem do distrito 12 (o mais pobre) que se irá ser voluntária no lugar da pequena irmã para ir aos jogos. E, ao longo da história, sua força e coragem a tornará num símbolo de esperança para toda a nação de Panem. O que pode comprometer o sistema cruel da Capital.

Os direitos da adaptação foram vendidos à *Lionsgate*. Junto com a produtora *Color Force*, transformou a série literária em uma franquia adolescente de fantasia e ficção científica de sucesso. O primeiro filme¹ foi lançado em 23 de março de 2012 e arrecadou mais de US\$ 600 milhões mundialmente, fazendo a *Lionsgate* continuar com a franquia no cinema.

Em 15 de novembro de 2013, a sequência intitulada Jogos Vorazes: Em Chamas², chegou aos cinemas brasileiros com uma semana de antecedência em relação ao resto do mundo. o filme conseguiu elevar a trama e a franquia para um novo patamar e arrecadou cerca de US\$ 800 milhões. Sucesso que fez a *Lionsgate* adotar uma medida que está se tornando comum em Hollywood quando se trata de franquias adolescentes: dividir o último livro em dois filmes, A primeira parte estreou em 19 de novembro de 2014 e a segunda em 18 de novembro de 2015.

Neste terceiro e quarto capítulos, Katniss terá a responsabilidade de se tornar um símbolo da nova revolução dos distritos contra a Capital, incorporando a imagem de um Tordo, ave que virou um símbolo de esperança para a população. Ela partirá para a guerra justificando o povo de *Panem* e acabando com o regime opressor de *Snow*.

Os filmes que adaptam a história tiveram a importante missão de levar esse mundo fantásticos às telas do cinema, o primeiro filme apresentou Panem, o Distrito 12, e a arena. A direção e a fotografia priorizaram a “câmera na mão”, para priorizar a tensão dos jogos, sem apelar para a espetacularização da violência, que a série crítica, evitando uma classificação indicativa alta. O segundo filme marcou a chegada do novo diretor, Francis

Lawrence, que assumiu o comando dos filmes restantes. Os três últimos volumes puderam contar com uma produção mais caprichada, com orçamento mais folgado e uma liberdade maior para contar a história sem a pressão de se provar como um sucesso, diferente do primeiro Jogos Vorazes. Em Chamas priorizou mostrar o desenvolvimento dos personagens e da trama política, com muito mais ação e tensão. Já as partes 1 e 2 de A Esperança, focaram na revolução intercalando entre o Distrito 13 e a Capital e tiveram ritmos bem variados com cenas de diálogos dramáticos ocupando o maior tempo em tela.

2 Análise das Peças Gráficas

Para esta análise, aprofundaremos nossa ótica semiótica em 14 das principais peças gráficas que preencheram os cinemas, shoppings, ruas, paradas de ônibus, outdoors, mídias alternativas e, é claro, as redes sociais e os sites na internet. O signo, como visto anteriormente, é algo que representa alguma coisa para alguém. Neste caso os anúncios são os signos, pois criam um outro signo com um novo valor, sem substituir o objeto (filme). Como o filme é adaptado de um livro, ele mesmo já seria um signo desse livro.

Analisaremos os anúncios da seguinte forma: Utilizando a Segunda Tricotomia de Peirce, destacando ícones, índices e símbolos. Depois, será feito um filtro com o objeto e o interpretante com as possíveis interpretações daquele signo, e o contexto com a história do filme.

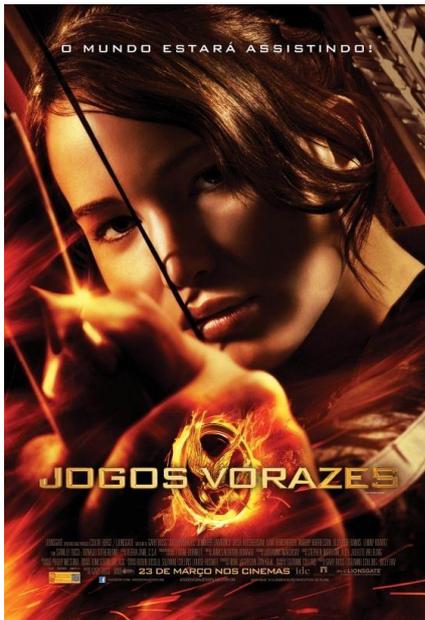
Peça 1: Teaser Pôster primeiro filme. Lançado em agosto de 2011

Percebemos na imagem, a composição de um pássaro dourado dentro de um arco redondo metálico e uma flecha que o atravessa. A imagem tem fundo escuro, é centralizada e o elemento principal está inclinado para frente. A ave está abrindo suas asas e o arco pegando fogo. Uma chama quente e intensa laranja. O arco e flecha são as armas que a protagonista usa nos jogos e também para caçar.

Dentre os signos indicais, percebemos que as chamas indicam calor, e asas espaldadas da ave, indicam que ela irá levantar voo e deixar aquele círculo. O Fogo, elemento da natureza, simboliza



vida e renascimento, e também a destruição. O círculo representa eternidade e os ciclos de vida: nascer, morrer e renascer. O pássaro tordo representa liberdade, independência e esperança. E a flecha traduz direção, abertura, conquista ruptura e defesa. A chamada “Que a Sorte Esteja Sempre a Seu Favor”, faz referência a uma frase famosa na história, dita para os participantes sempre antes dos jogos começarem. Temos então o título do filme na parte inferior do pôster e a data de estreia. Data que poderia ser tanto a data do filme quanto a data de início dos jogos, o que pautará toda a trama. A cor laranja que predomina na peça sugere movimento e encorajamento.



Peça 2: Pôster final. Lançado em fevereiro de 2012

Nesta peça, lançada a um mês da estreia do filme, temos a protagonista nos encarando com sua flecha na mira, e, em sua volta, há o mesmo círculo que envolve o tordo na primeira imagem. Esta posição em que a protagonista se encontra, será um dos momentos decisivos do filme. Cada movimento precisará de concentração para que ela não falhe, pois, se falhar, poderá pôr tudo a perder nos jogos. Mais uma vez a cor laranja é predominante no pôster, e provoca excitação e ansiedade para o produto (filme).

Os elementos ocupam toda a imagem e temos agora a frase: “O Mundo Estará Assistindo” que faz um trocadilho de sentido com a ideia do reality show “Jogos Vorazes” que é exibido em toda Panem, e o filme que estreará no mundo. A posição da pessoa na foto indica que ela irá disparar sua flecha, podendo ser certa em seu alvo. Pela primeira vez, temos o uso da metáfora, que a protagonista está no mesmo lugar do pássaro querendo se desvincular do círculo.



Peça 3: Teaser pôster segundo filme. Lançado em fevereiro de 2013.

O tordo, figura símbolo do primeiro filme, agora também é símbolo da revolução que começou ocorrer em Panem após os últimos Jogos Vorazes, o pássaro está prestes a voar e já fora do círculo onde estava preso. O círculo pega um fogo ainda mais ardente, com tons de laranja mais escuros. Mas, agora a circunferência

metálica está repartida em 12 partes, o que lembra um relógio. Detalhe que fará sentido ao decorrer do filme. O elemento está levemente inclinado, centralizado na peça e o fundo é escuro.

A frase “Toda Revolução Começa com uma Faísca” faz ligação com o final do primeiro filme. As ações que protagonista Katniss no primeiro episódio desencadearam no início da revolução. As chamas indicam calor intenso e as asas batendo sugerem voo. O relógio simboliza o tempo que é representado por uma roda com um movimento giratório que faz um ciclo. Podemos concluir que neste segundo capítulo da história o tempo fará toda a diferença.

Peça 4: Pôster Instagram. Lançado em maio de 2013



Nesta imagem, Katniss está no topo de uma montanha segurando seu arco e flecha e admirando a vista. No fundo há nuvens no céu. Uma delas se encaixa perfeitamente na personagem, sugerindo um par de asas em suas costas.

A textura da imagem parece ser de um papel envelhecido, um tanto desgastado, com cores solares e filtros que lembram muito os filtros do Instagram, (aplicativo de rede social em que é possível adicionar a imagem características *retrô*, de imagens antigas e fotos analógicas). Há as cores pasteis azul, roxo e amarelo. A frase, traduzida para o português, significa: “O sol insiste em se erguer, então eu permaneço de pé”. A imagem pode ser traduzida com as seguintes especificações: imponência, resistência e coragem da protagonista em enfrentar até mesmo algo tão grande e poderoso como o sol. Montanha, céu, nuvem, papel, arco, garota e asas são os ícones.

O topo indica superioridade, ápice e poder. E as asas metafóricas na personagem dão caráter de liberdade, leveza e pureza. O topo da montanha simboliza encontro entre o céu e a terra. As nuvens claras, segundo a antiga tradição chinesa, simbolizam a transformação que o sábio deve sofrer, renunciando a seu ser perecível para alcançar a eternidade. O que representa uma elevação espiritual. O arco e flecha é considerado como uma arma nobre associado aos raios que caem do céu e representa muitas coisas, dentre elas o destino e a vontade divina. Também está ligada a velocidade, a precisão, a certeza e a fatalidade.



Peça 5: Pôster final. Lançado em setembro de 2013

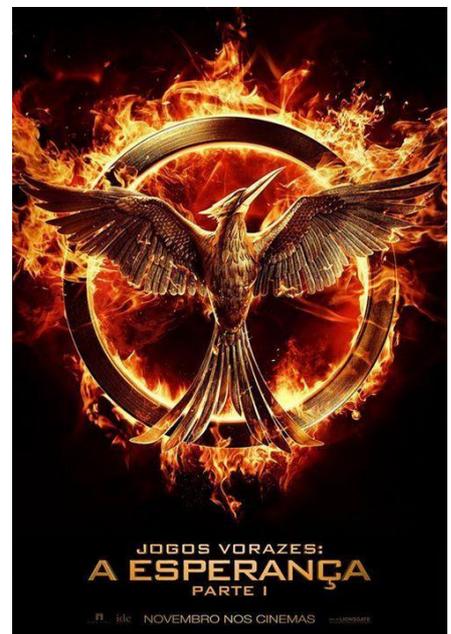
Assim como no do primeiro filme, Katniss está no centro do arco do tordo em chamas apontando sua flecha para a audiência. Ela veste um uniforme, esportivo, que servirá para sua sobrevivência no ambiente dos novos jogos. A chama vermelha do fogo sugere urgência, tensão e perigo, sinalizando que agora a situação ficou séria. As chamas tomam a maior parte da imagem apenas as laterais permanecem em preto. A frase: “Lembre-se de quem é o inimigo” é usada nos trailers e citada no livro, o que faz toda a diferença na trama. A personagem irá perceber que terá que enfrentar um inimigo muito maior do que seus oponentes nos jogos. Este inimigo é a Capital.

A posição da protagonista na foto indica que ela irá disparar sua flecha, e que esta batalha significará algo muito maior do que apenas sua sobrevivência. A flecha sendo disparada do arco simboliza precisão, foco, o alvo e as escolhas que Katniss terá que fazer a partir de agora.

Peça 6: Teaser pôster terceiro filme. Lançado em abril de 2014

Neste pôster, a figura do tordo está centralizada de asas abertas dominando a arte e agora se separando de vez do arco incendiado que o prendia. Metáfora que pode ser percebida no final do segundo filme, quando Katniss, consumida pelo ódio à crueldade da capital, aceita ser o tordo da revolução. Há, pela primeira, vez uma ruptura na história que caminhará para o seu tão esperado desfecho.

A frase: “O fogo queima mais intensamente na escuridão”, é uma pista do que virá a seguir e já anuncia um capítulo mais sombrio e de decisões difíceis. O preto ocupa grande parte da imagem e as chamas, em um laranja mais brilhoso, condizem com a mensagem. As chamas indicam calor e simbolizam possibilidade e expectativa e asas abertas indicam que a ave voará com vigor, o que simboliza segurança, liberdade, paz e poder.





Peça 7: Pôster. Lançado em julho de 2014

Pela primeira vez temos a protagonista de costas em um fundo preto. Ela está vestida com uma roupa de guerra, asas fechadas e segurando seu arco e flecha, todos também pretos. Há apenas uma luz suave de cima para destacar as asas.

No canto central inferior, há a logo do tordo com a data de estreia, mas sem o nome do filme, sendo este o único elemento colorido da imagem. Abaixo da frase “Eu serei seu líder”, fica implícito uma nova posição que a figura de Katniss se tornará a partir de agora, mas sem revelar sua personalidade. Apenas quem conhece a série sabe o que significa. O preto e o caráter sombrio do pôster pode representar essa transição da personagem: o luto pela antiga Katniss, vencedora dos Jogos, que agora dará espaço para uma líder: Katniss, o tordo.

Essa composição com o herói de costas é considerado um clichê dos pôsteres de cinema: A figura do herói solitário, ou do vilão, segurando sua arma pronto para o embate. Numa posição de mistério e de expectativa. Ícones: pessoa de costas, asas, flecha, arco. Preto simboliza solidão, dificuldade, luto, morte, seriedade e serenidade. E a pessoa de costas pode simbolizar indiferença rejeição ou preparação. A posição da personagem indica caminhada. Asas fechadas podem sinalizar resguardo.

Peça 8: Pôster Final: Lançamento Setembro de 2014

Nesse pôster temos a mesma imagem que a peça anterior, mas agora vemos pela primeira vez de frente a protagonista Katniss com o uniforme negro de guerra, preparada para o embate segurando seu arco e flechas com a mão esquerda. A personagem está no meio da imagem em posição de sentido militar. O tordo aberto pegando fogo atrás dela e suas asas transparecendo no contorno da personagem, metaforizam-na como um símbolo de revolução, mas também de esperança e libertação que está tomando conta dos cidadãos de Panem.

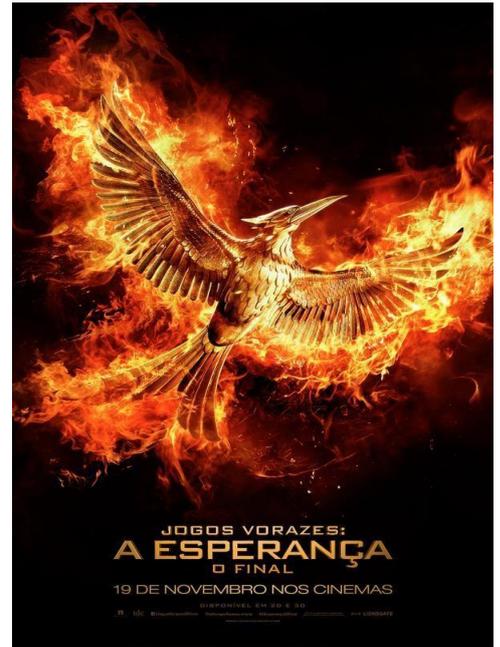
O título: “A coragem de uma pessoa mudará o mundo”, traduz o legado da personagem que agora se personificou como um símbolo de mudança para o povo. As chamas indicam calor. As asas abertas sinalizam poder. A personagem está numa posição de liderança, confiante e decidida. O uniforme escuro indica que algum combate está se aproximando. A posição de sentido indica subordinação ou respeito.



Peça 9: Teaser pôster do quarto e último filme (Lançamento fevereiro de 2015)

Pela quarta vez o tordo aparece e desta vez ele é o único elemento no pôster. De asas abertas e queimando no fogo mais intenso desde que foi apresentado. O arco que o aprisionava foi destruído com seu fogo, e agora ele está pronto para voar. A chamada no final diz: “O fogo queimará para sempre”, faz referência com o final da história e as consequências que os acontecimentos do fim trarão.

De ícones novamente temos o fogo, o pássaro e as asas. As chamas indicam calor, o pássaro voando pode simbolizar segurança, liberdade, paz, poder e êxito.



Peças 10 e 11 (pôsteres trono) Lançamento em junho de 2015.



Nestas duas peças, existe uma sequência. Na primeira podemos ver uma escultura de gesso destruída, que tem a forma do presidente Snow em seu trono. A cabeça do presidente está no chão em meio a destroços e atrás da cadeira existe a figura do primeiro tordo pixada

na parede em vermelho, Não há nenhuma referência escrita do filme no pôster, apenas a hashtag #UniteRevolution, convidando para participar da revolução, caracterizando a peça como um viral do filme. Os ícones aqui são a escultura, o rosto, as pedras, a parede, a cabeça, a cadeira, a pichação, a tordo, a círculo, a flecha. A escultura quebrada, com a cabeça no chão pode indicar violência e morte, sendo que a figura do presidente será derrubada do poder. O símbolo pichado na parede em vermelho é o tordo da série e indica ação de algum grupo rebelde político. O presidente Snow é o símbolo do governo da Capital e o trono é o símbolo da forma monarquista de governo. Ao se referir a um trono, pode-se também entender como a posição máxima.

Na segunda imagem, a Cadeira branca está inteira e quem ocupa seu lugar é Katniss, de perna cruzada e vestida com uma roupa vermelha, com suas flechas nas costas. Agora a logo está presente considerando a arte como oficial para o filme. A posição em que a protagonista se encontra indica que ela tomou o lugar do trono que já foi do presidente ditador, e assume agora sua posição de liderança. A mulher sentada com postura ereta simboliza seriedade e as pernas cruzadas é um símbolo de feminilidade. O vermelho sangue presente na primeira imagem é relacionado com desobediência, violência e rebeldia. Já na segunda imagem é como se o símbolo da primeira se personificasse e o vermelho passa autoridade.

Peça 12 Pôster Ingressos (Lançamento setembro de 2015)



Esta peça pode ser considerada uma sequência da peça cinco, pois o ambiente e a textura de papel amassado é a mesma. Katniss está de perfil, centralizada na imagem com sua roupa de guerra, contemplando o horizonte novamente, mas agora com um filhote de tordo em seu ombro direito. Entende-se que ela retornou ao mesmo lugar dois anos depois, agora com uma grande responsabilidade em seus ombros, levar a mensagem do tordo para o mundo.

A frase “Uma criatura tão indestrutível quanto o Sol” faz referência à primeira arte já que antes ela iria tentar se igualar ao Sol, agora eles já estão equivalentes, e Katniss agora é tão poderosa quanto ele. Novamente temos nuvens, mulher, pássaro e céu como ícones. As aves são consideradas conexões entre o Céu e a Terra têm uma forte

ligação com o divino e com a proteção, são símbolos de inspiração. A imagem do tordo no ombro de Katniss, pode indicar uma relação de parceria e também de equivalência, pois ambos no sentido do filme tem o mesmo significado.



Peça 13: Pôster final (Lançamento outubro de 2015)

O cartaz expõe Katniss como o tordo pela última vez. Da mesma forma que o pássaro está em plenas chamas vibrantes e livre para voar, a protagonista da história está fazendo a revolução com seu arco e flecha, sua principal arma. Usando um uniforme vermelho, e com trança no cabelo, ela assume a liderança da revolução que ela mesma começou no primeiro episódio, três anos atrás, determinada a ir até o fim, e com um olhar confiante, pronta para dar o tiro certo, a flecha definitiva que irá mudar o mundo.

No centro da imagem e ocupando a parte inferior direita, Katniss parece estar flutuando, e como se as asas do tordo se tornassem as dela, libertando-a. É a analogia que completa o arco de quatro filmes. A frase, “Nada pode prepara-lo para o fim”, é uma afirmativa de que o final será impactante, poderoso, forte demais para qualquer expectativa. A personagem atirando sua flecha final simboliza realização individual ou superior, materialização de um objetivo.



Peça 14: Pôster IMAX: (Lançamento outubro de 2015)

Essa peça vinculada para cinemas IMAX é uma das mais interessantes e com mais significados: em um fundo branco temos Katniss no topo centralizada, uma rosa branca em volta de seu olho direito, por onde escorrem lágrimas de sangue; Temos o tordo final, duas fileiras de pacificadores duplicados, uma rosa branca com o símbolo do tordo e outras duas em volta manchadas de sangue. A peça tem duas cores apenas: Branco na maior parte e vermelho em alguns destaques mais importantes como, sangue, tinta, boca e roupa.

Assim como no filme, Katniss sacrificará algo que mais ama pelo que acredita. O sangue escorrendo da rosa em seu rosto indica que esse capítulo será marcado por tragédias e sacrifícios, e que até rosas brancas serão manchadas com sangue, ou seja, inocentes sofreram as consequências da guerra. O tordo acima da justiça que está representada pelos pacificadores, e a justiça acima da paz representada pela rosa branca com o símbolo do

tordo. A rosa branca simbolizando a paz, a ave (revolução) acima da justiça e do poder, e Katniss acima de tudo e todos representando a vitória e superioridade, a figura de maior importância daquele cenário, o motivo de tudo que está acontecendo, porém chorando sangue, representando tudo que ela sacrificou pela revolução. Prova de que não há vitória sem alguns sacrifícios pelo caminho.

Considerações Finais:

Depois de quatro filmes e quatro anos de uma campanha publicitária pensada para gerar engajamento, expectativa e aumentar a audiência dos filmes no cinema, percebemos nas peças gráficas uma unidade estética, que se complementa filme a filme. Os ícones mais latentes foram a garota, fogo, flecha, arco e o pássaro. Vemos nas peças 1, 3, 6, e 9, a figura do tordo que se desvincula do círculo que o aprisiona ao longo das quatro imagens, essa transição significa a liberdade e a independência do pássaro que vai ganhando confiança e força até poder alçar voo. Nas peças 2, 5, 8, e 13 temos a protagonista na imagem sempre com seu arco e flechas em posição de ataque menos na peça 8 em que ela está em alerta. A postura da personagem vai se transformando e sua confiança vai se estabelecendo e na última peça podemos ver uma garota com atitude mais decidida do que a garota da primeira imagem. As peças 4 e 12 são semelhantes esteticamente e sugerem uma sequência com dois momentos distintos da personagem.

A campanha em peças gráficas para mídias online e off-line, acertou ao manter a unidade e focar em uma figura de representação. O uso da segunda tricotomia da teoria semiótica de Peirce é adequada aqui para exemplificar: Katniss Everdeen que está no lugar do tordo (signo), representa a esperança de uma nação livre (ícone), quando associada ao pássaro que quer levantar voo (índice), acaba se tornando a imagem (símbolo) de uma revolução. Sutilmente as peças da campanha vão dando sinais dos acontecimentos da história, conforme eles estão prestes a acontecer.

Considerando esses detalhes, pode-se perceber que foi uma decisão criativa acertada, a campanha fez jus à qualidade de seu produto, e o resultado pode ter relação com a renda da bilheteria da franquia, que já gerou até o momento 2,9 bilhões de dólares, se tornando uma das mais lucrativas da história. Grande parte desse sucesso que inclui público e crítica se deve ao elenco, puxado pela vencedora do Oscar Jennifer Lawrence, no papel de Katniss, ao roteiro fiel aos livros, produção e direções caprichadas e pela história cativante que a autora Suzzane Collins criou, com personagens fortes e uma trama atual e que desperta um sentimento revolucionário e de esperança nas gerações Y e Z, que formam a maior base de fãs da franquia.

Referências Bibliográficas:

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SANTAELLA, Lucia, NÖTH, Winfried. **Estratégias Semióticas da Publicidade**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente; introdução à pesquisa semiologia**. [Tradução de Pérola de Carvalho] São Paulo: Perspectiva, 1971.

http://www.portaldomarketing.com.br/Artigos2/Marketing_Cinematografico.htm <Acesso em: 20 de nov. 2015>

<http://www.imdb.com/title/tt1392170/> <Acesso em: 20 de nov. 2015>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_\(s%C3%A9rie_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games_(s%C3%A9rie_de_filmes)) <Acesso em: 20 de nov. 2015>

https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunger_Games <Acesso em: 20 de nov. 2015>

Imagens:

https://www.facebook.com/JogosVorazesOFilme/photos_stream?tab=photos_albums

Filmes:

Jogos Vorazes. Direção: Gary Ross. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2012.

Jogos Vorazes: Em Chamas Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2013.

Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2014.

Jogos Vorazes: A Esperança – O Final. Direção: Francis Lawrence. Produção: Nina Jacobson. EUA, Lionsgate, 2015.