



**Metrópolis e Jogos Vorazes: duas distopias que  
fizeram história na literatura<sup>7</sup>**

*Metropolis and The Hunger Games: two  
dystopias that made history in literature*

*Metropolis y Los Juegos del Hambre: dos distopías que  
hicieron historia en la literatura*

*Luísa Arantes Bahia<sup>8</sup>*

---

<sup>7</sup>. Recebido em 28/09/2022, versão aprovada em 28/12/2022.

<sup>8</sup> Mestra (2022) e Doutoranda em estudos Literários pela UFJF. LATTES ID:  
<http://lattes.cnpq.br/3087324388167545>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6102-2321>. Email:  
[luisaarantes2@gmail.com](mailto:luisaarantes2@gmail.com).

### RESUMO

Este artigo tem por objetivo comparar duas grandes obras da literatura: *Metrópolis* (1925), de Thea von Harbou, e *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, do ponto de vista do fenômeno da Leitura. As duas obras se caracterizam pela distopia, abordada com frequência na literatura do movimento futurista. O gênero distópico voltou a ganhar destaque no cinema e na literatura por volta de 2018, ano em que vários livros se tornaram produções cinematográficas de grande bilheteria mundial. Entretanto, é possível notar diferenças marcantes nessas novas produções. Foi possível observar que na atualidade temos uma crescente crítica à exploração da mídia e uma mudança na origem do medo tratada nas distopias, que antes vinha de algo externo (guerras e posicionamentos políticos) e agora é causado pelo próprio território da personagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** distopia na literatura; leitura e identidade; intimismo na literatura.

### ABSTRACT

This article aims to compare two great works of literature: *Metropolis* (1925), by Thea von Harbou, and *Hunger Games* (2008), by Suzanne Collins, from the point of view of the phenomenon of reading. Both works are characterized by dystopia, frequently addressed in the literature of the futurist movement. The dystopian genre returned to prominence in cinema and literature around 2018, the year in which several books became high-grossing film productions worldwide. However, it is possible to notice marked differences in these new productions. It was possible to observe that nowadays we have a growing criticism of media exploitation and a change in the origin of fear dealt with in dystopias, which before came from something external (wars and political positions) and is now caused by the character's own territory.

**KEYWORDS:** dystopia in literature; reading and identity; intimacy in literature.

### RESUMEN

Este artículo pretende comparar dos grandes obras de la literatura: *Metrópolis* (1925), de Thea von Harbou, y *Los juegos del hambre* (2008), de Suzanne Collins, desde el punto de vista del fenómeno de la lectura. Ambas obras se caracterizan por la distopía, frecuentemente abordada en la literatura del movimiento futurista. El género distópico volvió a cobrar protagonismo en el cine y la literatura alrededor de 2018, año en el que varios libros se convirtieron en producciones cinematográficas de gran recaudación a nivel mundial. Sin embargo, es posible notar marcadas diferencias en estas nuevas producciones. Se pudo observar que en la actualidad tenemos una creciente crítica a la explotación mediática y un cambio en el origen del miedo tratado en las distopías, que antes venía de algo externo (guerras y posiciones políticas) y ahora es provocado por el propio territorio del personaje.

**PALABRAS CLAVE:** distopía en la literatura; lectura e identidad; la intimidad en la literatura.

## INTRODUÇÃO

O futurismo foi um movimento artístico e literário que surgiu na França em 1909, através da publicação do **Manifesto Futurista**, pelo poeta italiano Filippo Marinetti. Os pensadores desse movimento iam de encontro ao moralismo e ao passado, introduzindo em suas obras temas principalmente relacionados aos desenvolvimentos tecnológicos do final do século XIX.

No primeiro manifesto futurista, o lema era *Les mots en liberté* (As palavras em liberdade) e colocava em evidência o design tipográfico da época, especialmente em jornais e nas propagandas. Houve a perda da divisão entre arte e design e a propaganda começou a ser vista como forma de comunicação. Nesse período, a linguagem vernácula foi muito explorada através da quebra de hierarquia na tipografia tradicional, o que causou grande repercussão em movimentos como o Dadaísmo e o Concretismo.

Dentre suas características estava a evidente valorização da industrialização e da tecnologia enquanto progresso técnico. Assim, seus parâmetros se baseavam no futuro, na velocidade, na vida moderna, na violência (militarismo) e na ruptura com a arte do passado. Juntamente com o Expressionismo, Fauvismo, Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo, o futurismo faz parte das vanguardas artísticas europeias que despontaram no início do século XX, que influenciaram na literatura, na pintura, na escultura, na música e em outras vertentes do campo das artes<sup>9</sup>.

Na literatura, o movimento contou com grandes autores, que escreveram obras de sucesso, a maioria delas adaptadas para o cinema. Além disso, o futurismo continuou influenciando publicações posteriores ao movimento, após o fim da 1ª Guerra. Dentre elas temos **Metrópolis** de Thea von Harbou (1925), **Admirável Mundo Novo** de Aldous Huxley (1932), **1984** de George Orwell (1949), **Blade Runner** de Philip K. Dick (1968), **V de Vingança** de Alan Moore (1982), dentre muitos outros. Um aspecto característico da literatura futurista é a criação de sociedades distópicas, temática que voltou a ganhar repercussão na atualidade. De certo modo, essas obras, por serem distópicas, são uma crítica a utopia do Futurismo de que a tecnologia ou/e as máquinas criavam um mundo melhor.

A palavra “utopia” foi criada a partir dos termos gregos “u” (prefixo empregado com conotação negativa) e “tópos” (lugar), significando “não-lugar” ou “lugar que não existe”.

---

<sup>9</sup> Futurismo: aversão ao passado, exaltação da guerra e tecnologia. Disponível em: <https://arteref.com/movimentos/futurismo-aversao-ao-passado-exaltacao-da-guerra-e-tecnologia/>. Acesso em: 14 abr. 2021

Segundo Débora Silva, o termo foi usado pela primeira vez por Thomas More em sua obra **Utopia**, por volta de 1516. Em sua obra, o autor critica a sociedade real em que vive e constrói uma ilha idealizada, onde a sociedade aboliu a propriedade privada e a intolerância religiosa, e todos vivem em harmonia em um ambiente justo e igualitário. Tal conceito influenciou na criação de diversas obras da literatura, como *A República* (cerca de 380 a.C.), de Platão e *O Capital* (1848), de Karl Marx.

Em contrapartida, surge o conceito de distopia ou antiutopia. A Distopia, segundo Russell Jacoby (2007, p. 31), "pode ser caracterizada por qualquer representação ou descrição, organizacional ou social, cujo valor representa a antítese da utopia ou promove a vivência em uma 'utopia negativa'". O termo também pode fazer referência a um lugar, época ou estado imaginário em que se vive sob condições de extrema opressão, desespero ou privação. Essas obras são, em sua maioria, caracterizadas por governos totalitários ou autoritários em que há o controle opressivo de toda a sociedade. Pode ser marcado também por condições econômicas, populacionais ou ambientais degradadas ou levadas a um extremo. A tecnologia, característica do futurismo, se insere aqui como ferramenta de controle ou de opressão, por parte do estado ou de instituições por ter escapado ao controle humano.

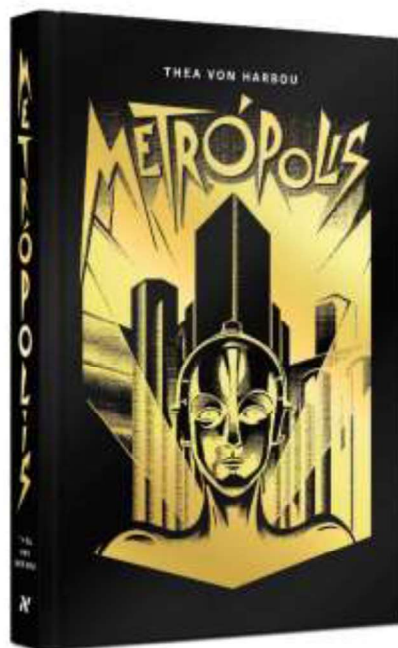
## AS NARRATIVAS DISTÓPICAS E AS PREFERÊNCIAS DE LEITURA

A obra **Metrópolis** (Figura 1), escrita por Thea von Harbou e publicada em 1925, representa bem essa temática do futurismo e da sociedade distópica. O livro retrata uma sociedade dividida em dois andares, o primeiro ocupado por uma elite dominante, com boa condição financeira e que vive muito bem; o segundo, localizado no subterrâneo, é ocupado pelos trabalhadores que lutam para sobreviver. Essa situação muda quando o personagem Freder, filho do Senhor da grande Metrópolis que não tem interesse em ouvir as necessidades da classe trabalhadora e habitante do primeiro andar, se apaixona por Maria, que mora na cidade subterrânea, e começa a conhecer melhor as condições às quais os trabalhadores são submetidos. Maria, ao conhecer Freder, passa a vê-lo como o mediador que eles precisavam entre as sociedades:

Não lutem, meus irmãos, porque isso os fará pecar. Acreditem em mim: Virá aquele que vai falar por vocês – que será o mediador entre vocês, as Mãos, e aquele homem cujo Cérebro e Vontade estão sobre vocês todos. Ele dará a vocês algo que é mais precioso que qualquer coisa que qualquer um poderia dar: A liberdade, sem o pecado. (VON HARBOU, 1925, p. 74)

A questão tecnológica também aparece quando Rotwang, um cientista e inventor, é contratado por Fredersen, pai de Freder, para construir um robô de Maria. O robô, através de seu criador, convence a classe trabalhadora a travar uma revolução destrutiva em toda a cidade, desligando todas as máquinas e inundando a cidade operária.

**Figura 1** - Capa do livro *Metrópolis*



**Fonte:** Edição brasileira - Editora Aleph (2019), Divulgação no site Amazon.

Essa obra em questão mostra um reflexo da preocupação da sociedade com o crescimento das cidades e a substituição das máquinas pelos seres humanos. Em 1927, o livro teve sua adaptação cinematográfica lançada, e contou com Thea von Harbou como uma das roteiristas. Ambos são um marco não só na ficção científica, por influenciarem a sua estética para sempre, mas também na história do cinema.

Avançando algumas décadas, segundo André Cáceres, o ano de 2019 marcou a época em que a distopia voltou à tona. Nos últimos dez anos, as buscas na internet por esse termo aumentaram em mais de dez vezes no Brasil – o pico da década foi em outubro de 2018, de acordo com o *Google Trends*<sup>10</sup>. Ainda segundo ele, há exatos cem anos, **Nós**, a primeira obra

<sup>10</sup>Disponível em: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Acesso em: 5 abr. 2021

indiscutivelmente pertencente a esse gênero, estava sendo escrita na União Soviética, por Ievguêni Zamiátin.

Segundo Finnsson (2016), não existe um único fator que possa explicar adequadamente a razão por trás dessa popularidade, embora haja uma série de fatores prováveis que podem apontar para essa questão. O mundo em que os adolescentes de hoje vivem é diferente daquele de seus pais e avós, devido a uma série de eventos mundiais, consequência da Guerra Fria, desde o medo de ataques terroristas até a rápida evolução da tecnologia. Ainda segundo ele, todos esses fatores, acompanhados de uma visão de mundo mais ampla trazida pela internet, têm contribuído para uma maior conscientização dos jovens de hoje para as questões sociais, como a igualdade de direitos.

Diversas obras, que também foram adaptadas para o cinema, tiveram grande notoriedade, como **Maze Runner** de James Smith Dashner (2009), **Divergente** de Veronica Roth (2011), **A Seleção** de Kiera Kass (2012), **A Rainha Vermelha** de Victoria Aveyard (2015), dentre outros. Em 2008, uma série de livros escrita por Suzanne Collins que também teve grande sucesso, principalmente com o público infanto-juvenil, foi a trilogia **The Hunger Games (Jogos Vorazes)**. Mas o que mudou nessas novas produções?

**Jogos Vorazes**, como uma produção mais recente, passa a representar o medo que a sociedade sente do seu próprio território. Em obras como *1984*, de George Orwell, o medo da população era voltado para o outro: comunismo, socialismo, totalitarismo, dentre outros.

Os livros contam a história de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos. A protagonista vive em um país distópico chamado Panem, que é dominado por uma metrópole tecnologicamente avançada chamada Capital. Todo ano eles realizam os Jogos Vorazes, para que as pessoas sempre se lembrem da revolta que aconteceu décadas atrás e do poder da Capital. Nesses Jogos, um garoto e uma garota, entre doze e dezoito anos, de cada um dos doze distritos do país são selecionados como tributos através de um sorteio para participar de uma batalha televisada em uma arena na qual todos devem lutar até a morte, ou seja, até que apenas um sobreviva e se torne o vitorioso.

Com relação à temática, diferentemente de **Metrópolis**, a trilogia dos **Jogos Vorazes** (Figura 2), por se tratar de uma produção mais atual, dá um enfoque maior a televisão/mídia de forma crítica. Ela se torna o aparelho que transmite e estimula a população a assistir a morte das pessoas participantes dos Jogos. Nessas produções, diferentes de obras fantásticas como Harry Potter, os monstros são representados pelo próprio ser humano. Na década de 1980, um filme que antecipa essa crítica à cultura da televisão e à alienação dos

*reality shows* é *O Sobrevivente*. Na trama, que se passa num futuro pós-apocalíptico (entre 2017 e 2019), com o colapso da economia, o país passa a ser governado por um sistema totalitário e opressor. No filme, programas de TV são usados para mascarar os crimes do Estado, colocando criminosos condenados para lutar por suas vidas em reality shows.

**Figura 2** - Box com a trilogia Jogos Vorazes



**Fonte:** Edição brasileira – Editora Rocco (2012). Divulgação site Amazon.

Em **Jogos Vorazes** podemos notar questões como extrema pobreza, fome, opressão, tecnologia, os efeitos causados pela guerra e a luta pela autopreservação. Muitas das decisões feitas pelos personagens são moralmente discutíveis, por exemplo, os tributos criam uma personalidade baseada no que eles querem que a audiência veja. Esse aspecto pode ser comparado ao *Big Brother*, personagem fictício no romance 1984 de George Orwell, responsável pela constante vigilância de todas as pessoas. No mesmo contexto, temos o próprio reality, *Big Brother*, que faz sucesso hoje em vários países, em que as pessoas assistem e acompanham a vida dos participantes. Entretanto, em **Jogos Vorazes** a população é obrigada a assistir os Jogos sendo controlados pelos Pacificadores, as forças armadas de Panem.

Em **Metrópolis**, a temática varia em alguns aspectos, é abordada a luta de classes, clonagem, robótica, materialismo e capitalismo. O final do livro é utópico ao acreditar na união

sem conflitos entre a classe operária e a classe capitalista burguesa. Além disso, um ponto em que as obras se tocam é a presença feminina. O livro de Thea von Harbou reflete a realidade das mulheres da época, tratando da objetificação feminina através de Maria. A personagem é tratada como uma santa, a própria Virgem Maria, quando fala com os operários sobre a necessidade de encontrarem um mediador entre os dois níveis, ou seja, alguém que irá buscar a melhoria social não através da luta, mas sim do diálogo. Em contrapartida, Katniss Everdeen em **Jogos Vorazes**, é tida como líder, a pessoa que irá levar a salvação para a população dos distritos. Ela, à medida que a história vai passando, se torna uma guerreira e símbolo da mulher empoderada.

Em 2012, o primeiro livro da trilogia escrita por Suzanne Collins foi adaptado para o cinema com o título **Jogos Vorazes**. Segundo o site *Biggest Single Days for Non-Sequels*, quando foi lançado, o filme conseguiu o recorde de maior bilheteria no dia (US\$ 67,3 milhões) e na semana de estreia para uma produção que não era uma sequência. Além disso, de acordo com o site *Box Office Mojo*, em seu lançamento, o lucro de sua primeira semana (US\$ 152,5 milhões) foi o terceiro maior de todos os tipos de filmes na América do Norte. Após o sucesso, mais três outros filmes foram feitos: **Jogos Vorazes: Em Chamas** (2013), **Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1** (2014) e **Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 2** (2015). Ademais, diversos produtos da saga foram comercializados como roupas, brinquedos, materiais escolares, dentre outros.

Devido a esse grande sucesso, algumas questões podem ser levantadas. Na atualidade podemos observar um paradoxo nessa literatura, já que inicialmente ela foi produzida como uma crítica à exploração da mídia, que utilizava os Jogos para alienar a população. Porém, com a grande bilheteria e venda de produtos a própria obra se torna aliada da dessa mídia para uma autopromoção.

## CONCLUSÃO

Por meio do estudo desenvolvido, pudemos verificar as convergências e divergências destas duas importantes distopias: tanto **Metrópolis** quanto **Jogos Vorazes** apresentam características de obras distópicas. Um mundo marcado pela divisão entre classes, fome, pobreza, guerra, além do uso da tecnologia para controle da população e manutenção da ordem. Entretanto, as primeiras produções do futurismo são marcadas por esse medo advindo de algo externo (guerras e posicionamentos políticos). No caso de **Metrópolis** um medo



ocasionado pelo crescimento das cidades, pela substituição das máquinas pelos seres humanos, pelo crescente investimento e mudanças tecnológicas que estavam ocorrendo.

Já nas produções mais recentes, como é o caso de **Jogos Vorazes**, a mídia se torna mais um elemento de controle e de crítica por parte das narrativas, principalmente pela espetacularização da tragédia. Porém, essa posição se perde quando a própria obra que critica as mídias passa a se beneficiar dela para a alienação dos telespectadores e para a venda de produtos.

Nesse caso, o atrativo do argumento das mais recentes produções distópicas, o medo da população passa a ser causado pelo próprio território da personagem. Eles temem o que o próprio governo do seu país possa fazer, como é o caso da situação vivida pelos habitantes de Panem. Como foi possível observar, o mundo de **Jogos Vorazes** também é dividido em dois, tal como em **Metrópolis**. Entretanto, existem as colônias que se beneficiam do cenário distópico e aquelas que são reféns do sistema. Com a mídia buscando uma espetacularização da tragédia, o mundo dos habitantes dos distritos se transforma, ao mesmo tempo, em presa e em entretenimento para a Capital. A diferença acontece nesse cenário porque a protagonista, Katniss, vira heroína ao quebrar esse paradigma. Ela não é presa, porque se voluntaria e não é entretenimento, porque quebra as regras do jogo e compartilha sua vitória.

Dessa forma, foi possível observar que, mesmo tendo mais de 80 anos de diferença de uma publicação para a outra, ambas compartilham características marcantes do gênero distópico futurístico. As duas produções, de sua maneira e em sua época, deixaram sua marca na história da literatura e do cinema mundial.

## REFERÊNCIAS

CÁCERES, A. **100 anos de distopia**: como o pessimismo virou uma febre literária. O Estado de S. Paulo. 2019. Disponível em: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Acesso em: 5 abr. 2021

COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

FINNSSON, G. **The Unexpected Popularity of Dystopian Literature**: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's The Handmaid's Tale to Suzanne Collins' The Hunger Games Trilogy. [S.l.]: University of Iceland School of Humanities Department of English, 2016.

JACOBY, R. **Imagem Imperfeita**: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MARINETTI, F. T. *et al.* **I Manifesti del futurismo, lanciati da Marinetti**. Robarts: University of Toronto, 1914.

SILVA, D. Utopia e distopia: Conceito e exemplos. **Estudo Prático**, 2017. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/utopia-e-distopia-conceito-e-exemplos/>. Acesso em: 14 abr. 2021.

SOUZA, S. R. e. **Mito e distopia em Jogos Vorazes**. 2018. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Departamento de Letras Estrangeiras Modernas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/10608/1/SRS07062018.pdf>. Acesso em 22 fev. 2023.

TREVISAN, J. **Metrópolis, de Thea von Harbou**: o sci-fi mais influente de todos os tempos. 2020. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2020/02/18/metropolis-sci-fi-thea-von-harbou-ritz-lang-livro-filme/>. Acesso em: 6 abr. 2021.

VON HARBOU, T. **Metropolis**. [S.l.]: [s.n.], 2013. Disponível em: <https://leiturasparalelas.files.wordpress.com/2013/12/metropolis-thea-von-harbou.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2021.

WOLFF, C. Cinco lições de “Jogos Vorazes” para tempos difíceis. **Carta Capital**. 2018. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/a-redoma-de-livros/cinco-licoes-de-201cjogos-vorazes201d-para-tempos-dificeis/>. Acesso em: 6 abr. 2021

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

### Metropolis and the Hunger Games: two dystopias that made history in literature<sup>11</sup>

*Luisa Arantes Bahia<sup>12</sup>*

#### INTRODUCTION

Futurism was an artistic and literary movement that emerged in France in 1909, through the publication of the **Futurist Manifesto**, by the Italian poet Filippo Marinetti. The thinkers of this movement went against moralism and the past, introducing in their works themes mainly related to technological developments at the end of the 19th century.

In the first futurist manifesto, the motto was *Les motives in liberté* (The words in freedom) and highlighted the typographic design of the time, especially in newspapers and advertisements. There was a loss of the division between art and design and advertising began to be seen as a form of communication. During this period, the vernacular language was greatly explored through the breakdown of hierarchy in traditional typography, which caused great repercussions in movements such as Dadaism and Concretism.

Among its characteristics was the evident appreciation of industrialization and technology as technical progress. Thus, its parameters were based on the future, on speed, on modern life, on violence (militarism) and on the rupture with the art of the past. Along with Expressionism, Fauvism, Cubism, Dadaism and Surrealism, Futurism is part of the European artistic vanguards that emerged at the beginning of the 20th century, which influenced literature, painting, sculpture, music, and other aspects of the field of arts.<sup>13</sup>

In literature, the movement had great authors, who wrote successful works, most of them adapted for the cinema. In addition, futurism continued to influence publications after the movement, after the end of the 1st World War. Among them we have *Metropolis* by Thea von Harbou (1925), *Brave New World* by Aldous Huxley (1932), *1984* by George Orwell (1949), *Blade Philip K. Dick's Runner* (1968), Alan Moore's *V for Vendetta* (1982), among many others. A characteristic aspect of futurist literature is the creation of dystopian societies, a theme that

---

<sup>11</sup> Received on 09/28/2022, version approved in 12/28/2022.

<sup>12</sup> Master (2022) and PhD student in Literary Studies at UFJF. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/3087324388167545> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6102-2321>. Email: [luisaarantes2@gmail.com](mailto:luisaarantes2@gmail.com) .

<sup>13</sup>Futurism: aversion to the past, exaltation of war and technology. Available at: <https://arteref.com/movimentos/futurismo-aversao-ao-passado-exaltacao-da-guerra-e-tecnologia/>. Access on: 14 apr 2021.

has gained repercussions today. In a way, these works, because they are dystopian, are a critique of the Futurist utopia that technology or/and machines created a better world.

The word “utopia” was created from the Greek terms’ “u” (a prefix used with a negative connotation) and “tópos” (place), meaning “non-place” or “place that does not exist”. According to Débora Silva, the term was used for the first time by Thomas More in his work *Utopia*, around 1516. In his work, the author criticizes the real society in which he lives and builds an idealized island, where society has abolished private property and religious intolerance, and all live in harmony in a just and equal environment. This concept influenced the creation of several works of literature, such as *The Republic* (around 380 BC), by Plato and *Capital* (1848), by Karl Marx.

On the other hand, the concept of dystopia or anti-utopia arises. Dystopia, according to Russell Jacoby (2007, p.31), "can be characterized by any representation or description, organizational or social, whose value represents the antithesis of utopia or promotes living in a 'negative utopia'". The term it may also refer to an imaginary place, time, or state in which one lives under conditions of extreme oppression, despair, or deprivation. These works are mostly characterized by totalitarian or authoritarian governments in which there is oppressive control of the entire society. It can also be marked by degraded economic, population or environmental conditions or taken to an extreme. Technology, characteristic of futurism, is inserted here as a tool of control or oppression, by the state or institutions for having escaped human control.

## **DYSTOPIC NARRATIVES AND READING PREFERENCES**

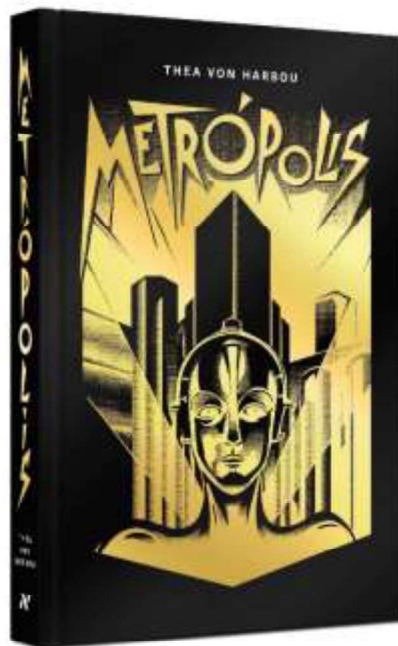
The work *Metropolis*, written by Thea von Harbou and published in 1925, represents well this theme of futurism and dystopian society. The book portrays a society divided into two floors, the first occupied by a dominant elite, with good financial condition and who live very well; the second, located underground, is occupied by workers struggling to survive. This situation changes when the character Freder, son of the Lord of the great Metropolis who has no interest in listening to the needs of the working class and inhabitant of the first floor, falls in love with Maria, who lives in the underground city, and begins to better understand the conditions at hand. which workers are subjected. Maria, upon meeting Freder, starts to see him as the mediator they needed between societies:

Do not fight, my brothers, because that will make you sin. Believe me: He will come who will speak for you - who will mediate between you, the Hands, and that man whose Brain and Will are over you all. He will give you something that is more

precious than anything anyone could ever give: Freedom, without sin. (VON HARBOU, 1925, p.74)

The technological issue also appears when Rotwang, a scientist and inventor, is hired by Fredersen, Freder 's father, to build a robot for Maria. The robot, through its creator, convinces the working class to wage a city-wide destructive revolution, shutting down all machines and flooding the working-class city.

**Figure 1** - Metropolis book cover



**Source:** Brazilian edition - Editora Aleph (2019), Published on the Amazon website.

This work in question shows a reflection of society's concern with the growth of cities and the replacement of machines by human beings. In 1927, the book had its film adaptation released, and had Thea von Harbou as one of the screenwriters. Both are a milestone not only in science fiction, for influencing its aesthetics forever, but also in the history of cinema.

Fast forward a few decades, according to André Cáceres, the year 2019 marked the time when dystopia returned to the fore. In the last ten years, internet searches for this term have increased by more than ten times in Brazil – the peak of the decade was in October 2018,

according to Google Trends <sup>14</sup>. Still according to him, exactly one hundred years ago, *Nós*, the first work indisputably belonging to this genre, was being written in the Soviet Union, by Yevgeny Zamyatin.

According to Finnsson (2016), there is no single factor that can adequately explain the reason behind this popularity, although there are a few likely factors that can point to this issue. The world in which teenagers today live is different from that of their parents and grandparents, due to a series of world events in the aftermath of the Cold War, from fears of terrorist attacks to the rapid evolution of technology. Still according to him, all these factors, accompanied by a broader world view brought by the internet, have contributed to a greater awareness of today's young people for social issues, such as equal rights.

Several works, which were also adapted for the cinema, had great notoriety, such as *Maze Runner* by James Smith Dashner (2009), *Divergent* by Veronica Roth (2011), *The Selection* of Kiera Kass (2012), *The Red Queen* of Victoria Aveyard (2015), among others. In 2008, a series of books written by Suzanne Collins that also had great success, especially with children and young people, was *The Hunger Games* trilogy. But what has changed in these new productions?

*Hunger Games*, as a more recent production, comes to represent the fear that society feels of its own territory. In works like *1984*, by George Orwell, the fear of the population was turned to the other: communism, socialism, totalitarianism, among others.

The books tell the story of Katniss Everdeen, a sixteen-year-old girl. The protagonist lives in a dystopian country called Panem, which is dominated by a technologically advanced metropolis called Capital. Every year they hold the Hunger Games, so people will always remember the upheaval that happened decades ago and the power of the Capitol. At these Games, a boy and girl, between the ages of twelve and eighteen, from each of the country's twelve districts are selected as tributes through a lottery to participate in a televised battle in an arena in which all must fight to the death, or that is, until only one survives and becomes the victor.

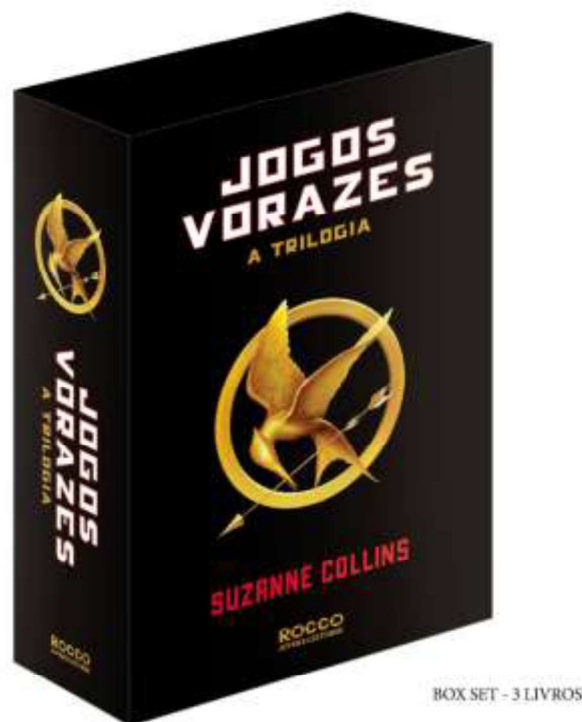
Regarding the theme, unlike *Metropolis*, the *Hunger Games* trilogy, as it is a more current production, gives a greater focus to television/media in a critical way. It becomes the device that transmits and encourages the population to watch the death of people participating in the Games. In these productions, unlike fantastic works like Harry Potter, the monsters are

---

<sup>14</sup>Available at: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Accessed on: 5 apr. 2021

represented by the human being. In the 1980s, a film that anticipates this critique of television culture and the alienation of reality television is *O Sobrevivente*. In the plot, which takes place in a post-apocalyptic future (between 2017 and 2019), with the collapse of the economy, the country becomes governed by a totalitarian and oppressive system. In the film, TV shows are used to mask the crimes of the state, putting convicted criminals to fight for their lives in reality shows.

**Figure 2 - Box with the Hunger Games trilogy**



**Source:** Brazilian edition – Editora Rocco (2012). Disclosure Amazon website.

In *The Hunger Games* we can notice issues such as extreme poverty, hunger, oppression, technology, the effects caused by war and the struggle for self-preservation. Many of the decisions made by characters are morally debatable, for example, tributes create a personality based on what they want the audience to see. This aspect can be compared to *Big Brother*, the fictional character in George Orwell's 1984 novel, who is responsible for the constant surveillance of all people. In the same context, we have the reality itself, *Big Brother*, which is successful today in several countries, in which people watch and follow the lives of the participants. However, in *Hunger Games*, the population is forced to watch the Games being controlled by the Peacekeepers, Panem's armed forces.

In *Metropolis*, the theme varies in some respects, class struggle, cloning, robotics, materialism, and capitalism are addressed. The end of the book is utopian in believing in the union without conflicts between the working class and the bourgeois capitalist class. Furthermore, a point on which the works touch each other is the female presence. Thea von Harbou's book reflects the reality of women at the time, dealing with female objectification through Mary. The character is treated like a saint, the Virgin Mary herself, when she talks to the workers about the need to find a mediator between the two levels, that is, someone who will seek social improvement not through struggle, but through dialogue. In contrast, Katniss Everdeen in *The Hunger Games* is seen as the leader, the person who will bring salvation to the population of the districts. She, as the story goes on, becomes a warrior and symbol of the empowered woman.

In 2012, the first book of the trilogy written by Suzanne Collins was adapted for the cinema with the title *Hunger Games*. According to the website Biggest Single Days for Non-Sequels, when it was released, the film achieved the highest-grossing record for the day (US\$ 67.3 million) and opening week for a production that was not a sequel. Furthermore, according to website *Box Office Mojo*, upon its release, its first week earnings (\$152.5 million) were the third highest of all types of films in North America. After the success, three more films were made: *Hunger Games: Catching Fire* (2013), *Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014) and *Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015). In addition, several products from the saga were sold, such as clothes, toys, school supplies, among others.

Due to this great success, some questions can be raised. Nowadays, we can observe a paradox in this literature, since it was initially produced as a critique of the exploitation of the media, which used the Games to alienate the population. However, with the high box office and product sales, the work itself becomes an ally of this media for self-promotion.

## CONCLUSION

Through the developed study, we were able to verify the convergences and divergences of these two important dystopias: both *Metropolis* and *The Hunger Games* present characteristics of dystopian works. A world marked by division between classes, hunger, poverty, war, in addition to the use of technology to control the population and maintain order. However, the first productions of futurism are marked by this fear arising from something external (wars and political positions). In the case of *Metropolis*, a fear caused by the growth



of cities, the replacement of machines by human beings, the growing investment and technological changes that were taking place.

In more recent productions, such as *The Hunger Games*, the media becomes another element of control and criticism on the part of the narratives, mainly due to the spectacularization of the tragedy. However, this position is lost when the work itself that criticizes the media starts to benefit from it for the alienation of viewers and for the sale of products.

This way, in case of dystopian productions, the population's fear is caused by the character's own territory. They fear what their country's government itself might do, as is the case with the situation experienced by the inhabitants of Panem. As it was possible to observe, the world of *Hunger Games* is also divided in two, as in *Metropolis*. However, there are colonies that benefit from the dystopian scenario and those that are hostages of the system. With the media seeking to make the tragedy spectacular, the world of the inhabitants of the districts becomes, at the same time, prey, and entertainment for the Capital. The difference happens in this scenario because the protagonist, Katniss, becomes a hero by breaking this paradigm. She is not arrested, because she volunteers and is not entertainment, because she breaks the rules of the game and shares her victory.

Thus, it was possible to observe that, even with more than 80 years of difference from one publication to the other, both share striking characteristics of the futuristic dystopian genre. Both productions, in their own way and in their time, left their mark on the history of world literature and cinema.

## REFERENCES

CÁCERES, A. **100 anos de distopia**: como o pessimismo virou uma febre literária. O Estado de S. Paulo. 2019. Available in: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Access at: 5 abr. 2021

COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

FINNSSON, G. **The Unexpected Popularity of Dystopian Literature**: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's *The Handmaid's Tale* to Suzanne Collins' *The Hunger Games* Trilogy. [S.l.]: University of Iceland School of Humanities Department of English, 2016.

JACOBY, R. **Imagem Imperfeita**: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MARINETTI, F. T. *et al.* **I Manifesti del futurismo, lanciati da Marinetti**. Robarts: University of Toronto, 1914.

SILVA, D. Utopia e distopia: Conceito e exemplos. **Estudo Prático**, 2017. Available in: <https://www.estudopratico.com.br/utopia-e-distopia-conceito-e-exemplos/>. Access at: 14 abr. 2021.

SOUZA, S. R. e. **Mito e distopia em Jogos Vorazes**. 2018. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Departamento de Letras Estrangeiras Modernas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Available in: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/10608/1/SRS07062018.pdf>. Access at: 22 fev. 2023.

TREVISAN, J. **Metrópolis, de Thea von Harbou**: o sci-fi mais influente de todos os tempos. 2020. Available in: <https://deliriumnerd.com/2020/02/18/metropolis-sci-fi-thea-von-harbouritz-lang-livro-filme/>. Access at: 6 abr. 2021.

VON HARBOU, T. **Metropolis**. [S.l.]: [s.n.], 2013. Available in: <https://leiturasparalelas.files.wordpress.com/2013/12/metropolis-thea-von-harbou.pdf>. Access at: 6 abr. 2021.

WOLFF, C. Cinco lições de “Jogos Vorazes” para tempos difíceis. **Carta Capital**. 2018. Available in: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/a-redoma-de-livros/cinco-licoes-de-201cjogos-vorazes201d-para-tempos-dificeis/>. Access at: 6 abr. 2021