

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

TALITA VON GILSA

***Jogos Vorazes (2012): a construção da heroína Katniss numa
sociedade distópica***

Florianópolis

2017

TALITA VON GILSA

Jogos Vorazes (2012): a construção da heroína Katniss numa sociedade distópica

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina como exigência para a obtenção dos títulos de bacharel e licenciada em História. Sob a orientação da Professora Dra. Ana Maria Veiga.

Florianópolis

2017



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Curso de Graduação em História

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos vinte e nove dias do mês de junho do ano de dois mil e dezete , às 14 horas e 00 minutos, no Laboratório de Estudos de Gênero e História (LEGH), reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos seguintes membros, Prof^ª. Dr^ª: Ana Maria Veiga (Orientador(a) e Presidente); Renata Santos Maia (Titular); Soraia Carolina de Mello (Suplente), designados pela Portaria Tcc nº 18/HST/CFH/2017, a fim de arguirm sobre o Trabalho de Conclusão de Curso da Acadêmica Talita Von Gilsa, intitulado: **“Jogos Vorazes (2012): a construção da heroína Katniss numa sociedade distópica”**. Aberta a Sessão pelo(a) Senhor(a) Presidente, a Acadêmica expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, a mesma foi arguida pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas, pelos membros da banca as seguintes notas, Prof^ª. Dr^ª: Ana Maria Veiga, nota 10, Renata Santos Maia, nota 10, Soraia Carolina de Mello, nota 10, sendo a acadêmica aprovada com a nota final 10. A acadêmica deverá entregar na Coordenadoria do Curso de Graduação em História em versão digital, o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, até o dia 06 de julho de 2017. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pela candidata.

Florianópolis, 29 de junho de 2017

Prof^ª. Dr^ª: Ana Maria Veiga (Orientador(a))

Renata Santos Maia (Titular)

Soraia Carolina de Mello (Suplente)

Talita Von Gilsa (Acadêmica)

Agradecimentos

Primeiramente agradeço a mim mesma por ter me dado a possibilidade de viver uma vida mais livre e alegre. Por ter dado ao meu corpo a oportunidade de dançar e de esticar a coluna.

Agradeço à minha família, Nelita e César, por me incentivarem a estudar. Às minhas avós e avôs, tias e tios, primas e primos, por suas existências e nossas convivências.

Também ao Alan, pelas trocas e pelo carinho, e a toda a sua família.

Sou grata a todas as professoras e professores com quem convivi, seja na escola ou na universidade. Por me incentivarem a ler, escrever e descobrir coisas novas. Em especial ao professor Felipe, que tem grande parcela de culpa por eu ter escolhido História. E à professora Ana Maria Veiga, pela dedicação e paciência com que orientou a construção deste trabalho.

A todas as pessoas com quem cruzei pelos caminhos da vida, as que convivi por pouco ou muito tempo, as que ainda convivo. Por todas as trocas, os abraços, os conflitos e gestos de amor, pois isso nos torna vivos.

Namastê!

*you have pains
living in places
where pains shouldn't live*

Rupi Kaur

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo historicizar algumas características da obra *Jogos Vorazes*, escrita por Suzanne Collins e publicada no ano de 2008, dando maior atenção à sua adaptação fílmica, lançada em 2012. Pensaremos acerca das inspirações históricas da autora ao elaborar o enredo do livro que é muito crítico em relação a vários aspectos da sociedade atual. Partiremos depois para reflexões acerca da adaptação fílmica na atualidade e a indústria cinematográfica estadunidense como veiculadora de ideologias e criadora de mercados, tendo jovens como seu grande público. No último capítulo serão trazidas discussões acerca do feminismo atual, pensando-se na personagem principal, Katniss, como precursora de ações que ao longo da História foram atreladas apenas a personagens masculinos. E também, qual é o papel da obra *Jogos Vorazes* em sua apropriação pelos debates feministas atuais e seu potencial para o despertar crítico de pessoas de todas as idades.

Palavras-chave: Jogos Vorazes; Katniss; História; Indústria cinematográfica; Gênero.

ABSTRACT

This paper has for objective historicizes some particulars about the work *The Hunger Games*, written by Suzanne Collins and published in 2008, giving more attention for your filmic adaptation, launched in 2012. We will think about the historical inspirations by the author to elaborates the book's plot that is very critical in relation to many aspects of the current society. After, we will do some reflexions about the filmic adaptation in actually and the U.S. cinematographic industry as a transmitter of ideologies and creator of markets, having young people as your great public. In the last chapter we will bring some discussions about the current feminism, thinking about the mean character, Katniss, as a precursor of actions that over the History was just associated with male characters. And also, what is the function of *The Hunger Games* work in your appropriation for the actual feminist debate and your potencial to critical awakening of people with different ages.

Keywords: The Hunger Games; Katniss; History; Cinematographic industry; Gender.

Lista de Figuras

Fig 1: Frame do filme (2012): Caesar Flickerman entrevistando Katniss Everdeen.....	26
Fig 2: Imagem da internet: Linha <i>Capitol Beauty Collection</i>	50
Fig 3: Imagem da internet: Manifestantes tailandeses carregando cartazes.....	50
Fig 4: Frame do filme (2012): Personagens mulheres em afazeres domésticos.....	63
Fig 5: Frame do filme (2012): Apenas mineiros homens indo trabalhar.....	63
Fig 6: Frame do filme (2015): Comandante Paylor explicando estratégias e discursando.....	64
Fig 7: Frame do filme (2015): Katniss utilizando roupas e acessórios.....	67
Fig 8: Frame do filme (2015): Katniss segura a bebê.....	69

SUMÁRIO

Introdução.....	10
1 JOGOS VORAZES: CRÍTICA POLÍTICA E SOCIAL.....	14
1.1 Apresentação da fonte filmica.....	14
1.2 O contexto de criação de <i>Jogos Vorazes</i> e suas referências históricas	20
1.2.1 O mito de “Teseu e o Minotauro”.....	20
1.2.2 <i>Reality Shows</i> : “E que a sorte esteja sempre ao seu favor!”.....	24
1.2.3 Inspiração na história dos Estados Unidos e a questão das mídias.....	32
1.2.4 A arena: gladiadoras/es e tributos.....	36
1.2.5 Totalitarismo.....	39
2 CINEMA E MERCADO EM JOGOS VORAZES.....	42
2.1 Da obra literária ao filme – adaptação.....	42
2.2 Cultura de massas e estratégias de divulgação.....	45
2.3 O cinema como <i>game</i> – um recorte geracional.....	53
3 GÊNERO E CINEMA EM JOGOS VORAZES.....	58
3.1 Katniss, a ascensão de uma heroína	58
3.2 Analisando gênero em Jogos Vorazes	63
Considerações Finais.....	74
Bibliografia.....	76
Lista de links.....	79
Referências Fílmicas.....	81

Introdução

Neste trabalho abordaremos o filme *Jogos Vorazes* (2012), que foi uma adaptação feita a partir do livro de mesmo nome, criado pela escritora estadunidense Suzanne Collins. *Jogos Vorazes* é o primeiro livro de uma série distópica¹, lançado em 2008 nos Estados Unidos, e que foi traduzido e lançado no Brasil em 2010. As obras literária e cinematográfica tiveram um sucesso estrondoso em todo o mundo², e inauguram todo um universo de crítica à violência, à repressão e às sociedades de controle, dentro da literatura infanto-juvenil. Ainda referentes à série foram publicados os livros *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), e lançados os filmes *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013), *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1* (2014) e *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final* (2015).

O filme *Jogos Vorazes* tem como personagem principal Katniss Everdeen, uma jovem de 16 anos que vive no Distrito 12 de um país fictício chamado Panem (situado no que teria restado da América do Norte depois de guerras e catástrofes naturais). Depois de uma revolução dos distritos contra a Capital centralizadora e autoritária, em que um dos distritos, o 13, fora destruído, o governo decidiu criar os *jogos vorazes*³. Nesses *jogos* anuais, cada distrito precisa ceder dois tributos, um do sexo feminino e outro do sexo masculino, entre 12 e 18 anos, para lutarem em uma arena, contra adolescentes dos outros distritos até sobrar apenas um. O tributo “vencedor” então é aclamado como grande vitorioso, recebe grandes salários mensais, e seu distrito também tem ajudas financeiras. Com isso, a Capital visa que os distritos nunca se esqueçam das “consequências” de explodir o poder estabelecido, e também que não se rebelem, mesmo diante de condições subumanas de trabalho e sobrevivência.

Nesse cenário está Katniss, uma jovem que perdeu o pai em um acidente na mina de carvão em que ele trabalhava quando ela tinha apenas onze anos. Diante de condições extremamente difíceis, em que a mãe adoece devido à morte do pai, e por ter uma irmã pequena que precisa dela,

¹ Distopia é sinônimo de “anti-utopia”, constitui-se como um termo utilizado para se classificar uma obra que questiona alguma utopia ou coloca à prova medidas totalitárias em algum contexto utópico. Outras de suas características são o inconformismo devido à presença de um totalitarismo, e também “[...]a asfixia cultural provocada por omnipresente propaganda, censura e repressão operadas pelo estado ditatorial ao visar impor como exclusiva a moral que favorece a sua estratégia de poder absoluto” (CEIA, 2009). Na maioria das obras distópicas, literárias e cinematográficas, lançadas na primeira quinzena do século XXI, além de os sistemas abordados apresentarem algumas das características citadas acima, destacam-se protagonistas jovens que visam derrubar/modificar o “sistema” em que vivem e que conseguem efetuar tais mudanças. Entendo aqui como sistema o conjunto de características que regem determinada sociedade, sejam elas instituídas ou não, e pertencentes aos âmbitos político, econômico, moral, etc..

² O número de cópias vendidas do primeiro livro da série, *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*), lançado em 2008 atingiu depois do lançamento do primeiro filme em 2012, cerca de 23,5 milhões de cópias apenas nos Estados Unidos, de acordo com o site da editora Scholastic, presente no seguinte link: <<http://mediaroom.scholastic.com/press-release/scholastic-announces-updated-us-figures-suzanne-collins-bestselling-hunger-games-tri>> Último acesso em 03 jul. 2017. De acordo com esta fonte, a soma de vendas da trilogia nos Estados Unidos ultrapassa as 50 milhões de cópias. Os gastos com a produção dos filmes, vendas de filmes e bilheteria dos cinemas local e mundial podem ser verificados no seguinte link: <<http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Hunger-Games#tab=summary>> Último acesso: 03 jul. 2017.

³ Utilizaremos o termo *jogos vorazes*, como iniciais minúsculas, para nos referirmos ao evento criado pelo governo de Panem para controlar os distritos. E o termo *Jogos Vorazes*, com iniciais maiúsculas, refere-se às obras filmica e literária, que são as fontes que analisaremos.

Katniss aprende a sobreviver e a garantir a sobrevivência da família, caçando e negociando no mercado ilegal do distrito. A vida da família, que havia seguido após a morte do pai, muda quando a irmã de Katniss, Prim, de apenas 12 anos, é sorteada para ser o tributo feminino do Distrito 12. Katniss então se voluntaria para participar dos jogos no lugar da irmã. Ela e Peeta Mellark, um dos filhos de uma família de padeiros⁴, são enviados aos *jogos*, e lá desafiam algumas regras, que comprometerão seus futuros.

Nosso foco central consiste em analisar a proposta de cunho feminista trazida pela obra (fílmica, mas que se baseia na literária), e para isso temos que entender qual seria esse “feminismo”, ou que concepções feministas podemos identificar na obra. Observamos a construção de uma sociedade que considero feminista na obra literária de Suzanne Collins, em que mulheres e homens apresentam igualdade nas relações de trabalho, e também em relação às disputas nos *jogos vorazes*, pois edições já foram vencidas por tanto homens quanto por mulheres; também identificamos o feminismo com a ascensão de Katniss como uma mulher que desafiou a sociedade em que vivia. Permeando o contexto estão situações sociais intensas, como desigualdade, violência, controle, propaganda, autoritarismo, e não há como pensar em *Jogos Vorazes* sem explorar esses fatores que estão colocados em todos os momentos.

O trabalho será dividido em três capítulos, no primeiro deles será explorado o contexto de produção da obra e as inspirações históricas da autora, como *reality shows*, exposições de cenas de guerra, mitologia grega e luta de gladiadores/as na Roma Antiga. No segundo capítulo, pensaremos questões referentes à adaptação fílmica de uma obra literária, sendo o mercado cinematográfico possuidor de uma linguagem característica e que visa atingir o grande público; trabalharemos alguns aspectos da recepção da obra, e das influências desta sobre o mercado e sobre os embates políticos. E no terceiro capítulo abordaremos a forte presença da jovem Katniss como heroína e preenchedora de um lugar de destaque na sociedade de seu tempo, trazendo leituras feministas para situar a obra e tecer reflexões sobre a produção cinematográfica e alguns estereótipos de gênero.

Por mais que este trabalho vise explorar o primeiro filme da série, e por consequência, o primeiro livro, em muitos momentos serão citadas informações presentes nos livros e filmes que dão continuidade à série. Isto se dá devido à impossibilidade de se analisar apenas uma parte da

⁴ Torna-se importante destacar aqui que a família de Peeta era considerada “bem de vida” se comparada às demais famílias do Distrito 12, pois o trabalho como padeiros lhes permitia ter uma boa alimentação e uma vida mais confortável do que as pessoas que trabalhavam nas minas de carvão, por exemplo. No entanto, deve-se destacar que nenhuma criança ou adolescente da faixa etária que os *jogos* cobriam era dispensada da Colheita por ter condições financeiras melhores. Em distritos mais ricos, como o 1 e o 2, por exemplo, crianças treinavam desde pequenas para se oferecerem voluntariamente como tributos, e esse era tido como um ato de honra e aclamação, oferecer-se para lutar como forma de reconhecimento de que os *jogos* tinham significado especial para as pessoas, em outras palavras: “estivemos errados ao nos levantar contra a Capital bondosa e provedora”. Pode-se identificar com isso o discurso da pátria unida, da nação que se reergue forte. E isso pode ser observado no discurso inicial do primeiro filme, em que o idealizador dos jogos daquele ano, Seneca Crane dá entrevista a um apresentador e menciona: “Primeiro foi uma lembrança da rebelião, era o preço que os distritos tinham que pagar, mas hoje vai além disso. Eu acho que é... [pausa]. Uma coisa que nos mantém unidos. [aplausos do público]” [Até 1min25s, em *Jogos Vorazes*, 2012]

franquia, desconectando-a do restante, que apresenta informações fundamentais para o entendimento da série e dos acontecimentos centrais.

Em relação aos trabalhos já produzidos e que analisam *Jogos Vorazes*, podemos destacar que grande parte deles situa-se na área de Letras e Literatura Infanto Juvenil, Comunicação Social, Língua e Filosofia. Não existem trabalhos na área de história, e é devido a isso que este trabalho visa suprir essa falta, trazendo uma fonte fílmica para ser analisada. Entendemos que os filmes também são produtos de um tempo, e fazem parte da variedade de vestígios de um determinado período, daí a necessidade de trazermos filmes para o campo da história e de pensarmos em seus impactos sobre a sociedade. Deve-se destacar aqui que *Jogos Vorazes* é uma obra de grande abrangência mundial, e que traz pontos fundamentais a serem pensados sobre a sociedade atual.

Pensando-se nesta fonte como um produto da sociedade de seu tempo, e por consequência da cultura formadora dessa sociedade, podemos destacar ainda o quanto a obra de Suzanne Collins pode ser considerada uma obra de ruptura no que diz respeito a como uma mulher é representada no universo literário ou cinematográfico juvenil. Katniss, além de ser a personagem principal da trilogia, tem traços de personalidade que evidenciam sua criticidade quanto à sociedade em que vive, à repressão que seu distrito sofre, seja devido à exploração do trabalho ou à falta de distribuição de alimentos. *Jogos Vorazes* inaugura toda uma discussão sobre mulheres no centro das disputas, visto que Katniss está presente em um cenário político conturbado, em que ela é o alvo central e precisa defender-se e lidar com os jogos políticos, algo que não aparece na literatura infanto-juvenil de grande abrangência até então, tendo uma mulher como foco. Por mais que tenha uma personalidade forte, seus traços emocionais demonstram que ela é um ser humano com dúvidas e com sentimentos ambíguos, o que é normal para todas as pessoas. Katniss tem papel fundamental no sustento de sua família, e quando vence os *jogos vorazes*, é tida pelo público como exemplo de luta, coragem, esperteza, e amor⁵. Podemos ver que Katniss assume todos esses papéis, e por ser uma mulher, essas funções têm um significado diferenciado para a sociedade atual. Entra aqui a importância de analisar o trabalho de Suzanne Collins por uma perspectiva de gênero, visto como as relações entre pessoas do mesmo sexo ou de sexos diferentes se dão devido a papéis de gênero que são estipulados socialmente. Entender como se dão essas construções parece-nos importante tanto para compreender o mundo em que vivemos, como para compreender o universo de *Jogos Vorazes*.

Nossos objetivos, diante dos pontos levantados, centram-se em reconhecer a necessidade do entendimento de obras literárias e fílmicas como fontes históricas que devem ser analisadas por historiadoras/es; explorar o potencial politizador dessa série, diante do entendimento sobre sistemas

⁵ Isso se dá em relação a todo o cenário amoroso envolvendo Katniss e Peeta, em que, por mais que não estivesse apaixonada por ele, precisa representar que está, para mantê-los vivos. Visto que o enlace entre os dois é uma das únicas formas de a população dos distritos de Panem não se revoltarem contra a Capital. Pois o ato de revolta de Katniss ao sugerir o truque com as amoras, não matando Peeta, demonstrou aos distritos que nem sempre precisariam obedecer à Capital, e isso se apresenta como um perigo aos olhos do presidente do país.

políticos, disputas de poder, autoritarismos, controle estatal e propagandístico; identificar o lugar das mulheres na literatura jovem atual, diante da autoria de livros ou como personagens mulheres dentro das narrativas; salientar a importância da obra para as demandas feministas e para o reconhecimento de que todas as pessoas podem romper com estereótipos de gênero e machismos em nossa sociedade.

Utilizaremos as seguintes autoras e autores, que com suas concepções teóricas auxiliarão na construção deste trabalho. Com as reflexões de Marina Amancio e Leandro De Paula (2013) nos aprofundaremos acerca do mito de “Teseu e o Minotauro” em sua comparação com *Jogos Vorazes*, permitindo que se pensem mais a fundo questões como a saída de Katniss e Peeta vivos da arena e as consequências desse ato. Por meio da leitura de *1984*, de George Orwell (1972) e da análise desta obra por Lucídio Bianchetti e Juarez da Silva Thiesen (2014) foi possível estabelecer comparações entre distopias de diferentes períodos; bem como, com a obra de Silvia Viana Rodrigues (2011), entrar mais a fundo acerca do aspecto *reality show* dentro do universo de *Jogos Vorazes*, pensando mais criticamente esse estilo de programa em nossa sociedade. Acerca de outros contextos, Hannah Arendt (1989) nos permitirá traçar algumas características do totalitarismo, bem como Marta Ortega Balanza (2012), Pedro Paulo Funari (2003) e Renata Senna Garraffoni (2005) auxiliarão a pensar a política do *pão e circo*, as arenas e as lutas de gladiadoras/es.

Douglas Kellner (2001) estará presente em vários momentos do trabalho, ajudando a pensar de forma crítica as mídias de grande abrangência, principalmente em momentos conturbados, como as guerras. Com Robert Stam (2006), Eduardo Morettin (2007) e David Bordwell e Kristin Thompson (2008) pensaremos acerca das adaptações filmicas de obras literárias, características da grande indústria cinematográfica hollywoodiana, além de alguns aspectos da análise filmica e recepção. Por meio de Fabian Antonio Silva e Fernando Vugman (2012) pensaremos os jogos digitais e sua ligação com a indústria cinematográfica.

Com as autoras Donna Haraway (2009) e Teresa de Lauretis (1993 e 1994) refletiremos a respeito das distintas identidades feministas em meio a concepção de que somos seres que se constroem a partir de inúmeras relações e processos. Também sobre a presença de “tecnologias de gênero” que podam certos comportamentos e enquadram os gêneros em sistemas a que já estamos acostumados/as. Flavia Biroli e Luis Felipe Miguel (2014) também nos ajudarão a pensar a história dos feminismos, bem como conceitos como público e privado, termos importantes dentro do contexto estudado.

1 *JOGOS VORAZES*: CRÍTICA POLÍTICA E SOCIAL

Neste capítulo exploraremos as críticas políticas e sociais que inspiraram Collins para a construção de sua obra. Essas críticas podem ser percebidas se pensarmos nas competições dos *reality shows*, ou em programas de TV que mostram cenas de guerras e mortes como se fossem entretenimento. Também há inspirações na mitologia grega, como o mito de “Teseu e o Minotauro”; e as lutas de gladiadores/as no Império Romano. Além de fazer uma apresentação inicial sobre esse cinema distópico, pensaremos mais ao final do capítulo em outras referências, como o totalitarismo.

1.1 Apresentação da fonte filmica

Diante da escolha da análise de um filme para a construção de um trabalho de conclusão de curso, muitas perguntas me foram feitas, muitos rostos surpresos me miraram ao constatar minha escolha. Julgo eu, principalmente, porque não escolhi um filme “velho”, daqueles das primeiras décadas do século XX, ou daqueles extremamente políticos e datados de um contexto de guerra. Não que eu não admire profundamente as expressões mais antigas do cinema. Mas escolhi um filme hollywoodiano, em que me utilizo dos olhos do presente para analisá-lo, e que é datado de 2012. Bem sabemos como os produtos filmicos da grande indústria cinematográfica estadunidense têm características próprias. Pensando nos grandes estúdios, saberemos que essas produções estarão nas redes de cinema dos *shopping centers* do Brasil, que serão vistas por milhões de pessoas pelo mundo, que gerarão também milhões de interpretações e ideias diferentes, ou milhões – até bilhões – de dólares. E é justamente por toda essa abrangência, que eu não poderia deixar escapar a oportunidade de pensar um pouco mais sobre essa produção, porque me identifiquei profundamente com a obra literária em que o filme *Jogos Vorazes* se baseia. E porque o “acontecimento” literário e filmico *Jogos Vorazes*, marcou a adolescência, a juventude, ou a vida, de muitas pessoas.

Por ser o cinema uma das mídias mais abrangentes a que temos contato, seja na televisão aberta, em canais e pacotes pagos, adquirindo filmes nos mais diversos meios de compra, ou fazendo downloads piratas na Internet, estamos permeadas/os pelos audiovisuais, por estruturas compactas, com tempos restritos, e que chamamos de arte, de entretenimento, ou dos dois. Mas ao apresentar uma grande possibilidade de fuga da realidade, ou por ser cultuado como expressão artística máxima, nos agarramos ao cinema!

Filmes apresentam a “verdade”? Filmes fazem refletir? Filmes são representações do real?

Filmes são somente ficção? Existem muitas perguntas, e uma quantidade ainda maior de respostas. Mas o importante é que falamos sobre eles, sobre os que vimos, os que gostaríamos de ver, os que estão “passando no cinema” pelo mundo, os que não estão. Os que são “demais!” para nossa sociedade, os que trazem os mesmos pontos de sempre. Os filmes, assim como as séries de TV, que ganharam muito espaço nos últimos anos, principalmente entre o público jovem, permeiam nossa vida, e não há como fugir.

A velha ideia de que os filmes podem ser considerados apenas diversão ou arte, ou eventualmente ambos, é atualmente encarada com frequente ceticismo. É amplamente reconhecido que os filmes refletem também as correntes e atitudes existentes numa determinada sociedade, sua política. O cinema não vive num sublime estado de inocência, sem ser afetado pelo mundo; tem também um conteúdo político, consciente ou inconsciente, escondido ou declarado. (FURHAMMAR; ISAKSSON, 1976, p. 6)

Eu não poderia deixar de fora esse trecho inicial do prefácio de *Cinema e Política* em meu trabalho, pois foi um livro que me ajudou muito a entender a história do cinema, a descobrir filmes, a pensar sobre as ideologias presentes neles, os estereótipos históricos, e como os ideais são representados nas produções cinematográficas. Mas longe de querer bater o martelo sobre os filmes serem só diversão, arte, ou propaganda, entendo que toda a produção tem informações sobre como a sociedade vê as coisas, as interpreta. Podemos escolher um filme do gênero comédia, por exemplo, de qualquer contexto, e vamos perceber modelos de pensamento, associações, e construções de cenas que nos dizem muito sobre seu tempo, sobre como as pessoas costumam se relacionar, sobre as construções de gênero daquele período. Destaco o trecho abaixo em que Morettin (2007) cita Ferro (1975):

[...] dada a amplitude do material usado, a obra cinematográfica, independente do gênero [cinematográfico], captará imagens, consideradas reais, sobre algum aspecto da sociedade (imaginário, economia etc.). Na verdade, “para a análise social e cultural, eles são igualmente objetos documentários [...] É suficiente aprender a lê-los”. (p. 49)

Nas palavras de Morettin entendemos a respeito da visão de Marc Ferro acerca da possibilidade de qualquer gênero filmico ser analisado e dizer muito sobre seu presente. No contexto de Ferro (escreve sobre cinema a partir dos anos 1970) havia uma consideração maior pelo gênero documentário do que os demais, alegando que este traria mais aspectos “reais” e de importância para a história, que os de ficção. Afirmação à qual Ferro mostrou-se contrário, pois apontou que todos os filmes podem servir de objeto de análise para a história. Deve-se destacar que na época dos escritos de Ferro, gênero ainda não era considerado como categoria de análise, portanto esta perspectiva de análise, das suas relações como importantes para a história, não é

considerada pelo autor. Mas as discussões feministas já existiam a mais de duzentos anos, bem como os feminismos como movimento⁶.

No entanto, entendo que exista no imaginário de quem vê e pensa sobre os filmes, algumas características que servem para classificar um filme como arte ou não.

Para decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos. Um deles, essencial, é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que proferem o crítico, o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. São eles que conferem o estatuto de arte a um objeto. Nossa cultura também prevê locais específicos onde a arte pode manifestar-se, quer dizer, locais que também dão estatuto de arte a um objeto. Num museu, numa galeria, sei de antemão que encontrarei obras de arte; num cinema “de arte”, filmes que escapam à “banalidade” dos circuitos normais, numa sala de concerto, música “erudita”, etc. Esses locais garantem-me assim o rótulo de “arte” às coisas que apresentam, enobrecendo-as [...]. (COLI, 2002, p. 11)

Diante dessa colocação, pode-se apontar a existência de lugares em que se encontrará arte e lugares que não, por exemplo, hoje em dia a maioria dos cinemas das grandes cidades, ou melhor, os cinemas de grande público estão localizados em *shopping centers* (talvez seja essa a razão do grande público), locais que comportam lojas, supermercados, restaurantes, e toda a espécie de ambiente em que algo está disponível à venda. Como colocado por Bordwell e Thompson (2008), não é porque um filme está nesses espaços que ele não possa ser interessante, ou trazer elementos novos tanto para se pensar a história do cinema como a sociedade.

Normalmente, a separação entre arte e entretenimento carrega um juízo de valor bastante explícito: arte é intelectual, entretenimento é superficial. Mas as coisas não são tão simples assim. [...] muitos dos recursos artísticos do cinema foram descobertos por cineastas trabalhando para o público em geral. Durante as décadas de 1910 a 1920, por exemplo, muitos filmes que visavam apenas ser obras de entretenimento abriram novas possibilidades de montagem. Quanto à questão de valor, fica claro que tradições populares podem promover arte de alta qualidade. Assim como Shakespeare e Dickens escreveram para um público amplo, grande parte da melhor música do século XX, incluindo o *jazz* e o *blues*, tinha suas raízes em tradições populares. O cinema é uma arte porque oferece aos cineastas meios para fornecer experiências aos telespectadores, e essas experiências podem ser valiosas independente de seu *pedigree*. (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 30)

Baseando-nos nisso, podemos dizer que existem filmes que são aclamados como arte, que têm uma fotografia diferenciada, uma trilha sonora única, uma narrativa nada convencional. E por outro lado temos produtos compactos, filmes que foram feitos para atrair, para vender. E esse é o caso de *Jogos Vorazes*, que tem uma história muito original, e foi assumido por um grande estúdio que incorporou bem o papel de tornar a obra atrativa, circulante e vendável. Seria muita pretensão de nossa parte dizer que a autora criou *Jogos Vorazes* apenas para ser vendável, meramente um

⁶ Ver mais em: BIROLI; MIGUEL, 2014; VEIGA; PEDRO, 2015.

produto, até porque tornar tudo comprável ou descartável é algo que se encontra seriamente criticado em toda a obra. No entanto, adaptar um livro cinematograficamente propicia um alcance muito maior de público, e o ideal seria que, entrando em contato com os filmes, que a série de livros fosse procurada. Abordarei mais a questão da adaptação no segundo capítulo, mas por hora devo destacar que esse procedimento de tornar tudo mercadoria é próprio do sistema capitalista e entender essa composição é necessário para entender tanto a dinâmica de *Jogos Vorazes* quanto de nossa sociedade.

Entende-se ainda a importância de ressaltar que, não é porque a obra atingiu um grande público que ela perde seu potencial crítico. Existem obras que atingiram as massas e que suscitam debates muito importantes. O cinema estadunidense funciona como instrumento imperialista ao divulgar ideias sobre sua cultura, economia e política como se fossem as “mais corretas” e também ao monopolizar as redes de cinema tendo a capacidade de gerar lucros astronômicos, se comparado a filmes brasileiros ou de outros países nas redes de cinemas pelo Brasil, por exemplo. No entanto, é necessário que alguns desses filmes que trazem debates diferenciados sejam questionados e analisados, principalmente por suas influências na história do tempo presente. Exigindo de historiadoras e historiadores debates mais aprofundados sobre temas recentes e que por muito tempo foram realizados por outras áreas⁷.

É impossível não retornar à literatura que nomeamos anteriormente de distópica e que é dotada de um contexto de pós-guerra, em que inúmeras produções descreviam sociedades autoritárias, dotadas de um controle midiático e de repressão a todas as formas de resistência a esse sistema. Devemos citar obras como *Admirável Mundo Novo* (Aldous Huxley, 1930), ou *1984* (Gorge Orwell, 1948), que influenciaram tanto a literatura quanto o cinema posteriores. Essas obras, escritas depois da primeira e da segunda grande guerra, respectivamente, comportam os anseios de sua época e de seus escritores. O desânimo em relação aos rumos da história, que havia sido coberta de violências e carnificinas, o prevalecimento de ideais autoritários e repressivos, e o descrédito em um futuro diferente e democrático está no cerne do que nos permite compreender essas produções. (RIBEIRO, 2008, p. 1-2; BIANCHETTI; THIESEN, 2014, p. 247-251)

O cinema das décadas de 1980 e 1990 trouxe produções futurísticas e tecnológicas, que ilustraram também alguns desses sentimentos.

Para além das incertezas filosóficas acerca do sujeito e de sua identidade, é imprescindível lembrar que os avanços tecnológicos do final do século XX trouxeram dois novos caminhos inquietantes de possibilidades futuras que parecem reforçar e atualizar a rediscussão futura do próprio estatuto do humano. De um lado, as pesquisas biogenéticas e os desenvolvimentos mais aprimorados da robótica passaram a acenar com a possibilidade de criação e recriação do indivíduo

⁷ Para saber mais a respeito da história do tempo presente, leia: DELGADO; FERREIRA, 2013.

humano, respectivamente com os processos de clonagem introduzidos pela engenharia genética e com o aprimoramento da possibilidade de criar máquinas que imitam o humano a um nível jamais imaginado. Neste caso, o Clone e o Andróide (um robô com inteligência artificial) surgem como figuras realmente inquietantes da contemporaneidade pós-moderna. De outro lado, o extraordinário desenvolvimento da Informática e das simulações em computador introduziram nesta mesma contemporaneidade a possibilidade de criação de complexas realidades virtuais e, mais ainda, a perturbadora possibilidade de criar ‘sujeitos virtuais’ que não tenham consciência de sua própria virtualidade. (BARROS, 2011, p. 307)

Esse cinema do final do século XX está dotado dessas características e anseios. Traria todo esse desenvolvimento tecnológico a salvação ou a completa destruição da humanidade? Ainda existe alguma esperança? Séries de filmes como *Mad Max* (1979, 1981, 1985) ou *Matrix* (1999, 2003, 2003), por exemplo, trazem alguns desses questionamentos. Por mais que com propostas diferentes, trazem algumas versões de futuro, como a existência humana controlada pelas máquinas, ou um mundo pós-apocalíptico em que há escassez de gêneros básicos. Podemos citar também filmes como *Blade Runner* (1982) ou *Inteligência Artificial* (2001), que como os anteriores são enquadrados no gênero ficção científica, e abordando aspectos futurísticos trazem à tona alguns problemas vivenciados nos momentos em que foram feitos, como a poluição e a decadência da vida nas cidades, os engarrafamentos até mesmo no tráfego aéreo, a clonagem e criação de seres híbridos que são usados e descartados, ou ainda a forma com que as máquinas se encaixariam na sociedade e a possibilidade de serem dotadas de emoções. (BARROS, 2011)

Pode-se pensar, ainda, nesse cenário de fim da Guerra Fria como um momento conturbado e de muitas dúvidas. Com o asseguramento do capitalismo como sistema hegemônico e o fim de um enfrentamento direto aos Estados Unidos (com a queda da URSS, que se adaptou também a esse sistema), podemos pensar na entrada em mais um terreno difícil em termos de esperanças em relação ao futuro. Kellner (2001) coloca, a respeito das guerras culturais e conflitos midiáticos que se sucederam:

[...] explodiram guerras nacionalistas e religiosas, criando uma nova era de medo e instabilidade, sem forças políticas capazes de oferecer uma via atraente para se sair do pantanal da recessão econômica, da instabilidade política e da confusão cultural. Nos Estados Unidos, também se intensificaram as guerras culturais, em que os assaltos direitistas ao “politicamente correto” funcionaram como arma de ataque às forças e ideias progressistas. (KELLNER, 2001, p. 26)

Kellner nos alerta também acerca dessas novas tecnologias que revolucionaram o mundo do trabalho e também a cultura da mídia.

Na última década também surgiram novas tecnologias que mudaram os padrões da vida cotidiana e reestruturaram poderosamente o trabalho e o lazer. As novas

tecnologias do computador substituíram muitos empregos e criaram outros novos, oferecendo novas formas de acesso à informação e à comunicação com outras pessoas e propiciando as alegrias de uma nova esfera pública informatizada. As novas tecnologias da mídia e da informática, porém, são ambíguas e podem ter efeitos divergentes. Por um lado proporcionam maior diversidade de escolha, maior possibilidade de autonomia cultural e maiores aberturas para as intervenções de outras culturas e idéias. No entanto, também propiciam novas formas de vigilância e controle, em que os olhos e sistemas eletrônicos instalados em locais de trabalho funcionam como encarnação contemporânea do Grande Irmão. As novas tecnologias da mídia também propiciam poderosas formas de controle social por meio de técnicas de doutrinação e manipulação mais eficientes, sutis e ocultas. Na verdade, sua simples existência já cria a possibilidade de minar as energias políticas e de manter as pessoas bem guardadas dentro dos confins de seus centros de entretenimento doméstico, distantes do tumulto das multidões e dos locais de ação política de massa. (KELLNER, 2001, p. 26)

Esse movimento, que Kellner nos coloca, de fazer com que as mídias deixem as pessoas mais presas em casa, ou convencendo-se do que aquilo que se vê é de fato o que acontece, não tendo nenhuma crítica acerca dessas mídias, é uma grande questão, que também foi uma das motivações que fez Collins criar *Jogos Vorazes*. Atualmente, com a presença forte das redes sociais, verificamos que o engajamento das pessoas tomou outros rumos, ou foi afetado por essa nova forma de linguagem e comunicação. Ao mesmo tempo em que se posta uma opinião política, e ela é “curtida” e compartilhada entre um grande número de pessoas, essas pessoas ficam confinadas a esse espaço, os espaços de debate são fóruns online, e as pessoas continuam presas em suas casas, só que agora por outros mecanismos.

É por isso que assistimos jovens tomando lugares políticos importantes nesses filmes distópicos atuais, enfrentando sistemas opressores e controladores e nos identificamos tanto. Esse terreno da distopia jovem atual está permeado por esses preceitos, por tecnologias, máquinas, humanos híbridos, novas identidades de gênero também surgem, mulheres ocupando espaços de destaque nas lutas políticas. Podemos citar algumas obras que trazem alguns desses preceitos. É necessário mencionar a saga *Harry Potter* (livros entre os anos 1997 e 2007; filmes entre 2001 e 2011) como a precursora das produções dessa época, além de movimentar legiões de fãs que acompanharam o crescimento do menino Harry Potter e seus amigos numa escola de magia; no final da saga nos deparamos com os papéis de três jovens se destacando na luta contra um sistema opressivo.

Livros do gênero fantasia que trazem mulheres como protagonistas e fizeram muito sucesso seja na venda de exemplares ou com as adaptações cinematográficas são *Crepúsculo* (2005 a 2008: livros; 2008 a 2012: filmes) e *Os Instrumentos Mortais* (2007 a 2014: livros; 2013: primeiro filme). E do gênero distopia, além de *Jogos Vorazes* podemos citar as séries *Divergente* (2011 a 2013: livros; 2014 a 2017: filmes) e *Maze Runner* (2010 a 2016: livros; 2014 e 2015: dois primeiros

filmes), além de um filme posterior, mas que bebe elementos desses primeiros, *Nerve* (2016 – livro e filme).

As distopias atuais que têm grande público jovem diferem muito das distopias mais clássicas, que foram lançadas em meados do século XX (*Admirável Mundo Novo* e *1984*), essas contam com jovens em papéis decisivos para a mudança do cenário em que vivem, e que conseguem efetuar tais mudanças ao final das obras. Esses filmes distópicos juvenis diferem em público e propósito se pensarmos em outros filmes hollywoodianos distópicos, como *Elysium* (2013), *O Preço do Amanhã* (2011) e *V de Vingança* (2006), por exemplo, que tem um público mais adulto, e no último dos casos, é adaptado de uma HQ. O filme *Mad Max: Estrada da Fúria*, lançado em 2015, também trouxe debates importantes, principalmente ao representar mulheres fugindo da exploração sexual a que eram subjugadas, e mulheres idosas com suas motos sobrevivendo no deserto. A personagem Furiosa, como protagonista, também foge dos estereótipos em que personagens mulheres são enquadradas em muitos filmes. Após esse paralelo acerca do cenário fílmico que comporta as distopias, o que é importante para entendermos o sucesso estrondoso dessas obras, rendendo muito dinheiro e criando franquias que batem recordes de vendas e de público em muitos aspectos, vamos pensar acerca de algumas concepções de Suzanne Collins para a elaboração de *Jogos Vorazes*.

1.2 O contexto de criação de *Jogos Vorazes* e suas referências históricas

Muito necessário é falar sobre as inspirações históricas, sociais e culturais de que Suzanne Collins se utilizou para a criação de *Jogos Vorazes*. Podemos identificar elementos fortes de nossa sociedade na obra de Collins, como a crítica aos *reality shows*, o que o evento *jogos vorazes* seria para Panem; a questão da banalização da violência ou da morte, o que é muito verificado em programas estadunidenses que passam informações sobre as guerras em que o país está. Além disso, ela faz referências a determinados períodos históricos e mitos de sociedades antigas, como a política de *pão e circo* e as lutas de gladiadores na Roma Antiga, e personagens e ferramentas da mitologia grega. Collins mencionou essas inspirações em uma entrevista presente no site YouTube, que foi legendada pela equipe do site Distrito 13⁸.

1.2.1 O mito de “Teseu e o Minotauro”

⁸ <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ>> Último acesso: 11 jun. 2017.

Suzanne Collins teria se inspirado no mito de “Teseu e o Minotauro” para a criação de Katniss, pois Teseu, assim como Katniss se voluntaria para ir ao Labirinto do Minotauro, como ela vai à arena dos *jogos vorazes*.

O primeiro signo utilizado tanto no livro *Jogos Vorazes* quanto no mito de “Teseu e o Minotauro”, é a questão da voluntariedade dos personagens principais, uma vez que essa significa, para os dois, a coragem e a busca por justiça. Teseu não aceita as ações do rei de Creta, sua repressão e descaso perante a vida dos jovens de Atenas, e Katniss impulsionada pelo senso de proteção pela vida da irmã mais nova, decide enfrentar a arena dos jogos e deixa transparente, ao quebrar as regras, sua indignação diante da repressão da Capital. (AMANCIO; DE PAULA, 2013, p. 8)

Ao contrário de Teseu, Katniss não vai à arena dos *jogos* já com o intuito de destruí-la ou de quebrar as regras, a princípio ela acredita que talvez possa vencer e voltar para casa para cuidar da irmã e da mãe. Mas é quando convive com outros tributos, principalmente Rue⁹ (Distrito 11), que tem apenas doze anos, e o próprio Peeta, que ela vai percebendo o quanto o fato de ter de vê-los como inimigos, de ser obrigada a imaginá-los mortos para que possa vencer é algo injusto; o quanto precisa deles. E é quando Rue morre nos braços dela, que se pode verificar um primeiro momento em que Katniss visualiza que talvez possa se vingar da Capital. Isso fica claro no livro:

Odiar o garoto do Distrito 1, que também parece muito vulnerável na morte, soa inadequado. É a Capital que odeio. Por fazer isso com todos nós. A voz de Gale está em minha cabeça. Suas invectivas contra a Capital não são mais despropositadas; não merecem mais ser ignoradas. A morte de Rue me forçou a confrontar minha própria raiva contra a crueldade, a injustiça que infligem sobre nós. Mas aqui, de modo até mais forte do que em casa, sinto minha impotência. Não há como se vingar da capital. Será que há? (COLLINS, 2010, p. 253)

Depois da morte de Rue, Katniss encontra Peeta e o ajuda a sobreviver, e com o tempo vai consolidando suas ideias sobre não se render à Capital. O público espectador de Panem pensa que ela procurou Peeta porque está apaixonada por ele, ou porque existe a possibilidade de os dois vencerem os *jogos* se forem do mesmo distrito. Acaba sendo impossível ao público de Panem não relacionar a história de Katniss e Peeta a um caso amoroso visto que desde o início a relação dos dois foi construída dessa forma. Peeta fala publicamente na entrevista que todos os tributos são obrigados a dar antes de os *jogos* começarem, que sempre foi apaixonado por Katniss mas que ela nunca o notou. Ela não esperava por isso e reage com fúria diante do comentário, mas depois acaba aceitando representar um encabulamento em relação à ideia, pois de acordo com Haymitch, o tutor do Distrito 12, esse fato poderia acarretar interesse por parte das pessoas que patrocinam o evento

⁹ Katniss faz uma aliança com Rue, a garota do Distrito 11, e com a ajuda dela Katniss consegue destruir os suprimentos dos tributos Carreiristas. Ela sabe que essa aliança não pode durar para sempre devido a apenas uma pessoa poder sair viva, mas gosta muito de Rue e a encara como uma aliada importante. Ver COLLINS, 2010, p. 216-223.

(público rico da Capital que paga por certos presentes/donativos que são entregues a seus tributos favoritos).

A ideia de dois tributos do mesmo distrito poderem vencer juntos a edição apenas se dá devido à possível existência de um relacionamento amoroso entre Katniss e Peeta. Vender amor é algo interessante. No livro são as pessoas que idealizam os *jogos* que anunciam essa mudança de regra, pois identificam que essa história interessaria ao público espectador. Já no filme, é Haymitch quem propõe a Seneca Crane, chefe idealizador, que aproxime Katniss e Peeta, visto que uma história romântica seria atraente ao público, podendo vendê-los como “amantes desafortunados do Distrito 12”. E que isso seria mais interessante do que simplesmente matar Katniss, o que só criaria um mártir. A ideia de matar Katniss ocorre porque ela homenageia Rue quando de sua morte, colocando-lhe flores e fazendo o sinal de respeito/agradecimento do Distrito 12 (beijar os três dedos médios da mão esquerda¹⁰), apresentando que Rue era sua amiga e não inimiga, contribuindo para que as pessoas dos distritos adquirissem mais raiva ainda da Capital, por matar uma criança de 12 anos. No filme fica claro que esse ato gerou instabilidade nos distritos, principalmente no 11, de onde Rue provinha.

Retomando o fato de Katniss salvar Peeta quando ele estava machucado, sabemos que ela faz isso não apenas pelo show que estava representando¹¹ ao público e à Capital, mas também porque ambos tinham uma história antes dos jogos. Peeta havia atirado pão para Katniss quando ela estava faminta e doente logo após a morte de seu pai, ato que ela nunca esqueceu, e que lhe deu esperanças para procurar comida e meios de sobrevivência para si e sua família. É por isso que, no final, quando sobram apenas os dois, é anunciado que o artigo que previa que ambos poderiam vencer estava revogado, e portanto, apenas um sairia vitorioso, Katniss sabe que não poderia matar Peeta, pois, primeiramente, ela não poderia matar o garoto que lhe dera comida quando estava faminta (COLLINS, 2010, p. 39-40.), e em segundo lugar, que não poderia matá-lo, porque não estava certo, ela não era uma peça nos jogos da Capital.

Então lembro-me das palavras de Peeta no telhado: “*Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim. Que sou mais do que somente uma peça nos Jogos deles*”. E pela primeira vez, compreendo o que ele estava tentando dizer.

Quero fazer alguma coisa, aqui mesmo, nesse exato momento, para envergonhá-los, para responsabilizá-los, para mostrar à Capital que o que quer que façam ou nos forcem a fazer aqui, haverá sempre uma parte de cada tributo que não está sob suas ordens. Que Rue era mais do que uma peça no seu Jogo. E também eu. (COLLINS, 2010, p. 253)

¹⁰ Cf. COLLINS, 2010, p. 31/p. 254.

¹¹Katniss tem noção de que representar que está apaixonada pode ajudá-los. Quando ao que Peeta pensa realmente a respeito, não temos como saber exatamente, pois não temos acesso aos pensamentos dele. Por mais que Katniss odeie demonstrar-se sentimentalmente em público, ela acaba fazendo isso em alguns momentos para ajudar a si mesma e a Peeta. Sabe-se que ela sente um carinho muito grande por Peeta, por ele tê-la ajudado no passado, mas ela não pretende envolver-se sentimentalmente com ele em um primeiro momento, e isso fica claro no decorrer da história.

É possível também relacionar Peeta à Ariadne, no sentido que é tanto Ariadne quem possibilita a saída de Teseu vivo do labirinto, como é Peeta quem auxilia Katniss a enxergar que ela não precisa fazer apenas o jogo da Capital. Outra razão centra-se em a única condição dada a Teseu pelo Oráculo de Delfos para que vencesse era que fosse ajudado pelo amor. Do mesmo modo, é a relação amorosa que Peeta insinua antes dos *jogos* que os ajuda a vencer, caso contrário não haveria maneira de o grupo idealizador se interessar pelos dois como potenciais vencedores – pessoas atrativas para o público. Ao trazer à tona novamente a regra de que apenas um poderia vencer, isso acaba sendo um tiro no pé da Capital, porque Katniss é muito perspicaz ao propor o truque com as amoras. Mas deve-se destacar que ambos, Teseu e Katniss, são ajudados por quem os ama, e isso é fundamental; é claro que não é algo que tira os seus protagonismos, mas foi de grande ajuda para atingirem êxito.

No mito de Teseu, o fim é representado pelo momento em que, pela primeira vez, alguém saiu vivo do labirinto, e ainda venceu o Minotauro. Além disso, Teseu ainda quebra outra regra, e enfrentando as ordens do rei de Creta, salva todos os outros jovens que deveriam ter sido mortos em sacrifício. Enquanto que em “Jogos Vorazes”, o fim é representado quando, perante a regra principal de que somente um tributo pode vencer os jogos – consequentemente os dois que sobraram teriam de lutar até a morte – a heroína Katniss sugere a Peeta, seu par romântico na história, um duplo suicídio por ingestão de frutas venenosas (obras da própria Capital para enganar os tributos na arena), para que um não tenha que matar o outro. Visto que a Capital não pode permitir uma edição dos jogos sem um vencedor, a mesma cede e define ambos como vencedores dos jogos (AMANCIO; DE PAULA, 2013, p.11)

Em relação ao truque com as amoras no final dos *jogos*, verificamos o quanto essa ação foi ao mesmo tempo um ato de decisão consciente de Katniss e um ato de rebeldia. Como espectadores, temos consciência da trajetória da personagem até o momento em questão, pois sabemos de tudo o que ela vivenciou, suas pressões emocionais, a quebra de regras a que se aventurava para garantir a alimentação da família, as injustiças que presenciou em seu distrito, sua opinião sobre a repressão da Capital. Ela também sempre questionou a estrutura dos *jogos*, desde suas idas à floresta para caçar com seu amigo Gale, ambos já se perguntavam sobre o porquê de as pessoas serem obrigadas a matar umas às outras, e sobre como era injusto as famílias terem de entregar seus filhos e filhas à morte.

Pode-se destacar que Katniss, em um primeiro momento, não entende a dimensão de seu ato de desafiar a Capital com as amoras. E esse ato de preservar a si mesma e a Peeta, e também de desafio ao sistema, é bem compreendido pelo Presidente Snow, que sabe dos efeitos que isso gerará nos distritos, sendo que no segundo livro da trilogia e no segundo filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, ficam evidentes as rebeliões, que são ocultadas pela mídia; e por não ser permitido o

trânsito de pessoas pelos distritos, se tem dificuldade em saber o que está acontecendo. Diante disso, pode-se perceber o porquê da ideia de não matar todos os tributos nos *jogos vorazes*, o que não poderia acontecer no mito de “Teseu e o Minotauro”, visto que todos os jovens seriam devorados pelo Minotauro. No filme *Jogos Vorazes*, isso fica evidente na fala do Presidente Snow a Seneca Crane:

Seneca, porque acha que temos um vencedor? [...] Porque você acha que temos um vencedor? Se queríamos só intimidar os distritos, por que não sortear vinte e quatro jovens pra depois executá-los de uma vez? Ia ser mais rápido. [Pausa] Esperança... é a única coisa mais forte do que o medo. Um pouco de esperança é eficaz. Muita esperança é um perigo. Uma centelha é boa, contanto que controlada. [até 50min38s em *Jogos Vorazes*]

Fica evidente na fala do Presidente Snow a ideia de apaziguar os distritos, evitar que se rebelem, pois com um pouco de esperança eles se manteriam como estão, mas com muita esperança criariam coragem para bater de frente com a Capital, para tentar mudar a situação repressiva em que se encontravam. Essa situação, de restar um vencedor dos *jogos vorazes*, que volta para sua casa e leva prêmios e reconhecimento ao seu distrito pode ser relacionada com os *reality shows* de nossa sociedade, em que existe uma competição que precisa revelar a pessoa ganhadora, essa competição se dá devido a qualquer habilidade, seja pelo suposto “melhor talento” ao cantar, ou “melhor habilidade” em perder peso. É claro que os *reality shows* de nossa sociedade não matam pessoas, mas precisamos nos perguntar que princípios regem essas competições, que fazem com que as pessoas que “perdem” não se sintam boas o suficiente para aquilo, ou contribui para a ideia de que temos que lutar uns/umas contra as/os outros/as, ou “derrubar os/as mais fracas/os”, e não que podemos melhorar juntas/os, nos transformando mutuamente.

1.2.2 *Reality Shows*: “E que a sorte esteja sempre ao seu favor!”

Suzanne Collins incorporou muito bem à obra esses anseios da nossa sociedade, e o que explica o fato de os *reality shows* fazerem tanto sucesso. Para os que são eliminados é como se fossem podados, não fossem dignos de reconhecimento, falharam e não podem se voltar contra aquilo ou o quê lhe disse que falhou, porque aquilo é maior e está ancorado na sociedade, que é claro, é formada por pessoas, que escolhem, que eliminam. Portanto, se você recebeu um não de tantas pessoas, como é que todas essas podem estar erradas? Em *Jogos Vorazes* a eliminação é a morte, que elimina aquele/a que não foi forte o suficiente, esperta/o o suficiente para sobreviver, atrativo/a o suficiente para chamar a atenção das pessoas que patrocinam os *jogos*, e que lhe ajudarão a continuar no jogo. Analisando bem o processo, percebe-se o quanto atribui valores. Mas dificilmente temos uma postura crítica diante dos *reality shows*.¹² Tem umas brincadeiras

¹²Ela teria se inspirado principalmente em *Survivor*, um *reality show* famoso nos EUA. A informação acerca desse programa como inspiração principal está presente em vários sites que pensam a obra. Como por exemplo: <

interessantes, possíveis casais se formam (e aqui está presente mais uma vez a ideia de vender amor) e já que não temos nada mais interessante para fazer, porque não perder alguns minutos com diversão? O problema é que esse formato de programa está imbuído de todo um sistema de valores e moralidades que estão ligadas com nossas formações como indivíduos em sociedade. Já tornamos tão natural escolher o melhor, o mais bonito, a pessoa que ao seu julgamento canta melhor que as outras, por exemplo, que você simplesmente não se questiona, não percebe que está sendo cruel ao julgar alguém que você nem conhece, ao dizer que a pessoa é incapaz.

Para quem viveu imerso, do nascimento à morte, numa sociedade de mídia e consumo é, pois, importante aprender como entender, interpretar e criticar seus significados e suas mensagens. Numa cultura contemporânea dominada pela mídia, os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar; o que temer e desejar – e o que não. [...] Aprendendo como ler e criticar a mídia, resistindo à sua manipulação, os indivíduos poderão fortalecer-se com relação à mídia e culturas dominantes. Poderão aumentar sua autonomia diante da cultura da mídia e adquirir mais poder sobre o meio cultural, bem como os necessários conhecimentos para produzir novas formas de cultura. (KELLNER, 2001, p. 10)

Na colocação de Kellner, fica clara a ideia de que, para sabermos lidar com toda a cultura que chega até nós, precisamos ser críticos e nos informar, sabendo selecionar e nos posicionar. Este trabalho vai ao encontro dessa ideia, vem para contribuir com a possibilidade de nos aprofundarmos em relação à obra *Jogos Vorazes*, que chega até nós entre tantos meios, de ir além do que ela aparenta ser superficialmente.

É claro que os *jogos vorazes* que acontecem na Panem distópica que estamos analisando não são apenas divertimento, para aquelas pessoas eles são uma punição¹³, um lembrete de que estão sob as ordens da Capital. Que não têm para onde fugir, pois serão encontrados, e até mesmo a floresta, que representa um lugar distante de toda aquela dominação não é tida como lugar seguro. Katniss tem dúvidas sobre ser observada até mesmo na floresta¹⁴, mesma sensação que Winston em *1984* (ORWELL, 1996) tem ao ir para os campos com Júlia, pois ambos vivem em um regime controlador e totalitário, que está em todo lugar, tudo observa. Assim como o Grande Irmão (Big Brother) sabe de tudo o que acontece, as câmeras da Capital também estão em todo o lugar.

É impossível não mencionar dois *reality shows* que tem formato bem semelhante e que nos auxiliam a pensar nos *jogos vorazes* de Panem. Primeiramente, trataremos do programa *Survivor*,

podecinema.com.br/artigos/top-10-totalitarismo> e <<http://prisoneirosdoslivros.blogspot.com.br/2013/12/sobre-o-autor-suzanne-collins.html>> Último acesso: 11 jun. 2017.

¹³Collins menciona isso na seguinte entrevista: <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ>> Último acesso: 11 jun. 2017.

¹⁴ A cerca que sempre ficava desligada durante o dia é religada em *Em Chamas* quando Katniss fica um tempo a mais na floresta, e ajuda duas mulheres do distrito 8, Twill e Bonnie, que estão indo para o Distrito 13. Ver: COLLINS, 2011a, p. 154-162. No primeiro livro da série, Katniss vê um casal de fugitivos da Capital ser capturado na floresta, ela reencontra a mulher que havia se tornado uma Avox – pessoa que cometeu alguma espécie de crime político e teve a língua decepada, passando a trabalhar, desde então, como serva da Capital. Ver: COLLINS, 2010, p. 91-92.

que foi um dos principais a suscitar em Suzanne Collins a ideia para os livros. Trata-se de uma competição em terreno remoto, em que as pessoas, divididas em grupos/”tribos”, tem de procurar por água e alimento, além de lidar com as dificuldades daquele ambiente. Existe a disputa pela imunidade, que garante que a pessoa fique livre da votação para a eliminação daquela rodada, e também a disputa por recompensas, que consistem em donativos que facilitam a sobrevivência naquele local. A votação para eliminar os/as participantes de pior desempenho é chamada de Conselho Tribal, onde um/a ou mais participantes deixa o grupo. No Brasil, um programa de mesmo formato, produzido pela TV Globo, chamou-se *No Limite*, e teve quatro edições. O *reality show Survivor*, já tem versões em inúmeros países e só nos Estados Unidos já conta com 34 temporadas¹⁵.

Este *reality show* assemelha-se muito com *jogos vorazes* por ser realizado em local remoto, pelo fato de existirem “tribos”, dividindo-se assim o grupo de diferentes formas, como ocorre em *jogos vorazes* ao se fazerem alianças por interesses em comum. A questão dos donativos também é algo a se destacar, pois são entregues por meio de aviões às pessoas que vencem a disputa por recompensas, da mesma forma que os “presentes” dos tributos, pagos pelos patrocinadores lhes são lançados. Obviamente que a arena dos *jogos vorazes* é supertecnológica e conta com campos de força e a possibilidade de fazer elementos sólidos surgirem em qualquer lugar por meio de um comando digital vindo do grupo idealizador dos *jogos*. No entanto, essas semelhanças são interessantes para entendermos as referências da autora no tempo presente.

Outro programa que citaremos, e que em essência é semelhante a *Survivor*, só que desta vez em uma casa confortável, chama-se *Big Brother*, outro *reality* muito conhecido em todo o mundo, e que no Brasil atinge grandes níveis de audiência e participação do público nas votações para a eliminação de participantes. Em essência muito semelhante ao anterior, só que conta com provas pela liderança da casa, e por consequência a imunidade, e também a Prova do Anjo, cuja pessoa que a vencer pode presentear alguém com a imunidade. Existe também a disputa a respeito de quem fica no grupo “Tá com tudo”, que possui mais dinheiro (estalecas) para comprar comida, e o “Tá com nada”, em que existe um número limitado de alimentos. Além disso, muitas marcas famosas de produtos diferenciados enviam presentes para o grupo inteiro, o que diversifica a rotina da casa, e também há prêmios diferenciados para quem vence a Prova do Líder, como um prêmio de R\$ 10.000,00 ou um carro, por exemplo.

Pode-se destacar ainda a fama das pessoas que apresentam esses programas, tanto Brasil, como nos Estados Unidos, que incorporam a figura de intermediador das pessoas confinadas com o mundo exterior, o que lhes incorpora também a aura de pessoas inteligentes e comunicativas, que de

¹⁵ Para saber mais, acesse: <http://www.imdb.com/title/tt0239195/?ref_=nv_sr_4> Último acesso: 21 jun. 2017.

certa forma também julgam as ações dos participantes¹⁶. Da mesma forma Caesar Flickerman é uma figura emblemática em *Jogos Vorazes*, é o apresentador que entrevista os participantes na noite que antecede o início dos *jogos*, é também um formador de opiniões com seus comentários, e no primeiro filme aparece narrando alguns eventos dos *jogos* ao público espectador.



Fig 1: Caesar Flickerman entrevistando Katniss Everdeen, até 54min58s em *Jogos Vorazes*, 2012.

Outra semelhança que podemos destacar, agora pensando no *Big Brother Brasil* em relação a *Jogos Vorazes*, é principalmente a das provas de resistência a que muitos competidores se submetem para conseguir a liderança da casa. Como a sociedade vê e compra sofrimento humano é o foco do trabalho de Silvia Viana Rodrigues em *Rituais do Sofrimento*, que está pensando na submissão dessas pessoas a situações extremas para conseguir benefícios ou audiência, algo sem limites e que vai contra a integridade do indivíduo. E como bem assinalado pela autora, o que se constitui como mais perverso é como o público espectador parece não se sensibilizar com esse tipo de situação, participando inclusive de votações para intensificar certas características das provas, que pioravam ainda mais a situação dos/as competidores/as. (RODRIGUES, 2011)

Se quatro participantes de um programa de TV, após sete horas de privação de sono e jejum, fossem atirados em uma minúscula garagem, ocupada em grande parte de seu espaço por um carro novo que, apesar de sua disposição sedutora, não pudesse ser utilizado para descanso, e se tivessem que se manter em pé, sem poder dormir, comer, ir ao banheiro ou sequer aumentar o tom de voz, enquanto as condições ambientais fossem brusca e impiedosamente alteradas do extremo frio ao calor sufocante, da garoa à chuva intensa, da brisa gelada à ventania, da escuridão total à luz que ordena aos olhos uma outra escuridão, e essa cena dolorida se estendesse por horas, noite, madrugada, manhã, até a exaustão do último – talvez então um jovem telespectador... Ele mesmo fosse convidado a ordenar a mudança climática a ser aplicada, bem como sua intensidade, através da internet – e o fizesse. E se mais de cinco milhões de votos sádicos tivessem sido computados? Assim é.

Assim foi uma das chamadas “provas do líder” do *Big Brother Brasil* veiculado em 2010. E nenhum daqueles participantes estava enganado a respeito de sua situação. Ainda antes do início da provação, mas já após a minuciosa explicação das regras,

¹⁶Pode-se destacar no Brasil, as falas de Pedro Bial, apresentador do programa *Big Brother Brasil* por 16 anos, nas quais destaca-se o ar de julgador onisciente dos participantes do programa, de certa forma justificando sua eliminação.

uma das moças, entre o disfarce do medo e o apelo a um carrasco invisível, não resistiu ao cacete propagandístico: “meu, mas que prova bem pensada!”. Apontando o deslocado da afirmação, outro participante ironizou: “Muito... Foi o cara do ‘Jogos Mortais’ que fez a prova. Sensacional!”. Comparação precisa, a começar por ser essa a franquia de filmes de terror mais bem-sucedida até hoje, o mesmo que o Big Brother na categoria programa de TV, subcategoria reality show. Ambos alcançaram as graças do público nessa primeira década de século e ambos são mais que sintomáticos do mundo que os vomitou. (RODRIGUES, 2011, p. 9)

Essa sociedade que os vomitou é a mesma que ao final do filme *Revolução dos Bichos* (1999), simplesmente decide trazer de volta o fazendeiro ao controle do sítio, o que teria causado a “comemoração” dos animais. Aqueles animais não queriam o controle do fazendeiro “bonzinho”, como não queriam o controle do porco Napoleão, queriam liberdade, essa mesma que nenhum dos lados enxergou. E é diante dessas ironias que transformar *Jogos Vorazes* em um simples produto vendável é algo muito hipócrita, assim como usar o termo *Grande Irmão* para nomear um *reality show* é um anúncio de um grande problema.

Além disso o trecho acima atenta para outra questão: quem é esse espectador que permite tudo isso? Por que esse tipo de “prova” é considerada algo normal? Por que esse espectador concorda com o que está acontecendo? Em *Jogos Vorazes*, as pessoas que assistem aos *jogos* não podem discordar deles porque seriam presas, torturadas ou mortas. Claro que há diferenças entre nossos *reality shows* e o de Panem, mas eles têm o mesmo princípio perverso. Não temos sensibilidade para o sofrimento humano, ou se temos, logo esquecemos. Porque aquela realidade parece tão latente e não há como fugir dela. Não há como invadir a tela ou fazer parar, simplesmente não assistir não vai resolver, porque outras pessoas não vão parar. Talvez o problema seja que nós assumimos o papel do *Grande Irmão*, nós vigiamos porque acreditamos numa moral, numa conduta que as pessoas devam assumir, nos damos o título de divindades onipotentes e oniscientes, estamos sempre aptos a julgar, a protagonizar a função de bater o martelo. E aí surge a questão: isso torna quem produz esse tipo de programa inteligente? Não, só assinala a decadência de quem enxerga lucro na estupidez humana, e tem a ilusão de estar exercendo seus micropoderes.

Nos *reality shows* que conhecemos não existem critérios para a eliminação, pode ser porque a pessoa se envolveu em um relacionamento amoroso ou não, porque foi amigo demais ou de menos, porque se colocou como jogadora ou não. É uma espécie de sistema em que você só sabe o que acontecerá na eliminação quando ela se der de fato. Por isso a autora Silvia Viana traz o termo “meritocracia sem mérito” para explicitar ainda mais o vazio desses julgamentos, que sem critério nenhum, mesmo assim se acham motivos para eliminar. (RODRIGUES, 2011)

E então podemos pensar na máxima: “Que a sorte esteja sempre ao seu favor!” Mencionada tantas vezes em *Jogos Vorazes*, seja acreditando nela ou no sentido irônico. Sabemos que não é uma

questão de sorte ou de azar, ser colocado em uma arena para lutar até a morte e sobreviver ou não, não tem a ver com sorte ou azar, está errado, e é isso o que importa.

Muito pode-se relacionar a distopia *Jogos Vorazes* com o clássico distópico muito comentado e estudado, *1984* de George Orwell. Tendo sido finalizado em 1948 e publicado pela primeira vez em 1949, prevendo um futuro situado a 35 anos de seu contexto de produção, influenciou escritoras/es e leitores/as ao redor do mundo. Não seria diferente com Suzanne Collins, que falou abertamente sobre essa influência em entrevista já citada anteriormente¹⁷. (BIANCHETTI; THIESEN, 2014)

Em *1984* conhecemos o personagem Winston Smith, funcionário do Partido Externo, e imbuído da função de alterar fatos históricos que o *Partido* julga que devam ser modificados, ou seja, a sociedade de *1984* não tem passado. Winston não concorda em nada com a filosofia do Partido ou com os princípios do IngSoc (socialismo inglês), doutrina seguida pela Oceania, superestado em que Winston vive. No topo do regime da Oceania está o Grande Irmão, espécie de figura onipresente que tudo vê, tudo sabe e é exemplo para os cidadãos. Outra estratégia que mantém essa sociedade controlada trata-se da criação de um inimigo comum do Estado, Emmanuel Goldstein, que seria o líder de uma resistência contra o Partido. Por meio dos Dois Minutos de Ódio diários os funcionários do Partido extravasam sua raiva contra Goldstein atirando objetos em sua imagem e lhe dizendo palavras obscenas. Também ocorre, na obra, a Semana do Ódio, em que execuções públicas de supostos prisioneiros capturados em guerra são feitas. Para o controle dentro de casa existe a “teletela”, que consiste em uma espécie de aparelho televisor que além de repassar informações também registra as pessoas em suas casas. E não podemos esquecer da Polícia do Pensamento, que investiga e captura pessoas acusadas de praticarem “crimideia” (conceber ideias contrárias ao Grande Irmão). (BIANCHETTI; THIESEN, 2014)

Além desses fatores indispensáveis para entender *1984*, podemos destacar o perverso sistema do “duplipensar”, prática indicada a todos os cidadãos dentro do *IngSoc*. Com o “duplipensar” a pessoa aprende a modificar os pensamentos que jurava estarem corretos. Com isso, diante de qualquer dúvida para com a bondade do Grande Irmão, o cidadão oceânico utiliza-se desse mecanismo para reduzi-la à nada. Um dos momentos marcantes lendo *1984*, ao qual *Jogos Vorazes* se refere diretamente, ocorre quando Winston e Julia se encontram nos campos, e sob a sombra de uma árvore descansam ouvindo o canto de um tordo. Winston desconfia, fica imaginando se por lá não existe alguma espécie de microfone que os possa entregar ao Partido, algo que os comprometa. E no entanto, aquele canto de pássaro por ser muito belo foi uma das poucas coisas que o manteve em paz nos últimos tempos. (ORWELL, 1996, p. 117) As aves em *Jogos Vorazes* tem uma simbologia, os gaios tagarelas haviam sido modificados pela Capital tornando-se

¹⁷<<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ>> Último acesso: 11 jun. 2017.

bestantes¹⁸ que podiam ouvir e reproduzir o que os grupos rebeldes que se moviam pela mata estavam planejando. Podemos dizer que seriam espécies de microfones ou gravadores supertecnológicos que reproduziam a frequência da voz e a fala das pessoas. No entanto, as pessoas rebeldes perceberam que seus planos estavam sendo ouvidos e passaram informações falsas sobre seus procedimentos, enganando a Capital, logo os gaios tagarelas foram descartados e deixados soltos na floresta, pois não tinham mais serventia à passagem de informações.

Esses animais, todos machos, reproduziram-se com tordos fêmeas gerando descendentes que não conseguiam reproduzir palavras, mas emitiam notas das canções que ouviam de humanos, se essas lhes agradassem. Por isso o tordo tem uma simbologia dentro de *Jogos Vorazes*, representa um contra ataque à Capital, que mesmo criando mecanismos para controlar as pessoas, isso modificou-se e se tornou uma arma contra ela própria. O tordo também é o broche que Katniss carrega como um símbolo de seu distrito, são os animais que Rue, a tributo do Distrito 11 utiliza para emitir a mensagem à sua família de que já terminou o serviço. E Katniss se torna o tordo, o tordo é o símbolo da revolução, Katniss é a revolução. Ela representa essa quebra, a pessoa que fez algo diferente, que simboliza a ideia de mudança¹⁹.

Podemos estabelecer também uma relação direta entre a “teletela” e os aparelhos de TV nas casas das pessoas que viviam nos distritos, que lhes obrigavam a ver os *jogos vorazes* mesmo que não quisessem. Os livros e filmes deixam a entender que essas televisões são ligadas automaticamente para reproduzir alguma mensagem da Capital, ou nos períodos em que os *jogos* estão ocorrendo ficam ligadas por muito tempo, senão 24 horas, e as pessoas acabam vendo aquilo, seja em casa, no trabalho ou nas ruas, com telões que lhes mostram o que está acontecendo²⁰.

Também existem câmeras por todo o lugar, pela cidade, nas vielas, as pessoas estão sendo sempre vigiadas, o que estabelece muito a relação com *Jogos Vorazes*. Não fica claro se as televisões das pessoas nos distritos as vigiam também, mas seria uma possibilidade. Katniss fica muito preocupada, por exemplo, quando está sendo observada em sua casa na aldeia dos vitoriosos, pois teme que existam microfones lá, algo que a denuncie.

Pode-se dizer que essa sensação de estar sendo observado/a o tempo todo é algo compartilhado tanto entre os personagens de *1984* quanto de *Jogos Vorazes*. Entende-se que as ruas do Distrito 12 são monitoradas quando o presidente Snow deixa claro que sabe que Katniss e Peeta não estão levando uma vida juntos, ou melhor, que Katniss tem se encontrado com seu amigo

¹⁸ Seres modificados geneticamente, podendo conter DNAs de diferentes animais. Na maioria das vezes são dotadas de velocidade e grande poder mortífero.

¹⁹ Pensaremos mais a respeito no capítulo 3.

²⁰ Há uma passagem do primeiro filme em que Gale assiste o beijo de Katniss e Peeta, nesse momento ele está trabalhando junto com outras pessoas. [até 1h53min10s em *Jogos Vorazes*, 2012]

Gale²¹. No filme *Jogos Vorazes* isso fica evidente ao vermos os telões mostrando as pessoas se aproximando pelas ruas para a Colheita²².

Em 1984, quando Winston e Julia se encontram na praça, ou quando caminham pelas ruas, chegam a tentar disfarçar o movimento da boca para não chamar a atenção. Pode-se dizer que o tipo de controle do *Grande Irmão* é diferente do da Capital, ou ao menos, que o governo de Panem ainda não atingiu o ápice do controle. Enquanto o Grande Irmão quer ter um controle totalizante sobre a população, eliminando qualquer foco de rebeldia; na sociedade de Panem, é possível que se sobreviva se você não deixar transparecer seus pensamentos contrários. Não existe uma Polícia do Pensamento institucionalizada em Panem. O pai de Katniss conseguiu sobreviver por anos mesmo com os pensamentos contrários, conseguiu caçar e vender mercadorias ilegalmente, e assim como ela fazer coisas que provavelmente teriam sido descobertas na Londres Oceânica de 1984. Outra observação que se pode destacar é que a população da Oceania está preparada para denunciar qualquer ato que julgue transgressor, e existe uma preparação inclusive das próprias crianças para que denunciem os próprios pais se necessário, e é o que vemos acontecer com o vizinho, que era a pessoa mais fanática pelo Partido que Winston conhecia; ele é entregue pela filha de sete anos por balbuciar enquanto dorme: “Abaixo o Grande Irmão!”. Isso deixa claro o quanto o Grande Irmão quer se certificar de que tem todos sob controle inteiramente. Em Panem também temos uma noção disso quando vemos no filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*, crianças de alguns distritos, como o 1, 2 e 4 esboçando que querem ser vitoriosas nos jogos, assim como Katniss ou os demais vencedores que são apresentados como heróis²³.

Pode-se dizer que em 1984 apontam-se ainda algumas questões sobre o proletariado. Orwell, e nesse caso, Winston, reconhece um potencial de mudança, uma esperança que só poderia partir dos/as proletários/as, não vê essas pessoas apenas como massa de manobra. E se relacionarmos isso com *Jogos Vorazes*, perceberemos como Katniss faz parte do que seria o proletariado. Se ela não tivesse participado dos *jogos* provavelmente trabalharia na mina de carvão do Distrito 12, como seu pai, e continuaria a caçar ilegalmente. E aí entra a questão: seria do proletariado que surgiria uma esperança? Pois ao final de 1984, depois que Winston é torturado e passa a praticar o “duplipensar”, passamos a entender que não há possibilidade de alguém do Partido Externo atacar o poder do Grande Irmão, pois essa pessoa, por ser observada e controlada o tempo todo, certamente seria pega se começasse a esboçar qualquer comportamento diferenciado, fazer qualquer coisa diferente do habitual. O fato de Winston ter sido pego, torturado, e passado a acreditar no Grande Irmão, se constitui como uma prova de que a mudança para aquele sistema não pode vir de nenhuma elite,

²¹ Ver: COLLINS, 2011a, p. 35-36.

²² Momento em que se sorteiam os tributos de cada distrito, que participarão dos *jogos vorazes*.

²³ Ver subcapítulo 2.3 Cinema como game – um recorte geracional.

seja ela intelectual ou financeira. Da mesma forma que em Panem a revolução dificilmente viria da Capital, onde a maioria de seus cidadãos aceitava os *jogos* e a extravagância no consumo.

O que diferencia o governo da Capital do Grande Irmão, é que neste último não se mata, mas se faz uma lavagem cerebral que pode-se dizer ser pior do que a morte. Pois por meio do “duplipensar” você se auto induz a acreditar no que antes sabia que era mentira, ou que no fundo ainda sabe. Você pratica o exercício diário de mentir para si mesmo, de fingir que está tudo bem, venerando o que lhe aprisiona.

1.2.3 Inspirações na história dos Estados Unidos e a questão das mídias

Outro apontamento a se destacar sobre as motivações de Collins na criação de *Jogos Vorazes* centra-se no contato que ela teve desde criança com guerras. Diante do envolvimento frequente dos Estados Unidos em conflitos internacionais e por todo o belicismo e patriotismo sempre evocados e colocados como cerne da constituição identitária do país, Collins cresceu em um país em que as notícias de guerra são algo frequente. Seu pai foi militar e participou da Guerra do Vietnã, portanto, quando criança presenciou esforços de guerra e a televisão informava acerca dos avanços e retrocessos do país. Por isso, ouvir notícias de guerra era sempre algo difícil para ela, pois seu pai estava lá. Foi assim que, já adulta e percebendo como o que acontecia na Guerra no Iraque era televisionado e como esses programas lidavam com isso, porque pessoas morriam e era necessário um mínimo de respeito a isso, ela refletiu acerca da espetacularização da violência, e de como as pessoas consumiam tudo isso, dando-lhe ideias para a série *Jogos Vorazes*. Tudo isso, unido às cenas das pessoas competindo nos *reality shows* se reuniu em sua cabeça, a deixou inquieta. E como bem mencionado por Collins em entrevista, para ela o problema é quando os seriados se confundem com a vida real; as cenas de pessoas lutando e morrendo em guerras são reais, tem dor e sofrimento envolvidas, ela não quer que as pessoas se tornem insensíveis a isso²⁴. Que achem que está tudo bem e que não passa de um programa de TV, quando na verdade, as vidas daquelas pessoas não significam nada para quem conduz ou ordena uma guerra. Não estou falando de soldados, que são treinados para eliminar o “inimigo”, e muitos não se dão conta de como estão perdendo suas vidas por algo que não foram eles que criaram. Por que têm de matar pessoas que não conhecem? Uma guerra que não é sua. Pensar o papel da mídia e dos governos é o que faremos a seguir.

Grande foi o papel da mídia nos Estados Unidos quando se deu a Guerra do Golfo, no início dos anos 1990. As investidas contra o Iraque tiveram apoio das grandes mídias que não contrariavam a opinião pública ou os posicionamentos oficiais do governo. (KELLNER, 2001)

²⁴ <<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ>> Último acesso: 11 jun. 2017.

A mídia enquadrrou a guerra como uma narrativa emocionante, uma minissérie noturna, com conflito dramático, ação e aventura, perigo para as tropas aliadas e para os civis, maldade perpetrada pelos vilões iraquianos e ações heróicas cometidas pelos estrategistas americanos, por sua tecnologia e suas tropas. Tanto a CBS quanto a ABC usaram nas primeiras horas da guerra o logotipo com as palavras “confronto final no Golfo”, que a CBS continuou utilizando durante toda a guerra, o que codificava o evento como uma batalha entre o bem e o mal. Na verdade, a Guerra do Golfo foi apresentada como um filme de guerra com começo, meio e fim. (KELLNER, 2001, p. 270)

Essa dualidade entre bem e mal são ideias frequentes nos discursos estadunidenses em suas participações em guerras. A transformação daquele conflito e do sofrimento das pessoas em algo que pudesse atrair audiência enquanto transmitia apenas as opiniões que eram a favor dos discursos oficiais, não promovendo debates para que se elaborassem novas concepções, é justamente um dos pontos que Collins criticou em sua obra. A não sensibilização das pessoas com a morte de outras porque as consideram inimigas é um grande problema. Pois os verdadeiros “inimigos” são aqueles que sujeitam as pessoas à morte, que as colocam umas contra as outras para manter seu poder. Essa é uma grande questão e um grande problema²⁵.

Os efeitos da guerra sobre as famílias americanas foi um tema constante, o patriotismo e o apoio às tropas era um refrão permanente dos comentaristas. Os videotapes liderados pelos militares, que mostravam os bombardeios com o *replay* dos grandes feitos esportivos. De fato, eram constantes as metáforas esportivas, e os manifestantes favoráveis à guerra entoavam “USA!” “USA!”, como torcedores de estádio, como se a Guerra do Golfo fosse uma decisão do campeonato. Os militares e a mídia mantinham um placar diário com a contagem dos tanques e do equipamento iraquiano eliminado, embora a cobertura pasteurizada da guerra não contasse “baixas”, números e imagens de soldados mortos ou feridos eram coisas estritamente proibidas. A “vencibilidade” e a justificação para a guerra estavam sempre sendo ressaltadas, e a narrativa era orientada para a conclusão feliz, sempre apresentada como uma vitória espantosa. (KELLNER, 2001, p. 270-271). [grifo do autor]

Dada essa explanação de Kellner acerca dos impactos desse tipo de transmissão sobre a população, podemos destacar que os conflitos no Iraque não cessaram depois do “fim” da Guerra do Golfo, mas que se estendem até hoje. Certamente as imagens a que Collins teve acesso e que fizeram com que a série *Jogos Vorazes* fosse originada, é de algum momento posterior aos conflitos no Iraque comentados por Kellner, quando o número de “baixas” é informado²⁶. E outra ideia muito presente é a de que alguém (do grupo espectador) vence uma guerra, como se isso fosse possível;

²⁵ E nas últimas décadas com a concentração de poder nas mãos de poucas pessoas, no apoio das grandes empresas aos governos, pensando apenas em como lucrar mais com isso, esses inimigos são difíceis de se identificar.

²⁶ Não só o número de baixas é informado, como são televisionadas cenas de morte de soldados e existe uma grande quantidade de filmes, documentários e séries que trabalham a temática e transmitem as ideologias do exército estadunidense.

assim como alguém “vencer” os *jogos vorazes*. Sabemos que quem “vence” esse tipo de confronto são as grandes empresas de armamentos e os governos que asseguram poder e se legitimam.

Ao finalizar a leitura dos três livros, temos a noção da renúncia de Katniss por tudo o que a controlava, o que a impedia de ser ela mesma. Quando Alma Coin (presidenta do Distrito 13) assume a presidência interina de Panem, ela convoca as pessoas que foram vitoriosas nos *jogos vorazes* para uma reunião em que propõe fazer uma edição especial dos *jogos*, só que desta vez com as crianças da Capital. Katniss simplesmente aceita como estratégia para não levantar suspeitas, mas ela já sabe o que pretende fazer. Dessa maneira, Coin continuaria com toda a repressão e controle pela qual seu antecessor havia guiado Panem, não mudando nada daquilo que tantas pessoas lutaram e morreram para transformar; foi apenas mais um jogo de poder. Então, quando se deu a cerimônia para a execução pública de Snow, em que Katniss deveria matá-lo com uma flecha, ela posiciona a flecha em um novo alvo, e acerta Alma Coin. Snow acaba morto pela população enfurecida. Com esse ato, Katniss diz mais uma vez que não concorda, que não é uma peça no jogo de ninguém, que nenhuma pessoa ou governo pode lhe controlar.

Podemos relacionar a escolha de Katniss ao executar aquela que continuaria com a repressão como um ato de renúncia a todo governo que visasse o controle e não promovesse a igualdade. É possível pensar na personagem como anarquista, em sua luta pela liberdade e sua emancipação política, ao tomar decisões, e também aceitar sofrer as consequências²⁷. Uma relação entre obras distópicas e anarquismo pôde ser vista em *V de Vingança*, HQ de Alan Moore e que também teve uma adaptação cinematográfica. Nela a personagem principal, assim como Katniss, é detentora de suas próprias concepções e decisões acerca de que ações seguir²⁸.

É bom destacar que existiram e existem vários anarquismos, de acordo com Costa (2004), podemos entender que muitas pessoas atribuíram ao termo *anarquismo* diferentes significados, mas etimologicamente quer dizer simplesmente “sem governo, sem autoridade, sem representantes” (p. 12). E primeiramente o termo foi apenas tido como sinônimo para as pessoas que não reconheciam governos e que poderiam ou não combatê-los. Muitos anarquistas têm opiniões diferenciadas sobre os meios pelos quais as mudanças devem ocorrer, por mais que estivessem de acordo com o fim a que queriam chegar. Enquanto Leon Tolstói, William Godwin e Pierre-Joseph Proudhon não admitiam violência, acreditavam na mudança por meio de discussões, ou previam a construção de organizações cooperativas, respectivamente, houve representantes de um movimento mais radical, como Mikhail Bakunin, que participou de barricadas durante as revoltas camponesas, ou Piotr Kropotkin, que por mais que não concordasse com a violência, a achava inevitável no processo de

²⁷ No último livro, *A Esperança*, ficamos cientes da situação em que Katniss ficou após executar Coin, presa durante semanas em um quarto, não se alimenta direito e tem pensamentos suicidas. Essa parte não é representada no último filme, bem como a situação depressiva em que se encontra após a morte de sua irmã, Prim.

²⁸ Para saber mais, uma ótima análise da HQ e adaptação cinematográfica podem ser encontradas em: TONIN, 2013.

revolução humana. Mas o que de fato, une o foco e a contestação de todas as pessoas anarquistas é o Estado. (COSTA, 2004).

Proudhon não cansa de repetir que o governo do homem pelo homem é a servidão e define dramaticamente o que é ser governado: “é ser guardado à vista, inspecionado, espionado, dirigido, legislado, regulamentado, parqueado, endoutrinado, predicado, controlado, calculado, apreciado, censurado, comandado, por seres que não têm nem o título, nem a ciência, nem a virtude [...]. Ser governado é ser, a cada operação, a cada transação, a cada movimento, notado, registrado recenseado, tarifado, selado, medido, cotado, avaliado, patenteado, licenciado, autorizado, rotulado, admoestado, impedido, reformado, reenviado, corrigido. É, sob o pretexto da utilidade pública e em nome do interesse geral, ser submetido à contribuição, utilizado, resgatado, explorado, monopolizado, extorquido, pressionado, mistificado, roubado; e depois, à menor resistência, à primeira palavra de queixa, reprimido, multado, vilipendiado, vexado, acochado, maltratado, espancado, desarmado, garroteado, aprisionado, fuzilado, metralhado, julgado, condenado, deportado, sacrificado, vendido, traído e, no máximo grau, jogado, ridicularizado, ultrajado, desonrado. Eis o governo, eis a sua justiça, eis a sua moral! [...] Oh! Personalidade humana! Como foi possível deixares-te afundar, durante sessenta séculos, nesta abjeção?” Proudhon esqueceu-se de acrescentar: torturado. Também pudera, esta atribuição o Estado sofisticou apenas neste século. (COSTA, 2004, p. 17-18)

É importante destacar que atualmente considerar apenas o Estado como o que deve ser combatido não está mais em voga. Se pensarmos na conjuntura neoliberal e em todas as grandes corporações que controlam a economia mundial e em todas as formas com que adentram nossas casas, sabemos que o Estado não se constitui unicamente como algo a ser questionado, e sim a forma com que vivemos e como consumimos. Deve-se destacar ainda, que por vezes, é unicamente o Estado que pode confrontar os avanços das grandes corporações, mas esse seria o caso de um Estado mais transgressor do que o que vemos na maioria dos países²⁹.

Não podemos deixar de citar Emma Goldman como uma anarquista que além de crítica do capitalismo, escrevia sobre problemas sociais, emancipação das mulheres e lutas sindicais. Também pensava na liberdade individual, amor livre e legitimação das uniões homoafetivas. Em sua busca por uma sociedade que libertasse as mulheres, encarava o sufrágio e o feminismo burguês como insuficientes para libertá-las de fato, o que colocaria as mulheres em outra engrenagem após terem alcançado esses objetivos. (BIROLI; MIGUEL, 2014)

Outras associações possíveis, que nos indicam tanto a crítica de Collins às guerras como à renúncia de um governo opressor, centra-se no segundo livro, *Em Chamas* em que Katniss compreende melhor a dimensão do problema em que está envolvida. Quando ela precisa retornar à arena dos *jogos* em uma edição especial chamada *Massacre Quaternário*, que ocorre a cada 25 anos

²⁹ Podemos citar o caso do governo chavista na Venezuela, para saber mais ver documentário *Ao Sul da Fronteira*, dirigido por Oliver Stone (2009).

e intensifica o tamanho da barbárie³⁰, ela lida com inúmeras pressões. Primeiramente, o presidente Snow sabe que Katniss tornou-se um símbolo de resistência contra a Capital, ao desafiá-la com as amoras e conseguir sair viva da arena, ainda mais, levando Peeta consigo. Haymitch a lembra também, de que ela precisa se concentrar em acabar com o verdadeiro inimigo nessa edição, e ela se dá conta, mais ao final do segundo livro/filme, de que aqueles tributos que ela teve de matar na primeira vez que foi à arena não eram seus inimigos, que as pessoas vitoriosas que estavam ali naquele momento também não eram, seu inimigo era Snow, era a Capital, quem controlava as pessoas. E é por isso que ela atira uma flecha eletrificada no momento em que um raio cairia sobre a árvore central da arena e a destrói. Vamos pensar agora, acerca desse local e dessas pessoas que lutavam nesses espaços.

1.2.4 A arena: gladiadoras/es e tributos

Outra alusão à História Antiga, além do mito de “Teseu e o Minotauro”, encontra-se na ideia do *pão e circo*, do latim *panem et circenses*, que teria inspirado o nome do país em que Katniss vive, Panem. Numa primeira associação do nome do país com a política do *pão e circo* romana, logo exclamamos: “Nossa! É isso mesmo! Tem tudo a ver!” E de fato tem tudo a ver a partir do momento em que estamos pensando que existem os *jogos vorazes*, que foram feitos para entreter a população, lhe dando com o que se distrair; assim, as pessoas não questionariam o que, se estivessem buscando se informar e estudar, certamente veriam que é injusto³¹. O problema é que quando pensamos na política do *pão e circo* romana, pensamos em uma massa de pessoas que não têm nada para fazer, que comem e veem gladiadores/as se matando nas arenas e riem daquilo. Esse tipo de associação é imprecisa, pois não podemos homogeneizar o povo, afirmando que todas aquelas pessoas eram iguais, e pior, que não tinham a capacidade de discernir o que estava acontecendo. Assim como boa parte da população de Panem, que não era só composta pela Capital, mas também pelos doze distritos, era composta por pessoas contrárias aos *jogos*, certamente na Roma Antiga nem todo mundo aplaudia embasbacado o espetáculo que contava com a morte de pessoas. Refletir sobre a construção do ideário do *pão e circo* pelo censo comum e por pessoas estudiosas do tema foi uma das discussões trazidas pela historiadora Renata Senna Garraffoni (2005).

³⁰Nessas edições, que acontecem a cada 25 anos, intensifica-se a barbárie no sentido de que as condições em que tributos e distritos são colocados pioram. Na primeira edição, os tributos foram elegidos pelas pessoas dos distritos para participarem dos jogos. Na edição em que Haymitch participou, o vitorioso do Distrito 12 e tutor de Katniss e Peeta, o número de tributos enviados dobrou, ou seja, cada distrito precisou enviar quatro tributos. Na edição dos 75 anos que Katniss participa, os tributos são coletados dentre os vitoriosos vivos de cada distrito.

³¹ Devemos destacar que os jogos vorazes só são uma distração para as pessoas da Capital e para os distritos mais ricos, pois nos distritos pobres, são uma injustiça e símbolo de subordinação à Capital.

Em grande parte dos trabalhos sobre o período, que são trazidos pela autora, as camadas populares romanas são classificadas como “plebe ociosa, desinteressada pelo trabalho e amante dos espetáculos” ou ainda como “‘massa’ e ‘turba’” tidas como “‘grosseira, ‘brutal’, ‘corrompida’” (GARRAFONI, 2005, p. 67-68). Critica-se também a população romana pensando-se numa moral e na “perdição” aos prazeres mundanos. Diante disso destaca-se a chegada do cristianismo como religião que “salvaria” as pessoas da vida profana. Pode-se dizer que há uma mudança mais clara dessa visão com os trabalhos de Paul Veyne (1990). Acerca dos trabalhos de Veyne, a autora aponta que “embora os jogos fossem proporcionados pela elite, eles não despolitizavam o *povo*, uma vez que se configurariam em um espaço de confronto com o Imperador” (GARRAFONI, 2005, p. 76); e os trabalhos que se seguiram aos dele também trazem a ideia da arena como um local de manifestação das necessidades populares. É importante destacar, ainda pensando nos trabalhos de Veyne, que por mais que o povo se manifestasse na arena, o que predominava ainda era a vontade do soberano, que reafirmava sua autoridade. Portanto, enquanto a elite romana que proporcionava os espetáculos ganhava *status* com isso, a população que não estava trabalhando, e aqui o trabalho também seria uma forma de controle, era atraída para os espetáculos, evitando que perturbassem a ordem. (GARRAFONI, 2005)

Aqui podemos identificar dois elementos importantes que estão presentes em *Jogos Vorazes*, a ideia do controle populacional por meio do trabalho e dos *jogos*, e então destacar o quanto as pessoas nos distritos eram obrigadas a seguir jornadas de trabalho extensas, que são ainda mais intensificadas quando as rebeliões começam a ocorrer nos distritos. Rue fala a Katniss o quanto as pessoas do Distrito 11 tinham de trabalhar durante os períodos de colheita agrícola. A obrigatoriedade do trabalho para sustento próprio ou da família, já que não eram permitidas outras formas de sustento, como buscar comida na floresta, por exemplo, e os tesserás – rações entregues a quem colocava seu nome mais de uma vez para o sorteio dos jogos, mas que nunca eram suficientes para saciar a fome³², somado com a violência que era imprimida a quem perturbasse a ordem pelos pacificadores – polícia de Panem, faziam parte da vida de quem morava nos distritos.

Não podemos esquecer da associação que sempre fazemos de que gladiadores eram todos homens; em *Jogos Vorazes*, mulheres e homens lutam nas arenas, e o mesmo se dava nas arenas romanas. De acordo com Balanza (2012), a luta de mulheres gladiadoras começa como uma inovação, se davam em edições especiais e eram muito atrativas, inicialmente com valor negativo, visto que essas mulheres estavam rompendo regras impostas ao sexo feminino naquela sociedade, e também inspirando erotismo e excitação sexual, por essas mulheres estarem em uma posição

³² O sistema de tesserás poderia ser ainda mais perverso, pois era possível receber tesserás para todas as pessoas da família, colocando o nome para a Colheita na quantidade de um para cada pessoa que a compunha. E essas vezes eram cumulativas, renovando-se o recebimento de tesserás para o ano seguinte, a quantidade de vezes que seu nome estaria para ser coletado dobraria, e assim por diante.

diferenciada. A autora nos coloca que a participação feminina era praticamente a mesma que a masculina, não se diferenciando nos tipos de lutas ou situações em que as pessoas se encontravam na arena, seja em lutas corpo a corpo ou enfrentando animais ferozes.

Cuando las mujeres entraban en combate al ardor producido por la violencia y la sangre del espectáculo se unían el erotismo y la excitación sexual. Sin embargo, una mujer físicamente fuerte también incomodaba a los romanos ya que las mujeres estaban perfectamente clasificadas en esa sociedad. En principio, las gladiadoras fueron esclavas o prisioneras de guerra, pero el éxito de las luchas de gladiadoras fue tal que mediante decretos el Senado hubo de limitar la participación en la arena de mujeres que no fueran esclavas o de bajo nivel social. (BALANZA, 2012, p. 124)

Havia a participação de mulheres que vinham de uma elite ou que eram nobres, às vezes por razões desconhecidas, seja porque queriam lutar, ou porque eram obrigadas, “[...] también pudieron haber participado mujeres que buscaran, además de ejercitarse, la fama que sólo puede dar la arena y una alternativa a un futuro matrimonio no deseado” (BALANZA, 2012, p. 126). Identificar o espaço da arena e as pessoas que estavam presentes ali é fundamental para entendermos o contexto. Podemos ainda, de acordo com o trabalho de Balanza, identificar a presença de mulheres da elite que eram homenageadas em espetáculos, seja em vida ou em morte; mulheres que possuíam gladiadores e por vezes os alugavam; mulheres que patrocinavam espetáculos em honra a algum parente falecido. Havia também mulheres que eram musicistas, tocando instrumentos de corda ou sopro, que embalavam as lutas; atrizes, que por mais que tivessem alguma liberdade, eram estigmatizadas socialmente, muitas vezes tidas como prostitutas; mulheres que poderiam ser de classe privilegiada ou não, que se apaixonavam por algum gladiador e iam à arena encontrar-se com o amante; vestais – sacerdotisas virgens do tempo da deusa Vesta que eram aceitas como público dos espetáculos; prostitutas, eram estigmatizadas e não tinham nenhum direito, suas vestes tinham que se diferenciar das “mulheres honestas”³³. Dada a importância de identificar essas mulheres, podemos pensar agora, no significado do espaço da arena de forma mais ampla.

Acerca das arenas, Funari (2003) aponta a localização de algumas delas no Oriente. Trazendo os estudos de Wiedemann (1995), Funari coloca que os espetáculos representavam o local em que a civilização e o barbarismo se enfrentavam. “Wiedemann identifica civilização e *romanitas* e conclui que a arena não servia apenas como lugar e momento de integração da sociedade romana, separava o romano do não romano de múltiplas maneiras.” (p.43) Continuando com Wiedemann, ficamos sabendo que esses confrontos se davam a partir do momento em que a civilização enfrentava a natureza em forma de feras que representavam perigo à humanidade, onde criminosos eram executados, sendo cumprida assim a “justiça social”, e onde o império confrontava seus inimigos personificados pelos prisioneiros de guerra forçados a combater até a morte. Isso justificaria, de acordo com Funari, a presença de arenas em cidades fronteiriças, bem como no

³³ Para saber mais sobre as mulheres nas arenas romanas, leia: BALANZA, 2012.

limite com a parte urbana, ou sua existência no mundo de fala grega, simbolizando a identidade romana. Visto que no Oriente poucos dominavam a língua latina, os espetáculos nas arenas podiam gerar identificação com o mundo romano.

Não podemos pensar esses locais na série *Jogos Vorazes* sem relacionarmos com os *reality shows* da atualidade e com o superdesenvolvimento tecnológico, pois é apenas através dele que temos essa configuração de arena, bem como todos os elementos presentes nela: animais modificados, bestantes, plantas venenosas, campos de força, armas biológicas³⁴, catástrofes naturais, etc. Além disso, a arena dos jogos, assim como nas lutas de gladiadores, representava o local da punição. Onde se punia apenas as pessoas dos distritos e não da Capital. Podemos afirmar que a Capital seria um grande centro urbano, também entendido como lugar de *civilização*, enquanto os distritos, com exceção de alguns, são essencialmente rurais e produzem gêneros básicos para alimentação e sobrevivência³⁵. Nesse caso, os jovens que têm de lutar até a morte são diferentes dos jovens da Capital, são jovens que estão pagando por um erro do passado, pela antiga rebelião dos distritos.

A arena também é o local em que as pessoas se tornam “selvagens”, no sentido de deixar aflorar ao máximo o seu instinto de sobreviver. No momento em que Katniss se despede da família, e após, de seu amigo Gale, ele exerce a comparação de que caçar animais não é tão diferente de caçar pessoas, o que Katniss teria de fazer para vencer os *jogos*. As habilidades dela como caçadora ficam escondidas dos demais tributos até quase o final dos *jogos*. E a comparação entre humanos e animais estabelecida por Gale, nos traz o questionamento sobre até que ponto as pessoas dos distritos são consideradas humanas, ou são vistas como animais, ou indivíduos que trabalham para satisfazer as vontades dos demais, que não têm individualidade e liberdade³⁶. Elencando mais alguns pontos, pensaremos essas questões a seguir.

1.2.5 Totalitarismo

O que se faz latente na obra de Suzanne Collins é a atitude desumanizadora suplantada nas mentes dos habitantes dos doze distritos. Os comparativos do povo com animais se redundam discursivamente no enredo inteiro. Um adendo, em relação ao filme as cenas onde são tratadas as escolhas dos Tributos – os jovens

³⁴ Aqui entendo por arma biológica a névoa venenosa que fere Katniss, Peeta, Finnick e Mags [até 1h39min5s em *Jogos Vorazes: Em Chamas*, 2013]

³⁵ O que cada distrito é responsável por produzir, indo do primeiro ao décimo segundo respectivamente: luxo, alvenaria, tecnologia, pesca, energia, transportes, madeira, têxteis, grãos, pecuária, agricultura e mineração. O distrito 13, antes da grande rebelião conhecida como Dias Escuros, produzia energia nuclear.. As crianças e adolescentes do distrito 12 que se tornavam tributos, assim como a da maioria dos distritos, eram vistas como crianças com maus modos ao comer, não apresentando o refinamento da Capital.

³⁶ Particularmente compartilho da ideia de que seres humanos também são animais, no sentido que sou contrária à ideia de que os humanos estão no topo da cadeia, que detém a liderança mundial, os que são encabeçados por Deus para comandar todas as demais criaturas. Considero os seres humanos iguais a todos os outros seres vivos, e não superiores a eles.

sorteados – que vão aos jogos, é notável a semelhança aos Campos de concentração nazistas, nota-se no filme os tons acinzentados das vestes de todos e as roupas, muitas delas com listras verticais leves, rememoram a caminhada dos judeus em direção às câmaras “abatedoras” dos homens-bichos. (ASSEN; GOMES. 2014, p. 6).

É bem notável a comparação com os campos de concentração nazistas devido à forma de organização das pessoas na praça e a postura de obediência ao poder mais forte, e no filme *Jogos Vorazes* isso fica ainda mais evidente devido às vestimentas das pessoas, que remetem à época, e sua movimentação lenta e pesada em direção à praça principal, local onde ocorre a Colheita dos tributos³⁷. No entanto, entende-se que essa massa não é sempre obediente. Quando Katniss se voluntaria pela irmã Prim, e a sorteadora dos tributos vinda da Capital pede uma salva de palmas, a multidão se posiciona ficando em silêncio e beijando os três dedos médios da mão esquerda, o sinal de respeito do Distrito 12.

Ao longo do filme, ficam claras as caracterizações do sistema político em que vivem essas personagens, há uma ditadura de direita, gerida pela Capital, com censura, controle das informações, pessoas restritas ao distrito em que nasceram, consumo desenfreado na Capital, pobreza na maioria dos distritos, repressão e *jogos vorazes*. O Distrito 13, local que descobrimos existir ao final do segundo livro, pode ser entendido como uma ditadura de esquerda, onde as pessoas ocupam cargos que são tidos como úteis: militares, médicas/os, etc.; há racionamento de comida; as pessoas vestem as mesmas roupas, tem programações diárias de suas atividades escritas nos pulsos³⁸.

Podemos pensar no termo totalitarismo, que está atrelado aos regimes fascistas europeus, para se pensar a atuação da Capital frente aos distritos; o termo está presente em inúmeros trabalhos que analisam o fenômeno *Jogos Vorazes*, e por isso faz-se necessário entendê-lo.

[...] somos imediatamente tentados a interpretar o totalitarismo como forma moderna de tirania, ou seja, um governo sem leis no qual o poder é exercido por um só homem. De um lado, o poder arbitrário, sem o freio das leis, exercido no interesse do governante e contra os interesses dos governados; e, de outro, o medo como princípio da ação, ou seja, o medo que o povo tem pelo governante e o medo do governante pelo povo - eis as marcas registradas da tirania no decorrer de toda a nossa tradição. (ARENDDT, 1989, p. 513)

Podemos assegurar, principalmente nas últimas frases desse trecho da obra de Hannah Arendt, características presentes no governo de Panem. Instaurar o medo e, por consequência, a

³⁷ Claro que essa “obediência” não se mantém, visto que existe uma organização dos distritos contra a Capital. E as pessoas dos diferentes distritos também se posicionam, picham o tordo - símbolo rebelde; fazem o sinal de respeito do distrito 12 (beijar os três dedos médios da mão esquerda), que se torna um gesto rebelde.

³⁸ Uma máquina “tatua” no pulso de cada habitante suas atividades diárias, que são lavadas no banho das 22:30. Ver COLLINS, 2011b, p. 25.

obediência, com os *jogos vorazes*. E o medo do presidente Snow de que Katniss tivesse ativado em alguém a percepção de que a Capital poderia ser desafiada, quando ela salvou duas pessoas da arena. A invenção dos *jogos vorazes* funciona assim como afirmação desse medo, e ao mesmo tempo como forma violenta de controle que desperta indignação e permite o reconhecimento da injustiça.

[...] longe de exercer o seu poder no interesse de um só homem, está perfeitamente disposto a sacrificar os interesses vitais e imediatos de todos à execução do que supõe ser a lei da História ou a lei da Natureza. O seu desafio às leis positivas pretende ser uma forma superior de legitimidade que, por inspirar-se nas próprias fontes, pode dispensar legalidades menores. [...] A política totalitária afirma transformar a espécie humana em portadora ativa e inquebrantável de uma lei à qual os seres humanos somente passiva e relutantemente se submeteriam. (ARENDETT, 1989, p. 514).

Os jogos, nesse sentido, extrapolam o que seria aceito pela sociedade e pelas pessoas. A banalização da violência e da morte de crianças não é esquecida. Por isso, *Jogos Vorazes* é uma obra que nos atenta contra a demonstração do sofrimento humano como algo banal, como mais um jogo em que alguém ganha e alguém perde (a própria vida).

O cercamento³⁹ das pessoas nos distritos e nas arenas, e a obrigatoriedade dos *jogos* nos lembram a eliminação de pessoas nos fascismos que culminaram durante a Segunda Guerra Mundial, mas é claro que a obra *Jogos Vorazes* só pode ser analisada encarando-se todos os elementos apresentados neste capítulo. Uma última consideração centra-se no fato de que todos os totalitarismos visam ser regimes totais no sentido de terem a adesão de todas as pessoas às ideologias que defende, e como, felizmente, nem os regimes reais conseguiram ser totais, o mesmo se deu com Panem, onde rebeliões se formaram contra aquela ditadura. A luta de Katniss simboliza a busca por derrubar um sistema opressivo e também o cuidado para não cair em outro.

³⁹ Para pensar mais sobre o termo e suas funções: Cf. FOUCAULT, 1987.

2 CINEMA E MERCADO EM *JOGOS VORAZES*

Não podemos nos distanciar do fato de que *Jogos Vorazes* também é uma produção fílmica, e assim deve ser compreendida e analisada como tal. Neste capítulo trataremos alguns elementos sobre as adaptações cinematográficas de obras literárias, pensando em suas características e objetivos. Se dará também uma reflexão acerca do mercado envolvendo *Jogos Vorazes* e a criação de uma franquia que distribuiu e vendeu a série e os vários símbolos associados a ela. Por outro lado, devemos apontar para o despertar da crítica social e da luta política trazidas pela obra. Num terceiro momento pensaremos sobre os jogos digitais como pertencentes a uma geração que consome muitos filmes, estando as duas mídias muito conectadas.

2.1 Da obra literária ao filme – adaptação

Faz-se necessário refletir sobre a adaptação de obras literárias para o cinema. Primeiramente pode-se destacar que existe uma aura acerca dos livros de literatura quando esses são comparados ao cinema, a ideia de que o filme nunca vai atingir os mesmos objetivos, ou nunca vai comportar a quantidade de ideias interessantes que um livro carrega. Essas ideias podem ser entendidas pela extrema valorização das fontes escritas através da história, ideia que veio sendo rompida aos poucos com a Escola dos Annales, movimento iniciado na França e que começou a valorizar a existência de diferentes formas de fontes historiográficas, não apenas os documentos escritos e oficiais. Em sua terceira geração, destaca-se as percepções da Nova História, ou Nova História Cultural, termos cunhados por historiadores⁴⁰ desta escola, quando o cinema passa a ser tomado como fonte para a historiografia.

Destaca-se o historiador Marc Ferro como um estudioso das relações entre cinema e história que contribuiu muito para a incorporação do cinema à categoria de objeto a ser analisado por historiadoras/es. “O filme, para o autor, possui uma tensão que lhe é própria, trazendo à tona elementos que viabilizam uma análise da sociedade diversa da proposta pelos segmentos, tanto o poder constituído quanto a oposição”. (MORETTIN, 2007, p. 40)

Ao mesmo tempo, o filme age como um “contra-poder” por ser autônomo em relação aos diversos poderes da sociedade. Sua força reside na possibilidade de exprimir uma ideologia nova, independente, que se manifesta mesmo nos regimes totalitários, onde o controle da produção artística é rígido. Algumas películas e cineastas “manifestam uma independência com respeito às correntes ideológicas dominantes, criando e propondo uma visão de mundo inédita, que lhes é própria e

⁴⁰ Deve-se destacar a existência majoritária de historiadores homens, como em grande parte da história da humanidade, mulheres não tiveram espaço para ocupar diferentes lugares, funções e cargos que foram ocupados por homens.

que suscita uma tomada de consciência nova” e vigorosa. (MORETTIN, 2007, p. 41)

Diante dessa colocação de Morettin acerca da obra de Marc Ferro, nos deparamos com uma nota em que se explica o fato de Ferro admitir que em regimes totalitários a situação do cineasta é diferenciada, perdendo este o direito de se expressar caso sua expressão seja contrária à ideologia do regime. Outro fator também citado nesta nota centra-se no fato de, dentro do totalitarismo, os próprios gêneros fílmicos perderem suas distinções, ficando à sombra da uniformização daquele regime. (MORETTIN, 2007, nota 11, p. 41). Um exemplo prático que podemos citar centra-se no cinema da Alemanha nazista, em que cineastas trabalhavam para o partido, expondo desfiles militares e pronunciamentos, ideologias racistas e preconceituosas, e propaganda antissemita. Podemos citar a cineasta Leni Riefenstahl e o cineasta Veit Harlan, como expoentes da época, colocando esses ideais em seus filmes⁴¹.

De acordo com Robert Stam em *Teoria e Prática da Adaptação: da fidelidade à intertextualidade*, durante muito tempo imperou a ideia de que o cinema fazia um “desserviço à literatura”, pois não conseguia comportar toda a sua complexidade, apontando o que havia sido perdido com a adaptação. (2006, p. 19)

O senso intuitivo da inferioridade da adaptação deriva, eu especularia, de uma constelação de preconceitos. Em outros textos eu resumi esses preconceitos nos seguintes termos: 1) antiguidade (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente as melhores); 2) pensamento dicotômico (o pressuposto de que o ganho do cinema constitui perdas para a literatura); 3) iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só às proibições judaico-islâmico-protestantes dos ícones, mas também a depreciação platônica e neo-platônica do mundo das aparências dos fenômenos); 4) logofilia (a valorização oposta, típica de culturas enraizadas na “religião do livro, a qual Bakhtin chama de “palavra sagrada” dos textos escritos); 5) anti-corporalidade, um desgosto pela “incorporação” imprópria do texto fílmico, com seus personagens de carne e osso, interpretados e encarnados, e seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis; sua carnalidade e choques viscerais ao sistema nervoso; 6) a carga de parasitismo (adaptações vistas como duplamente “menos”: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme “puro”). (STAM, 2006, p. 20-21)

Os apontamentos de Stam são muito interessantes para pensarmos nos preconceitos em relação à adaptação, e também às artes visuais de um modo geral. Pois não é evidenciado que a linguagem cinematográfica é simplesmente diferente da linguagem literária, como a pintura é diferente da escultura, são formas diferentes de se representar uma ideia. A simples ideia de um filme que é uma adaptação de um livro ser inferior a um filme que foi feito a partir de um roteiro

⁴¹ São exemplos o documentário *O Triunfo da Vontade* (1935), dirigido por Riefenstahl, e *O Judeu Süß* (1940), dirigido por Harlan.

original é um grande problema, pois muitos são os fatores que podem definir um filme bom ou ruim e muitos desses fatores são subjetivos às pessoas que são críticas de cinema.

Voltando a Stam, pode-se verificar o quanto os estudos sobre adaptação foram sendo reformulados por teorias como a da recepção, da performance, da narratologia e da intertextualidade, criando novas formas de se analisar as adaptações filmicas de livros. Em certos momentos pôde-se entender as adaptações como preenchedoras de lacunas dos romances, principalmente os mais antigos. Há também a ideia trazida por Deleuze, do cinema como gerador de conceitos, traduzindo o pensamento em termos audiovisuais, trazendo a ideia de que o cinema é “capaz de pensamento”. Com a teoria performativa, traz-se a ideia de que o romance ou a adaptação “viram performances, um verbal e o outro visual, verbal e acústico”. (2006, p. 25-26)

O termo para adaptação enquanto “leitura” da fonte do romance, sugere que assim como qualquer texto pode gerar uma infinidade de leituras, qualquer romance pode gerar um número infinito de leituras para adaptação, que serão inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, com interesses específicos. A metáfora da tradução, similarmente, sugere um esforço íntegro de transposição intersemiótica, com as inevitáveis perdas e ganhos típicos de qualquer tradução. (STAM, 2006, p. 27)

Este trecho de Stam abre-nos os olhos para a ideia de que uma adaptação não precisa ser uma cópia fiel do livro, a linguagem cinematográfica traz possibilidades que a literária não consegue, e vice-versa. A descrição de uma sensação ou de um cheiro, são mais entendidas quando descritas, enquanto que situar-se espacialmente se dá com maior sucesso em um filme. Ambas as formas de linguagem proporcionam experiências diferentes. É importante ainda ressaltar do trecho acima, a questão das intenções ou interesses de uma pessoa ou grupo com a adaptação, dependendo de quem a financia, ou qual é o seu contexto.

Antes de analisarmos a questão do mercado em *Jogos Vorazes*, podemos destacar ainda a intertextualidade, as relações de um texto com outras produções, ou os novos signos que podem ser explorados por meio daquele texto. “[...] Genette propõe o termo mais inclusivo ‘transtextualidade’, [em vez de intertextualidade] referindo-se a ‘tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta’”. (STAM, 2006, p. 29)

Dentro da transtextualidade, devemos destacar a paratextualidade.

O segundo tipo de transtextualidade de Genette é a “paratextualidade”, ou a relação, dentro da totalidade de uma obra literária, entre o próprio texto e seu “paratexto” – títulos, prefácios, pós-fácios, epígrafes, dedicatórias, ilustrações, e até as sobrecapas e autógrafos, em suma, todas as mensagens acessórias e comentários que circundam o livro e que às vezes se tornam virtualmente indistinguíveis dele. No filme, embora Genette não o mencione, a “paratextualidade” pode evocar todos esses materiais soltos do texto, tal qual pôsteres, trailers, resenhas, entrevistas com o diretor e assim por diante. (STAM, 2006, p. 29-30)

Pensaremos a paratextualidade na obra *Jogos Vorazes* no capítulo a seguir, mas por hora, ela nos serve para entendermos mais esse aspecto da adaptação, que consiste na criação de mais símbolos (físicos ou digitais) acerca daquela obra, aumentando a gama de produtos consumíveis. Um outro aspecto das adaptações, acontece principalmente nas obras do início do século XXI, e quando essas se dão em um período muito próximo ao do lançamento do/s livro/s em que se inspirou. Nesse caso, de acordo com Stam (2006), em relação aos romances mais vendidos, a produção filmica se dá logo em seguida para aproveitar o sucesso comercial que a obra está fazendo. Pode-se dizer que esse foi o caso de *Jogos Vorazes*, em que a adaptação filmica foi lançada apenas quatro anos após o lançamento literário, e as posteriores lançadas uma a cada ano. Outro exemplo muito característico se concentra na série *Divergente*, da escritora Verônica Roth, que assim como *Jogos Vorazes* pertence a essa série de filmes distópicos que são adaptações de livros e têm grande público infantojuvenil. *Divergente* teve a adaptação do primeiro livro lançada apenas três anos de seu lançamento literário, e um ano após o lançamento do último livro da trilogia. O que, com certeza, faz a diferença pela questão da empolgação dos leitores que fizeram uma leitura recente da obra e estão ávidos pela adaptação filmica.

2.2 Cultura de massa e estratégias de divulgação

Um fator muito relevante que ocorreu com a franquia *Harry Potter* (1997-2007), outra franquia com público infantojuvenil de grande sucesso, foi a divisão do desfecho da obra, adaptado do livro *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, em duas partes. Os dois filmes finais foram lançados em 2010 e 2011. O mesmo ocorreu com a série *Crepúsculo* (2005-2008), que no último filme da saga atingiu uma das melhores bilheterias dos Estados Unidos, e foi um dos filmes mais vistos no Brasil, nos últimos tempos⁴². *Jogos Vorazes* não fugiu à regra, e *Divergente* também não. Apenas lucro ou possibilidade de explorar mais o universo da série? Independente da resposta, esse formato garantiu sucesso de bilheteria.

Diante desses dados e dessas estratégias de difusão dos filmes e atração do público infantojuvenil para a adaptação, seja no gênero fantasia ou distopia, difícil é não pensar na proposta de analisar a recepção do filme *Jogos Vorazes*, no entanto destaca-se que aqui se fará um pequeno

⁴² <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2012/12/05/segunda-maior-bilheteria-no-mundo-para-o-filme-amanhecer---parte-2-e-brasileira.htm>> e <<http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/episodio-final-de-crepusculo-bate-recorde-de-bilheteria/>> Último acesso: 01 mai. 2017.

mapeamento de algumas questões concernentes à recepção, não se pretendendo analisar a fundo tais aspectos. Um dos fatores que nos levou a traçar esses elementos, trata-se da valorização de algumas características da série *Jogos Vorazes*, para torná-la mais comercializável, em detrimento de todas as críticas sociais e políticas que seria importante que estivessem no centro dos debates. Essas características são e giram em torno da produção cinematográfica e de todas as suas estratégias de divulgação, bem como comercialização de produtos inspirados no universo *Jogos Vorazes*, que deixam em segundo plano as críticas da autora à sociedade de consumo e a descartabilidade de pessoas e produtos.

Retomando a questão da paratextualidade elaborada por Genette e trazida por Stam (2006), colocada no subcapítulo acima, podemos entender que:

Esses materiais paratextuais inevitavelmente remodelam nossa experiência e compreensão do próprio texto. Mas o “paratexto” também toma formas mais mercadológicas. No caso dos grandes sucessos de Hollywood, incluindo aqueles baseados em fontes pré-existentes como romances ou histórias em quadrinhos, o texto acaba sendo inundado por um paratexto comercial. O filme se torna uma espécie de marca ou *franchise*, desenhada para gerar não apenas seqüências mas também produtos de consumo subordinados como brinquedos, músicas, livros e outros produtos sinérgicos dos diversos tipos de mídia. As adaptações de Harry Potter, por exemplo, se tornam o que Peter Bart chama de um “*megafranchise*”, arrecadando bilhões de dólares. (STAM, 2006, p. 30)

Além disso, se nos voltarmos apenas ao filme, sabemos que em um filme hollywoodiano há todo um *marketing* acerca daquele produto. Atrizes e atores estão em vários sites e programas para divulgar a obra, e a produção envolve pessoas, lugares e dinheiro. Esses filmes certamente estarão nas redes de cinema pelo mundo, e gerarão lucro com as entradas do cinema de milhões de pessoas. Serão anunciados na internet, na TV, em cartazes pelos *shopping centers*. Com a produção dos filmes, a venda dos livros também aumenta, gerando lucros às editoras, aumentando a quantidade de cópias e de objetos daquele universo disponíveis à venda. Existe toda uma movimentação, seja pelas empresas responsáveis pela divulgação, seja por fãs acalorados que não veem a hora de o filme estrear. E podemos ter certeza que essas empresas têm grande possibilidade de acerto acerca do que vai ou não cair no gosto popular.

Essas empresas fornecem entretenimento popular a salas de cinema em todo o mundo. Os filmes lançados por elas correspondem a 95% das vendas de ingresso nos Estados Unidos e no Canadá, e a cerca de metade do mercado internacional. As *majors*⁴³ mantêm filiais em capitais ao redor do mundo e esses escritórios locais são responsáveis pela divulgação de filmes, pela programação de lançamentos e pela organização de cópias em língua local (seja por dublagem ou legendagem). Com unidades de marketing poderosas em todas as regiões do mundo, as *majors* distribuem filmes hollywoodianos bem como títulos não provenientes dos Estados

⁴³ Seis empresas de grande porte de Hollywood que são as maiores distribuidoras do mundo: Warner Bros, Paramount, Walt Disney/Buena Vista, Sony/Columbia, Twentieth Century Fox e Universal. (BORDWELL, THOMPSON, 2008)

Unidos. Por exemplo, os famosos filmes de animação de Hayao Miyazaki *A viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)* e *O Castelo Animado (Hauru no ugoku Shiro)* são distribuídos em vídeo pelo setor Buena Vista da Disney mesmo no Japão, país natal de Miyazaki. (BORDWELL, THOMPSON, 2008, p. 77)

Continuando com as abordagens de Bordwell e Thompson, destaca-se o quanto as empresas distribuidoras têm um lucro muito maior do que as exibidoras, obtendo cerca de 90% dos lucros das primeiras semanas de estreia, que são muito maiores do que os das semanas seguintes. Portanto um fracasso de bilheteria que não fica em cartaz por muito tempo, rende muito pouco ao exibidor, do mesmo modo que um filme que apresenta sucesso de bilheteria rende a maior parte nas primeiras semanas de exibição, que é quando o exibidor recebe menos. (BORDWELL, THOMPSON, 2008) No entanto destaca-se que as colocações de Bordwell e Thompson fazem mais sentido se pensarmos em redes de cinema de pequeno porte, que não tem várias filiais, e não estão nos grandes centros urbanos, pois atualmente são as grandes redes de cinema que dominam os espaços nos *shopping centers*, e que já aglutinaram as menores. Pois as grandes redes exibidoras dificilmente terão de se sustentar apenas pela venda de guloseimas caras. Pode-se entender que esse público que vai ao cinema também vem mudando, a ideia de ir ao cinema deveria ter como objetivo principal ver o filme que lhe interessa, mas estamos em um momento em que não se vai mais ao cinema pelo filme, pois os filmes são todos tão parecidos. Vai-se pelo conforto, pela localização do cinema – que está em um *shopping*, pelo *status* de ser um/a frequentador/a do cinema, e não pelo ato de ver o filme, porque ele é significativo para você.

Redes exibidoras como CineMark, CineSystem, Cinepolis ou Espaço Itaú Pompeia são algumas das mais citadas em reportagens que analisam o aumento do público nos cinemas no ano de 2016 e que se segue pelos meses seguintes⁴⁴. Uma das principais alegações consiste em como a crise vivenciada no cenário atual impossibilita as pessoas de gastarem mais e por isso estas recorrem ao cinema. Esse ambiente então tem investido muito para atrair as pessoas, proporcionando salas VIP e lanchonetes exclusivas para frequentadores/as. Essas empresas apresentam uma hegemonia pois estão presentes em várias cidades, são conhecidas e citadas. Mas a reportagem da *exame.com* aponta alguns entraves, que certamente devem ser enfrentados com dificuldade ainda maior por empresas menores. Centra-se na dependência dessas redes para com os *shopping centers* tanto pela questão econômica quanto de segurança; e também a questão da moeda do país que encontra-se desvalorizada, visto que as negociações acontecem em dólares.

⁴⁴ Ver: <<http://exame.abril.com.br/negocios/redes-de-cinema-estrelam-crescimento-inedito-em-plena-crise/>> e <<http://guia.folha.uol.com.br/cinema/2017/02/cinemark-e-melhor-rede-de-cinema-diz-datafolha-espaco-itaupompeia-e-cinopolis-jk-se-destacam.shtml>> Último acesso: 16 abr. 2017.

Mas por que agimos desta forma diante dos filmes? Ou em relação a toda forma de cultura que nos cerca? Por que vemos tudo como produto? Em *A Cultura da Mídia*, Douglas Kellner traça paralelos sobre o que nos cerca, a mídia a que estamos acostumadas/os e como ela age sobre nós.

Trata-se de uma cultura da imagem, que explora a visão e a audição. Os vários meios de comunicação – rádio, cinema, televisão, música e imprensa, como revistas, jornais e histórias em quadrinhos – privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam os dois sentidos, jogando com uma vasta gama de emoções, sentimentos e ideias. A cultura da mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção de massa e é produzida para a massa de acordo com tipos (gêneros), segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É portanto, uma forma de cultura comercial, e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentando dados hieroglíficos da vida social contemporânea. Mas a cultura da mídia é também uma cultura high-tech, que explora a tecnologia mais avançada. É um setor vibrante da economia, um dos mais lucrativos, e está atingindo dimensões globais. Por isso, é um modo de tecnolcultura que mescla cultura e tecnologia em novas formas e configurações, produzido novos tipos de sociedade em que a mídia e a tecnologia se tornam princípios organizadores. (KELLNER, 2001, p. 9)

Pode-se colocar que todas essas fórmulas, códigos e normas que geram esse tipo de produto já nos são bem conhecidas. No entanto, essa literatura distópica que dá origem às adaptações, tem alguns elementos diferentes que são próprios de seu contexto. Tentar traçar um pouco do perfil dessas produções é o que faremos nesse momento. Por que esse formato de filme – adaptação de obras literárias infantojuvenis distópicas – atrai tantos jovens? Qual é o elemento que faz com que muitos desses filmes tenham altos níveis de audiência?

Para Kellner (2001), o que faz com que esses produtos de nossa cultura atraiam tanto as massas centra-se na produção de

[...] um mínimo denominador comum que não ofenda as massas e atraia um máximo de compradores. Mais precisamente, a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social, atrair grande público e, portanto, oferecer produtos atraentes que talvez choquem, transgridam convenções e contenham crítica social ou expressem ideias correntes possivelmente originadas por movimentos sociais progressistas. (KELLNER, 2001, p. 27)

Além disso, ao mesmo tempo em que são produtos que compramos, esses filmes também são arte, que tem valor e nos influenciam. Os filmes, nesse caso *Jogos Vorazes*, também entram nessa esfera; o cinema é uma arte que sai do seu lugar, nas palavras de Rancière:

A vontade de repolitizar a arte manifesta-se assim em estratégias e práticas muito diversas. Essa diversidade não traduz apenas a variedade dos meios escolhidos para atingir o mesmo fim. Reflete uma incerteza mais fundamental sobre o fim em vista

e sobre a própria configuração do terreno, sobre o que é política e sobre o que a arte faz. Contudo, essas práticas divergentes têm um ponto em comum: geralmente consideram ponto pacífico certo modelo de eficácia: a arte é considerada política porque mostra os estigmas da dominação, porque ridiculariza os ícones reinantes ou porque sai de seus lugares próprios para transformar-se em prática social etc. Ao cabo de um bom século de suposta crítica da tradição mimética, é forçoso constatar que essa tradição continua dominante até nas formas que se querem artística e politicamente subversivas. Supõe-se que a arte nos torna revoltados quando nos mostra coisas revoltantes, que nos mobiliza pelo fato de mover-se para fora do ateliê ou do museu [ou da sala de cinema], e que nos transforma em oponentes do sistema dominante ao se negar como elemento desse sistema. Apresenta-se sempre como evidente a passagem da causa ao efeito, da intenção ao resultado, a não ser que se suponha o artista inábil ou o destinatário incorrigível. (RANCIÈRE, 2012, p. 52)

Dessa forma, *Jogos Vorazes* pode ser compreendido como pertencente à ideia de negar elementos de um sistema dominante, e ao mesmo tempo em que se encaixa nesse sistema e produz novas formas de se tornar vendável. Aqui podemos apontar para a distinção entre o regime totalitário de Panem e a democracia neoliberal em que vivemos, que de fato têm diferenças significativas, mas do ponto de vista de incentivo ao consumo e a seguir certas normas de conduta, no primeiro dos casos é ditado pelo estado, e no segundo pelas grandes empresas. Da mesma forma, *Jogos Vorazes* assume diferentes significados para quem o assiste, podendo ser apenas mais uma obra que fala a mesma coisa que suas semelhantes, ou uma obra que pode transformar. Que para algumas pessoas tem apenas a função de ser tragada, digerida e posta pra fora, ou é algo que permanece, que serve de fator de reconhecimento para se mudar de vida, para se ser crítico em relação ao formato em que vivemos.

Diante disso, o que poderia chamar tanto a atenção para Katniss, sua luta ou a obra de Collins como um todo? O universo de Collins, assim como o de Stephenie Meyer com a saga *Crepúsculo*, ou Verônica Roth com *Divergente*, apresentam um universo diferente do nosso, um universo interessante em que jovens têm um protagonismo político, um espaço na esfera de luta para a mudança do contexto em que vivem, algo que parece impossível no mundo em que vivemos⁴⁵. Um mundo que simplesmente parece apolítico, em que não temos espaço ou lugar social que possamos ocupar. Outro fator que é importante acerca do protagonismo jovem na atualidade, são as redes sociais, que figuram como espaço para debates e marcação de encontros/passeatas⁴⁶.

⁴⁵ Claro que o contexto de Katniss e Tris, em *Jogos Vorazes* e *Divergente*, respectivamente, é diferente do de Bella em *Crepúsculo*, nos dois primeiros casos há a existência de um poder central que controla o povo e o oprime; mas no universo de Bella, não pode-se negar a existência de um micropoder no mundo vampiro que se concentra na família Volturi, e que no último livro é confrontado por um grupo de vampiros e lobisomens (transformações) que são contrários à forma como essa família (uma espécie de representação monárquica) vivia. E Bella ocupa um lugar fundamental nessa luta, o que também é o caso de Katniss e Tris. Será abordado mais a respeito das relações de gênero em *Crepúsculo* no capítulo 3 deste trabalho.

⁴⁶ Com as passeatas de junho de 2013 no Brasil, muitos jovens pareceram encontrar esse “lugar político” por muito tempo desocupado. Tendo como grande parte dos manifestantes, jovens, esse momento também contou com diferentes pausas e a não existência de lideranças específicas. Com os protestos a favor e contra o impeachment da presidenta Dilma

As transformações das tecnologias digitais na vida social amplificam, deste modo, os rearranjos comunicacionais num contexto contínuo de mutações. Portanto, a compreensão dos sistemas em redes, espaços de fluxos e as novas práticas comunicacionais e sociais se tornam imprescindíveis, dada a dinâmica acelerada da comunicação digital mediada por computador. Dentro destas práticas, as mídias sociais foram os principais canais mediadores para que os protestos acontecessem em várias capitais no Brasil, na qual permitiram que os envolvidos pudessem interagir, comunicar, mobilizar pessoas, divulgar o movimento, além de gerar trocas e debates on line, numa espécie de “Fórum virtual”. As redes sociais na internet têm sido largamente exploradas para o ativismo on line, ou ciberativismo, caracterizada pela logística das relações sociais em rede. Com caráter em efervescência de mutabilidade, instauram-se, contudo, novas formas de sociabilidade e interações que modificam a paisagem da comunicação digital vigente. (RODRIGUES, 2013, p. 32-33)

É nesse cenário que se encontram também as legiões de fãs dessas várias adaptações distópicas, expondo suas opiniões, seguindo páginas criadas por eles próprios ou pelas produtoras e distribuidoras dos filmes, acompanhando novidades, lançamentos de novos produtos que pertencem às franquias. Deve-se destacar ainda outro grande fenômeno que abrange o público infantojuvenil, que consiste no acompanhamento de youtubers (pessoas que possuem canais no site YouTube, e postam vídeos semanais falando sobre assuntos variados), destacando-se a existência de muitos canais que abordam assuntos como cinema e literatura, acompanhando esses lançamentos e noticiando vários aspectos que giram em torno das produções.

Podemos destacar o sucesso que essas franquias fazem no YouTube, movimentando canais que falam de sagas, envolvendo fãs que buscam mais opiniões sobre livros e filmes. Algo muito comum é a circulação de *tags*, ou seja, uma série de perguntas acerca daquela série que são respondidas por youtubers em forma de vídeo e difundidas em seus canais. Pensando-se na obra *Jogos Vorazes*, as perguntas vão desde qual tipo de sofrimento você poderia lidar melhor se estivesse participando dos *jogos vorazes*, ou com quem Katniss deveria ficar, Peeta ou Gale⁴⁷. Além desse conteúdo, também existem vídeos criticando certos aspectos da “hipocrisia” em torno de *Jogos Vorazes*, conhecemos dois deles que são de duas jovens leitoras e espectadoras dos filmes, e que tem um posicionamento mais crítico se comparados a muitos outros⁴⁸.

As duas jovens são Victoria (canal Chiclete Violeta) e Ariel (canal Ariel Bissett), ambas comentam acerca da deturpação das críticas feitas por Suzanne Collins à sociedade de consumo,

Roussef, e os movimentos a favor e contra o presidente interino Michel Temer em 2016, também foi possível verificar a busca por esse espaço político, seja em manifestações nas ruas ou em postagens em redes sociais.

⁴⁷ Alguns links de vídeos que são respostas de tags, que contam com grande número de visualizações no YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=IvoWVVhwbOI&t=233s>> <<https://www.youtube.com/watch?v=3GL-bEE5UY4>> <<https://www.youtube.com/watch?v=BH8v0lb8iTQ>> Último acesso: 10 jun. 2017.

⁴⁸ Os vídeos trazem apontamentos muito interessantes vindo de duas jovens leitoras e espectadoras dos filmes, e que tem um posicionamento mais crítico se comparados a muitos outros⁴⁸. Último acesso: 10 jun. 2017.

quando transforma-se o trabalho dela em simplesmente mais um produto vendável, esquecendo de seu papel crítico. Em ambas há a assemelhação do público espectador dos filmes com a Capital. “Nós somos a Capital! Nós, do mundo inteiro, nós vivemos preocupados com a aparência, nós somos fúteis, nós somos consumistas, nós somos rasos, nós somos conformistas, e a gente só assiste enquanto as injustiças acontecem.”⁴⁹ Em ambas ressalta-se a crítica à linha de maquiagens da marca CoverGirl, inspirada nos distritos da série, denominada *Capitol Beauty Collection* como o cúmulo dessa hipocrisia, pois Collins critica na obra literária as futilidades da Capital e a preocupação com as aparências, enquanto as pessoas não tinham o que comer nos distritos, e uma linha de maquiagens inspirada nos distritos é divulgada e vendida para nós, espectadoras/es da série. Também comentam o potencial político da série, e da saída das pessoas às ruas em vários locais do mundo para protestar, e de como distopias como *Jogos Vorazes* e *1984* nos fazem refletir⁵⁰. Ainda observam a fascinação das pessoas pelo triângulo amoroso, ficando mais preocupadas com isso do que com a criticidade da série, e como isso está presente nos debates na internet e é algo que vende⁵¹.



Fig 2: Linha *Capitol Beauty Collection*, representando o Distrito 3, tecnologia⁵²

Muito divulgada no Brasil e no mundo foi a estreia do filme *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1*, que no Brasil bateu o recorde com a maior quantidade de salas disponíveis ao filme na história do país⁵³. Outro fator se centra no incentivo maciço da ida ao cinema nas estreias do filme ou na primeira semana de exibições, momento em que as distribuidoras lucram mais. Para isso, recursos como brindes em formas de pôsteres de personagens, broches em formato de tordo

⁴⁹ [até 3min59s em CHICLETE VIOLETA, 2015]

⁵⁰ [até 4min36s em ARIEL BISSETT, 2014]

⁵¹ [até 9min42s em CHICLETE VIOLETA, 2015]

⁵² Imagem disponível em: <<https://www.fashiongonerogue.com/covergirl-hunger-games-makeup-collection/>> Último acesso: 05 jul. 2017.

⁵³ <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-110446/>> Último acesso: 04 mai. 2017.

(acessório utilizado por Katniss nos jogos, e que posteriormente se torna símbolo da rebelião), foram apresentados aos/às fãs que adquiriam os combos (pipoca, refrigerante e guloseima) no cinema⁵⁴.

Um momento em que a obra *Jogos Vorazes* foi apropriada pela população e teve estimulado seu papel crítico, foi quando o símbolo de respeito do Distrito 12, que na obra é reproduzido pelas pessoas adeptas da rebelião dos distritos, foi reproduzido na Tailândia, em 2014, em momento próximo à estreia do terceiro filme da franquia, *Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1*. Nesse episódio, manifestantes em frente a cinemas em Bangcoc, reproduziram o símbolo, em alguns momentos utilizando uma das mãos para tampar a boca, simbolizando a censura no país, e sua contrariedade diante do golpe militar vivido no país, e às novas normas no governo consideradas repressivas, principalmente no setor de comunicações. Como represália, a exibição do filme foi suspensa.⁵⁵ Além da manifestação das pessoas em frente às redes de cinema utilizando-se do símbolo da rebelião contra Panem, foram feitos cartazes com o escrito #DistrictThay, colocando-se a Tailândia como um distrito, um estado vivendo situações repressivas, assim como os distritos subordinados a Panem viviam⁵⁶.



Fig 3: Manifestantes tailandeses carregando cartazes com referências a *Jogos Vorazes* em protesto⁵⁷

⁵⁴ Para saber quais foram os brindes de pôsteres <<http://www.distrito13.com.br/filmes/a-esperanca/divulgados-os-brindes-para-estrela-de-esperanca-parte-1/>> Os broches <<http://interrogacao.com.br/2014/11/combo-especial-jogos-vorazes-a-esperanca-parte-1/>> Último acesso: 04 mai. 2017.

⁵⁵ Para saber mais a respeito: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>>

<<http://operamundi.uol.com.br/conteudo/noticias/35528/jogos+vorazes+inspira+protesto+de+tres+dedos+contra+golpe+de+estado+na+tailandia.shtml>> Último acesso: 04 mai. 2017.

⁵⁶ É muito importante destacar que para muitos países do Oriente, os EUA são tidos como sinônimo de democracia, para eles, o fato de Katniss derrubar a ditadura de Panem, pode servir de exemplo para a derrubada da ditadura em seu país. Mas devemos lembrar que não é bem assim a questão da democracia nos EUA, existindo apenas dois partidos de direita no país que podem participar das eleições, a presidência não é escolhida pelo voto direto da população e sim por delegados que representam seus estados. Para saber mais, acesse: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-37902090>> Último acesso em 13 jun. 2017.

⁵⁷ Imagem disponível em: <<http://www.jabberjays.net/2014/11/17/political-protesters-apply-the-lessons-of-the-hunger-games/>> Último acesso: 05 jul. 2017.

Mas esse foi um dos poucos momentos em que *Jogos Vorazes* foi utilizado em seu sentido mais crítico. Além da marca de maquiagem Capital Collection⁵⁸, um parque de diversões em Dubai que possui uma ala da Lionsgate (produtora dos filmes) e traz atrações inspiradas em *Jogos Vorazes* está sendo divulgado⁵⁹. Há também um *reality show* russo denominado *Game 2: Inverno*⁶⁰ que se trata de um teste de sobrevivência na Sibéria transmitido *online* 24 horas, envolvendo trinta pessoas (quinze mulheres e quinze homens), e está sendo organizado. Com o slogan de “tudo é permitido”, desde estupros a assassinatos, o programa oferece cerca de R\$ 5 milhões para a pessoa ganhadora.

Podemos verificar a falta de criticidade, ou hipocrisia, como colocado pelas youtubers Victoria e Ariel, a partir do momento em que a Lionsgate, produtora e também detentora dos direitos autorais da franquia, fornece-os para uma marca de maquiagens ou constrói um parque de diversões com atrações inspiradas em *Jogos Vorazes*. Os *jogos*, como espetáculo, não são divertidos para a maior parte das pessoas de Panem, também não deveriam ser divertidos para nós. A nossa sociedade de consumo processa o conteúdo dos livros e o resume a só “mais do mesmo” quando na verdade Collins fornece uma grande crítica à forma como somos incentivados a consumir programas de TV e pessoas, como se fossem coisas, algo descartável. A indignação de Katniss diante das pessoas da Capital vomitarem quando estavam já satisfeitas para poderem comer mais, é exatamente a indignação que não podemos perder. Desenvolveremos mais a respeito nas considerações ao final do trabalho.

2.3 O cinema como *game* – um recorte geracional

Quando pensamos em filmes com histórias em ambientes diferentes, que tem muita ação e aventura, bem como personagens destemidos, e além disso, se esse filme fizer sucesso, saberemos que serão lançados jogos digitais envolvendo aquele universo. Podemos pensar também, na própria construção desses filmes com cenários que já permitem a visualização ou criação do jogo.

A própria produção do jogo como indústria conta com profissionais muitas vezes envolvidos com os dois meios, sejam eles diretores de arte ou escritores e roteiristas, e o seu público imediato é, em sua maioria, o consumidor “médio” que já está acostumado ao estilo de produção hollywoodiana. Da mesma forma, tanto os jogos quanto o cinema acabam bebendo de fontes similares. Os quadrinhos, os desenhos animados e personagens de *cartoom*, os *best sellers*, as tendências da moda, a cultura das metrópoles sempre em rápida evolução. Além disso, bebem um do outro (ou mastigam um ao outro), retroalimentando-se (e regurgitando) a ponto

⁵⁸ A linha propõe um “*look* especial” para cada distrito. Para saber mais, acesse: <<https://www.fashiongonerogue.com/covergirl-hunger-games-makeup-collection/>> e <<https://www.youtube.com/watch?v=D3xz5NAcogI>> Último acesso: 13 jun. 2017.

⁵⁹ Mais informações: <<https://oglobo.globo.com/boa-viagem/em-dubai-maior-parque-de-diversao-do-mundo-sera-inaugurado-em-outubro-19927696>> Último acesso: 13 jun. 2017.

⁶⁰ Mais informações em: <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-38439983>> Último acesso: 13 jun. 2017.

de criarem, cada um, as suas tramas e heróis para serem continuadas e retrabalhadas no outro (SILVA; VUGMAN, 2012, p. 346). [grifos dos autores]

Diante da fusão dessas indústrias, Silva e Vugman (2012) apontam que “é esperado reconhecermos a construção cada vez mais marcante de heróis nos jogos, justamente porque os jogos – em especial aqueles voltados para consoles e computadores – vêm se tornando cada vez mais narrativos” (p. 345). Vários jogos atuais, que contam com gráficos altamente elaborados e construções narrativas que remetem à ideia de um filme sobre a vida daquele/a herói/heroína ou personagem estão cada vez mais circulantes no mercado⁶¹. Deve-se destacar também, além da produção de jogos baseados em filmes, a situação inversa, como apontam os autores, em que filmes são feitos para explicar melhor detalhes sobre o universo do jogo, ou sobre a vida da personagem principal⁶².

Outro apontamento trazido por Silva e Vugman centra-se na relação do público com o/a herói/heroína do jogo, que é diferente da estabelecida com a/o heroína/herói do filme. No caso do jogo, a personagem da tela funciona como “representação virtual do próprio jogador” (p. 350).

Enquanto o cinema nos propõe uma participação onde nos vemos necessariamente “ao lado”, e poucas vezes “no lugar de”, nos jogos eletrônicos a proposta é outra. Como já previamente pontuamos, existe uma exigência de participação ativa na trama, que é de natureza física sim, mas também de uma natureza emocional que insiste em não nos deixar de fora da ação onde, embora não possamos realmente mudar o rumo dos eventos pré-programados, somos a força motriz necessária para que eles aconteçam. (SILVA; VUGMAN, 2012, p. 349)

Podemos pensar nessa colocação fazendo um paralelo com os apontamentos trazidos no subcapítulo acima, em que pensamos em lugares políticos, ou lugares de luta, como importantes para atrair o público jovem a assistir filmes distópicos. O jogo proporciona estar no corpo da personagem com quem nos identificamos, acabando por saciar um pouco essa busca por um lugar ativo, de luta, em que você pode fazer no universo virtual, o que não pode fazer no real.

A estética do filme *Jogos Vorazes* permite a inserção em um ambiente diverso, tecnológico, repleto de desafios. As arenas dos jogos são esses espaços em que tudo pode acontecer, em que você precisa estar atenta/o às outras pessoas, a bestantes, catástrofes naturais; precisa encontrar água e comida, fazer e desfazer alianças. Nas arenas também se pode fazer crescer qualquer ser vivo (desde árvores a animais ferozes) por meio de um simples toque de uma das pessoas que

⁶¹ Podemos destacar as franquias de jogos *God of War* (2013 e 2017) e *Battlefield 4* (2013) como portadoras de gráficos muito bem desenvolvidas e narrativas elaboradas que nos remetem à ideia de um filme, Mais informações em: <<http://games.tecmundo.com.br/god-of-war-2016>> <<https://www.tudocelular.com/sony/noticias/n84903/god-of-war-versao-jogavel-game-sony-ps4.html>> <<http://games.tecmundo.com.br/battlefield-4>> Último acesso: 08 jun. 2017.

⁶² Pode-se destacar como exemplo de adaptações filmicas de jogos *Lara Croft: Tom Raider* (2001) e *Mortal Kombat* (1995). (SILVA; VUGMAN, 2012)

programam os jogos. Essas arenas também são compostas por campos de força, que impedem as pessoas de saírem daquela área, ou de cometerem suicídio caso cheguem na beira de um penhasco, por exemplo⁶³.

No artigo de Barros (2011), acerca da “cidade-cinema pós-moderna”, o autor refere-se aos ambientes urbanos dos filmes futuristas da segunda metade do século XX, como repletos de prédios gigantescos, com amplas vistas aéreas, e a presença desse submundo urbano, com poluição, violência, falta de alimentos, chuva ácida, descontrole tecnológico, etc.. O trabalho de Barros nos remete a pensar no cenário urbano da Capital (onde fica o governo que controla Panem) e que além das arenas, é um cenário diferenciado para a dinâmica dos jogos digitais.

Na estrutura tecnológica da Capital existem prédios futurísticos também, telões que dão *close* durante o desfile dos tributos e estão nas praças para que cidadãos e cidadãs da Capital assistam aos *jogos vorazes*. As pessoas se vestem de forma extravagante, pintam a pele e os cabelos por vezes com cores berrantes. Os meios de transporte que levam as/os tributos à Capital são muito rápidos (espécies de trem-bala). O prédio em que os/as tributos sorteadas/os ficam na preparação para os *jogos* são equipados com campos de força, para impedir que tributos fujam, ou no auge do desespero, se atirem do terraço⁶⁴. No último filme da franquia, em que há o avanço dos grupos rebeldes Capital adentro e são instalados casulos (armadilhas que quando ativadas por movimento disparam tiros, fogo, derramam líquidos corrosivos, etc.) pelo governo da Capital para conter os rebeldes, há uma dinâmica muito forte e muito interessante para um cenário de jogo digital, com cenas de ação na Capital devastada – vários prédios destruídos, momentos de tensão em esgotos com perseguição de bestantes reptilianas e aparelhos que com feixes de luz desintegram humanos⁶⁵. Podemos destacar também as naves, denominadas aerodeslizadores na obra, que circulam tanto na Capital como nos distritos, e aparecem na arena para coletar os cadáveres de tributos mortos. As naves têm um aspecto diferenciado, parecem flutuar e ao mesmo tempo tem capacidade de velocidade intensa, bem como de desaparecer, ficando invisíveis aos inimigos.

O sistema urbano auxilia no controle, podemos pensar numa cidade-controle⁶⁶, o que mais pode ser percebido no terceiro livro e quarto filme, no avanço rebelde contra a Capital. A arena por si só, já carrega o nome e a intenção de manter as pessoas aprisionadas naquele local para determinado fim. Esses dados nos servem para pensar nesse cenário como um cenário de

⁶³ Ficamos sabendo disso no segundo livro, quando Haymitch conta a Katniss e Peeta sobre sua experiência na segunda edição do Massacre Quaternário, os *jogos vorazes* de que ele participou. Ver página.

⁶⁴ Ficamos cientes dessa informação quando Katniss e Peeta vão ao terraço conversar e Peeta comenta sobre o assunto. Ver COLLINS, 2010, p. 155-156.

⁶⁵ [até 1h18min10s em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015]

⁶⁶ O Palácio da Justiça que aparece nos primeiros segundos de *Mad Max* (1979) também é visualizado no início da cena da colheita dos/as tributos no primeiro filme de *Jogos Vorazes*. O formato circular, e as câmeras sendo instaladas em pontos estratégicos, nos lembram a ideia do panóptico de Jeremy Bentham, que foi estudado e teorizado por Foucault. Ver: FOUCAULT, 1987.

jogo/*game*, que vai vender, que é aprisionador, em que se vivencia aquela sensação de ser observado/a, daqueles jogos de zumbis, em que sempre há alguma criatura à espreita.

Esse universo é muito atrativo para a criação de um jogo. Jogos de sobrevivência não são uma novidade, já existem muitos jogos online que seguem esse padrão⁶⁷. No entanto, ainda não foram lançados jogos sobre o universo de *Jogos Vorazes* para consoles, por mais que algumas informações fossem dadas por David Hayes (vice-presidente de marketing digital da Lionsgate) sobre projetos futuros⁶⁸. Existem, no entanto, dois jogos sobre a série, *The Hunger Games: Girl on Fire – Panem Run*⁶⁹ (para IOS e Android) e *The Hunger Games Adventures*⁷⁰ (Facebook).

Nesse sentido, Katniss é a heroína dos livros, dos filmes, e dos jogos. É impossível a desassociarmos desse conceito, visto que estamos acostumadas/os a esperar dos filmes que assistimos, modelos a seguir, exemplos de conduta social e moral. Johnni Langer (2004), ao pensar na crítica interna dos filmes, atenta-nos para os modelos patrióticos e heróicos presentes nas produções cinematográficas, que têm a intenção de fazer com que as pessoas reconheçam em seu país indivíduos que agiram em prol do bem comum, ou ainda que admirem sua pátria, ou acreditem nas instituições que governam aquela nação. Claro que *Jogos Vorazes* é um livro de crítica a governos opressores, e que Katniss, como personagem principal é uma pessoa que quebra muitas regras, não aceitando subordinações a quem ela julga que não respeite os direitos das pessoas. Mas mesmo assim acabamos vendo-a como heroína, e isso é ainda mais presente nas propagandas e cartazes sobre os filmes, onde vemos líderes rebeldes, heroínas/heróis que salvarão Panem da tirania.

O herói deve responder ao “chamado”, segundo Campbell, que o provoca a sair do seio da sociedade para uma região desconhecida. Tanto no cinema quanto no jogo, esse tipo de esquema dos processos da origem do herói se repete. As motivações, assim como os conflitos em causa, podem ser de incontáveis naturezas, no entanto, um esquema básico de “chamado, jornada, retorno” (CAMPBELL, 1997) se desenha em praticamente todos eles, processo esse abreviado pelo tempo de cinema, e ampliado no tempo do jogo. No entanto, a dimensão psicológica do herói, que incluiria seus anseios, medos, recusas e motivações, não é um elemento explorado nos primeiros jogos narrativos. (SILVA; VUGMAN, 2012, p. 345-346)

⁶⁷ Podemos citar o jogo online *Player Unknown's Battlegrounds* (2017), que foi inspirado em *Battle Royale* (livro de Koushun Takami, publicado em 1999) e *Jogos Vorazes*. Para saber mais, acesse: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/05/25/inspirado-em-jogos-vorazes-battlegrounds-e-nova-febre-dos-jogos-online.htm>> Último acesso: 09 jun. 2017.

⁶⁸ Para saber mais, acesse: <<http://www.distrito13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/lionsgate-planeja-jogos-de-console-inspirados-em-jogos-vorazes/>> Último acesso: 09 jun. 2017.

⁶⁹ Nesse jogo, a/o jogador/a deve passar pelos 12 distritos, coletando itens e ultrapassando obstáculos. Para mais informações, acesse: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/hunger-games-catching-fire-panem-run.html>> Último acesso: 09 jun. 2017.

⁷⁰ Para mais informações, acesse: <http://thehungergames.wikia.com/wiki/The_Hunger_Games_Adventures> <<https://pt-br.facebook.com/TheHungerGamesAdventures/>> Último acesso: 09 jun. 2017.

Como bem colocado pelos autores, não ficamos cientes de todos os anseios e medos da personagem principal, que denominamos de heroína/herói apenas pelo filme. São questões que são colocadas de maneira mais forte nos livros, apesar dos filmes trazerem de certa forma essas situações. Os *jogos vorazes* são o chamado para Katniss pensar nessas injustiças, a colocam em um lugar que lhe exige uma atitude, e ela tem. Sua jornada é sua luta contra Snow e a Capital, que só termina com a vitória dos rebeldes e a existência da democracia. E depois ela volta para o lugar de onde saiu, não havia lugar em que se encaixasse a não ser naquele de onde veio, que a fez ser quem é. Não estamos dizendo aqui que Collins cometeu algum erro ao desenvolver a história de Katniss, transformando-a em uma heroína, mas sim que acabamos por associar as características dessa forma, pois pertencemos ao mesmo contexto. Verificar essas assimilações e identificações nos é importante para pensar o capítulo a seguir, onde desenvolvemos o estabelecimento de vínculos com a personagem principal, o que nos faz também visualizar a obra a partir de um horizonte feminista.

3 GÊNERO E CINEMA EM JOGOS VORAZES

Neste capítulo abordaremos algumas questões de gênero presentes na obra de Suzanne Collins, tanto no que concerne à protagonista Katniss e seu lugar na sociedade de Panem como a alguns estereótipos de gênero presentes no filme. Será feita também uma discussão teórica comportando obras importantes para se pensar os feminismos na atualidade e o lugar da obra *Jogos Vorazes* em relação aos vários tipos de feminismo. Como outras obras já analisaram detidamente o passo a passo do livro e do filme⁷¹, isso não será feito aqui, nos deteremos a questões pontuais e que remetem às relações de gênero.

3.1 Katniss, a ascensão de uma heroína

Como comentado no capítulo anterior, a ideia de transformar personagens em heroínas ou heróis é algo muito presente em filmes hollywoodianos, bem como a ideia da identificação com certas personagens, essa identificação é interessante para se criar produtos vendáveis, desde jogos até *souvenirs*, que serão adquiridos por fãs.

Katniss simboliza uma mulher lutando em um espaço que em nossa sociedade é considerado masculino; quando pensamos em gladiadores na antiguidade, assim como em soldados, sempre nos vem à cabeça figuras masculinas. E se pensarmos em lideranças políticas, e focarmos no presidencialismo, sistema de governo a que as pessoas desse período estão mais acostumadas, são lugares em que as mulheres ficaram excluídas por décadas, só os ocupando em raríssimas exceções⁷².

As proposições de Donna Haraway, em *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista* no final do século XX, publicado em 1985, são interessantes para pensarmos a sociedade e o cinema do período, em que filmes de ficção científica e debates sobre os rumos das relações humanas numa era tecnológica constituíram parte significativa do imaginário.

A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues – criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados. A medicina moderna também está cheia de ciborgues, de junções entre organismo e máquina, cada qual concebido como

⁷¹ Cf.: SILVA (2014); RODRIGUES (2015); SALIMEN (2016); POLETO (2015).

⁷² Essa afirmação é muito forte ainda na política brasileira, nas eleições de 2016 a participação das mulheres como candidatas foi menor do que nas do ano de 2012, contando apenas com 31,60% de representatividade. Dessa porcentagem já minúscula, apenas 12% das candidatas mulheres foram eleitas para os cargos de prefeitas nas eleições de 2016. Para saber mais, acesse: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/eleicoes/2016-10-02/mulheres-politica-eleicoes.html>> <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/politica/noticia/2016-10/apenas-12-das-mulheres-candidatas-foram-eleitas-para-prefeituras>> Último acesso: 04 jul. 2017.

um dispositivo codificado, em uma intimidade e com um poder que nunca, antes, existiu na história da sexualidade. (HARAWAY, 2009, p. 36)

A partir da ideia de que todos são ciborgues, e a distinção entre animal e máquina já não é mais necessária, pois somos esses seres híbridos, é possível pensar a sociedade de Panem e suas personagens também dessa forma. Com a ideia da criação de tecnologias cada vez mais invisíveis, o que a autora coloca como miniaturização, que “[...] acaba significando poder; o pequeno não é belo: tal como ocorre com os mísseis ele é, sobretudo, perigoso.” (HARAWAY, 2009, p. 43). Estamos diante de tecnologias não identificáveis a olho nu, ou que estão inseridas dentro de nossos corpos e não são visualizadas.

A sociedade de Panem, assim como a nossa, utiliza-se de tecnologias, só que num patamar em que pode-se pensar em uma engenharia genética muito ampliada, em que modificam-se DNAs para a criação de bestantes (criaturas em formato animal, dotadas de velocidade e com grande poder mortífero), e corpos humanos danificados são deixados impecáveis. Podemos destacar o ouvido de Katniss, que foi modificado após os primeiros *jogos vorazes*, quando ela sofre uma perda na audição após explodir as minas terrestres que guardavam os mantimentos do grupo de tributos Carreiristas. Katniss julga que é esse ouvido modificado que a permite ouvir o zumbido dos campos de força que dividem a arena da terceira edição do Massacre Quaternário. Há também a prótese da perna esquerda de Peeta, que não é perfeita, visto que ele tem certa dificuldade em se movimentar em alguns momentos. Pode-se destacar que essa tecnologia ainda não evoluiu a ponto de gerar novas partes humanas que podem ser acopladas quando necessário, mas em relação às modificações genéticas de animais, encontra-se bastante avançada.

De acordo com Haraway, toda essa tecnologia não precisa ser negada, não havendo a necessidade de retorno a tudo o que era “natural” para que, aí sim, possa haver uma luta política. Os ciborgues são parte dessa luta, introduziram novas visões acerca dela.

De uma outra perspectiva, um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias. A luta política consiste em ver a partir de ambas as perspectivas ao mesmo tempo, porque cada uma delas revela tanto dominações quanto possibilidades que seriam inimagináveis a partir do outro ponto de vista. Uma visão única produz ilusões piores do que uma visão dupla ou do que a visão de um monstro de múltiplas cabeças. As unidades ciborguianas são monstruosas e ilegítimas: em nossas presentes circunstâncias políticas, dificilmente podemos esperar ter mitos mais potentes de resistência e reacoplamento. (HARAWAY, 2009, p. 46).

Pensar nessas resistências e reacoplamentos como formas de luta em prol do feminismo é um ponto importante. A partir do momento em que se entendem as pessoas como seres complexos e diferentes, constituem-se mais possibilidades e aceitações. Reconhecer a diversidade dos grupos que lutam por espaço social e igualdade é fundamental, Haraway aponta para a não existência de um “nós”, pois as identidades não são naturais, e sim, ela as vê como construções, e mesmo sendo construções, essas não são totais.

Depois do reconhecimento, arduamente conquistado, de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade “essencial”. Não existe nada no fato de ser “mulher” que naturalmente una as mulheres. Não existe nem mesmo uma tal situação – “ser” mulher. Trata-se, ela própria, de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas sociais questionáveis. A consciência de classe, de raça ou de gênero é uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência histórica das realidades sociais contraditórias do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado. E quem é esse “nós” que é enunciado em minha própria retórica? Quais são as identidades que fundamentam esse mito político tão potente chamado “nós” e o que pode motivar o nosso envolvimento nessa comunidade? A existência de uma dolorosa fragmentação entre as feministas (para não dizer “entre as mulheres”), ao longo de cada fissura possível, tem feito com que o conceito de mulher se torne escorregadio: ele acaba funcionando como uma desculpa para a matriz das dominações que as mulheres exercem umas sobre as outras. (HARAWAY, 2009, p. 47)

As considerações de Haraway sobre os feminismos são bastante enfáticas no sentido de que uma união é impossível a partir da perspectiva de que somos indivíduos diferentes, pois se gênero, raça⁷³ e classe são categorias historicamente construídas, o que poderia de fato nos unir? Deve-se considerar que mulheres que têm uma realidade social semelhante, como por exemplo, mulheres camponesas que vivem na mesma região e receberam a mesma educação, e passaram pelos mesmos procedimentos sociais: casaram-se e tiveram filhos/as, como exemplo, têm vivências que as aproximam como indivíduos. Claro que cada ser humano percebe sua vida e a sociedade de forma distinta, mas a união dessas mulheres, por exemplo, seria algo importante para desconstruir certas estruturas que já foram naturalizadas. Certamente, Haraway não quis dizer que não devemos nos unir e lutar por direitos sociais, mas sim que é impossível uma unificação, vistas as infinitas realidades existentes. Mas a autora vê a construção de afinidades como um caminho.

⁷³ Deve-se considerar que o conceito de “raça”, utilizado cientificamente para diferenciar seres humanos, foi empregado de forma preconceituosa e equivocada. A ciência, assim como a história, transformam-se com o tempo, e com o avanço das discussões dos direitos humanos, o termo hoje é utilizado de maneira política pelos movimentos sociais, de modo consciente e engajado.

Pensando nos estudos de Teresa de Lauretis (1994), que em *A Tecnologia do Gênero* nos introduz análises e questões cruciais para pensarmos as construções de gênero, as relações entre gênero e representação, estendendo os debates para o cinema; para ela a concepção de gênero como construção é também atrelada à “[...]um sistema de representação que atribui significado (identidade, valor, prestígio, posição de parentesco, status dentro da hierarquia social etc.) a indivíduos dentro da sociedade”. E a partir do momento em que essa pessoa se representa como masculina ou feminina, traz com ela todos os atributos sociais que os termos carregam. (LAURETIS, 1994, p. 212)

Katniss é identificada socialmente por vários fatores, sendo que o gênero foi incrustado nela desde que nasceu, pela família, pela sociedade, assim como na maioria das mulheres de nossa sociedade. O gênero a identifica socialmente para as pessoas de Panem (ela é a tributo feminina, aquela que se sacrificou pela irmã, quase que no papel de mãe⁷⁴, é a “garota em chamas⁷⁵”, a mulher apaixonada – em sua representação para a Capital), assim como faz com que nós nos identifiquemos com ela, por nos identificarmos como mulheres, ou como mulheres feministas, ou como pessoas que buscam transformar algo na sociedade em que vivem. Lauretis é perspicaz em sua provocação acerca dessa identificação que nos é colocada e que assumimos como forma de nos reconhecer:

A maioria de nós – mulheres: aos homens isto não se aplica – provavelmente assinala o F e não o M ao preencher um formulário. Nunca nos ocorreria assinalar o M. Seria como enganarmos a nós mesmas, ou pior, como não existir, como nos apagar do mundo. (Se homens assinalassem o F, caso fossem tentados a fazê-lo, as implicações seriam bem diferentes). Isto porque, a partir do momento em que assinalamos o F num formulário, ingressamos oficialmente no sistema sexo-gênero, nas relações sociais de gênero, e fomos “en-gendradas” como mulheres, isto é, não são apenas os outros que nos consideram do sexo feminino, mas a partir daquele momento nós passamos a nos representar como mulheres. Agora, pergunto, isto não é o mesmo que dizer que a letra F assinalada no formulário grudou em nós como um vestido de seda molhado? Ou que, embora pensássemos estar marcando o F, na verdade era o F que estava marcado em nós? (LAURETIS, 1994, p. 220-221)

Esta colocação de Lauretis nos provoca e nos desloca de certa plataforma de segurança sobre nossas identidades, ou da ideia de união entre mulheres ou entre feminismos, também colocada por Haraway, como algo impossível ou como uma criação nossa para organizar uma luta política unificada. Lauretis cita a ideia de *interpelação* descrita por Althusser como um “[...] processo pelo qual uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação, e assim se torna real para ela, embora seja de fato imaginária”. (LAURETIS, 1994,

⁷⁴ Agradeço à Amanda Koschnik por me alertar sobre essa analogia.

⁷⁵ Termo que se torna o apelido de Katniss visto que suas roupas pegam fogo nos desfiles de tributos em que participa, no qual são apresentados a produção principal de cada distrito, no caso do 12, por seu um distrito minerador, é o carvão.

p. 221) Esta citação serve para destacar as críticas de Lauretis ao que chamou tecnologias de gênero. De acordo com esta autora, Foucault, em *História da sexualidade*, desenvolve estudos

[...] a partir de um paradoxo: as proibições e regulamentações dos comportamentos sexuais, ditados por autoridades religiosas, legais ou científicas, longe de constranger ou reprimir a sexualidade, produziram-na e continuam a produzi-la, da mesma forma que a máquina industrial produz bens e artigos, e, ao fazê-lo, produz relações sociais. (LAURETIS, 1994, p. 220)

Diante disso, Lauretis traz a definição de “tecnologia sexual”, de Foucault, como todo um aparato técnico que visa o “melhoramento da vida”, com técnicas introduzidas pela burguesia do final do século XVIII para garantir a permanência da classe e da hegemonia.

Tais técnicas envolviam a elaboração de discursos (classificação, mensuração, avaliação, etc.) sobre quatro “figuras” ou objetos privilegiados do conhecimento: a sexualização das crianças e do corpo feminino, o controle da procriação, e a psiquiatrização do comportamento sexual anômalo como perversão. Esses discursos, implementados pela pedagogia, medicina, demografia e economia, se ancoraram ou se apoiaram nas instituições do Estado e se consolidaram especialmente na família: serviram para disseminar e “implantar”, empregando o sugestivo termo de Foucault, aquelas figuras e modos de conhecimento em cada indivíduo, família e instituição. Essa tecnologia, como observou ele, “tornou o sexo não só uma preocupação secular, mas também uma preocupação do Estado: para ser mais exato, o sexo se tornou uma questão que exigia que o corpo social como um todo e virtualmente todos os seus indivíduos se colocassem sob vigilância”. (LAURETIS, 1994, p. 220-221)

As elaborações de Foucault são importantes e a partir delas surgem vários estudos abordando esse tópico, como coloca Lauretis, apontando que autoras feministas da área do cinema, independentemente de Foucault, já vinham teorizando sobre a identificação de tudo o que é sexual com o corpo feminino, apresentando conceitos que não são derivados de Foucault, mas também não lhe são estranhos.

Esse trabalho crítico vem produzindo um conhecimento de cinema e de tecnologia do sexo a que a teoria de Foucault, em seus próprios termos, não poderia chegar; pois lá a sexualidade não é entendida como “gendrada”, como tendo uma forma masculina e outra feminina e sim como idêntica para todos – e conseqüentemente masculina. [...] De modo que, mesmo quando localizada no corpo da mulher (vista como descreveu Foucault, “como que completamente saturada de sexualidade”, p. 104), a sexualidade é percebida como um atributo ou uma propriedade do masculino. (LAURETIS, 1994, p. 220).

Esse corpo da mulher (o corpo de Katniss), que gera identificação e nos representa, é também uma construção. Pensar esse corpo e suas tecnologias de gênero são os pontos que serão pensados abaixo.

3.2 Analisando gênero em *Jogos Vorazes*

As relações de gênero são bastante estereotipadas nas produções cinematográficas da franquia *Jogos Vorazes*, seja porque os filmes apresentam uma linguagem que permite a visualização mais clara dessas questões ou porque faltam discussões sobre representações de gênero dentro da indústria cinematográfica hollywoodiana. Logo no início do filme *Jogos Vorazes*, temos uma sequência representando o início da manhã da colheita no Distrito 12. Vemos mulheres carregando baldes de água, olhando pelas janelas das casas, lavando as mãos em uma bacia d'água, recolhendo roupas que estavam estendidas em um varal. A cena de pessoas indo trabalhar nas minas de carvão do distrito 12 é a que se segue, as pessoas são todas homens⁷⁶. Enquanto no livro, tanto mulheres como homens trabalham nas minas, o filme se limitou a representar apenas homens. A justificativa certamente seria a de que em nossa sociedade, a identificação de mineiros homens é mais “fácil” do que a de homens e mulheres trabalhando nesse ambiente. O mesmo se dá em relação às mulheres que são representadas de forma restrita ao espaço do lar. “Papéis atribuídos a elas, como a dedicação prioritária à vida doméstica e aos familiares, colaboram para que a domesticidade feminina fosse vista como um traço natural e distintivo, mas também um valor a partir do qual outros comportamentos seriam caracterizados como desvios” (BIROLI; MIGUEL, 2014, p. 32). Diante disso, podemos verificar o quanto a produção desses estereótipos é prejudicial a todas as pessoas. Peeta foge do estereótipo da masculinidade que conhecemos ao saber fazer pães e decorar bolos. Assim como Katniss apresenta um caráter “desviante” ao ser uma mulher que frequenta a floresta, que é proibida a qualquer pessoa. E também por ela desenvolver atividades que não são comuns na sociedade de Panem, como possuir e manejar armas (arco e flecha), caçar e negociar a caça e outros alimentos coletados na floresta.

⁷⁶ [até 3min08s em *Jogos Vorazes*, 2012]



Fig 4: Personagens mulheres em afazeres domésticos, até 3min02s em *Jogos Vorazes*, 2012.

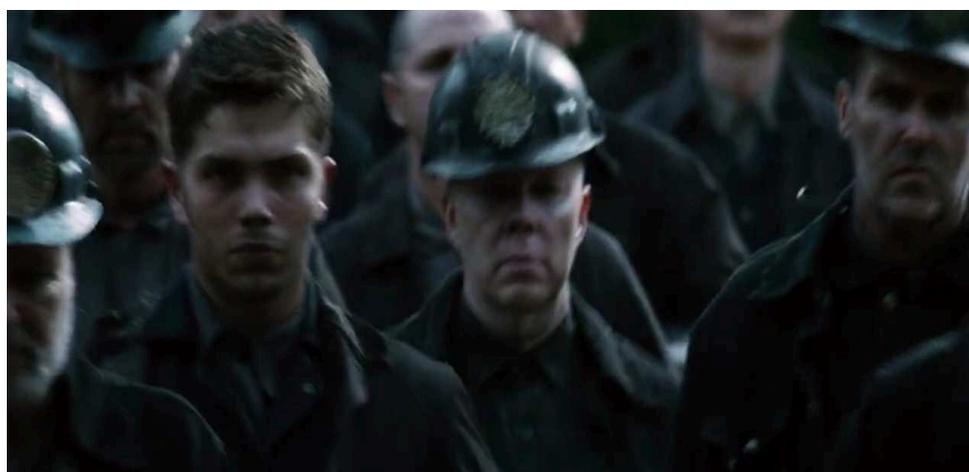


Fig 5: Apenas mineiros homens indo trabalhar, até 03min07s em *Jogos Vorazes*, 2012.

Katniss também ocupa lugar de destaque no desenvolvimento da saga ao se tornar “O Tordo” – símbolo da revolta contra a Capital, a pessoa que enfrentou o presidente Snow; e por ser reconhecida por todas as pessoas revoltosas, sejam homens ou mulheres; sua afirmação como inspiração para todas elas, remete a uma personagem com inspiração feminista para a nossa sociedade. Ser uma líder política em Panem não é uma novidade, visto que temos Alma Coin como presidenta do Distrito 13, e a comandante Paylor do Distrito 8, que se torna a nova presidenta de Panem após a morte de Coin. E onde temos mulheres que sabem lutar e se defender, e que também são comandantes, tenentes, cabos e soldados. É nossa sociedade que vê esses lugares ocupados por mulheres como “diferentes”, ou não reconhecidos, pois são majoritariamente ocupados por homens.

As demais mulheres do Distrito 12 que conhecemos são: a mãe de Katniss (que é farmacêutica/homeopata); Hazelle (mãe de Gale que lava roupas para fora); Grease Sae (cozinheira que vende alimentos no Prego – mercado ilegal do distrito); uma jovem que trabalha como pacificadora – policial; a esposa do prefeito, que vive deitada por apresentar frequentes dores de

cabeça; Ripper, que trabalhava nas minas de carvão mas acabou decepando o braço e vende aguardente no Prego. Essas mulheres possuem diferentes habilidades e trabalham em diferentes ambientes, não estando restritas apenas ao ambiente familiar.



Fig 6: Comandante Paylor explicando estratégias e discursando ao grupo rebelde, até 32min49s em *Jogos Vorazes: A Esperança - O Final*, 2015.

Como colocam Biroli e Miguel (2014), a dualidade acerca do público e do privado dentro das discussões feministas sempre obtivera espaço, permitindo que se pensasse sua trajetória histórica e as diferentes consequências desses pensamentos para mulheres e homens. Infelizmente, em muitas situações, mulheres tiveram sua autonomia desconsiderada, e os direitos das várias pessoas que compõem o núcleo familiar desprotegidos. A ideia de que o que ocorria no âmbito familiar ficasse reservado às pessoas que fazem parte dele, justificando essa ideia de “privacidade”, assegurou muitas violências aos membros das famílias que estavam abaixo na escala de poder. É por isso que o trabalho de Biroli e Miguel aponta que para a construção da democracia, é impossível descolar a vida pública da privada, bem como a política da convivência social.

A garantia de liberdade e autonomia para as mulheres depende da politização de aspectos relevantes da esfera privada – podemos pensar, nesse sentido, que a restrição ao exercício de poder de alguns na esfera doméstica é necessária para garantir a liberdade e a autonomia de outras. A tipificação da violência doméstica e do estupro no casamento como crimes são exemplos claros de que a “interferência” na vida privada é incontornável para garantir a cidadania e mesmo a integridade física de mulheres e crianças. O mundo dos afetos é também aquele em que muitos abusos puderam ser perpetrados em nome da privacidade e da autonomia da entidade familiar em relação às normas aplicáveis ao espaço público. (BIROLI; MIGUEL, 2014, p. 34)

Em *Jogos Vorazes* apenas se tem um indício de abuso entre pessoas de uma mesma família na situação em que a mãe de Peeta bate nele quando este queima o pão propositalmente para jogar à Katniss. Mas a situação contrária, do abuso de homens para com as mulheres, se dá quando o

Pacificador-chefe troca favores sexuais com mulheres do distrito por comida ou dinheiro. Nesse caso, em que muitas pessoas estão passando fome e não têm condições de se manter, e uma pessoa que tem melhores condições sociais pelo cargo que ocupa tira proveito disso, há uma relação de poder forte, e essa envolve relações de gênero⁷⁷. Os dois casos citados acima são diferentes, pertencem a relações de poder que se dão de formas diferenciadas, não havendo a possibilidade de compará-los.

Outro ponto importante a ser destacado, pensando nas relações de gênero na obra *Jogos Vorazes*, é a questão do estupro, que não aparece e não foi trabalhada por Suzanne Collins nos livros. O fato de a arena dos *jogos* ser um lugar hostil e onde os/as tributos podem ser violentos/as, torna o crime de estupro algo possível, assim como a tortura de tributos por um ou mais indivíduos. Alguns pontos podem ser levantados diante disso. Primeiramente, os livros são classificados como literatura infantojuvenil, e têm um grande público composto por essa faixa etária, o que certamente restringiria esse conteúdo. Outro motivo para a ausência pode centrar-se no fato de haver um código de conduta instituído ou não pelas pessoas de Panem ou pelas pessoas que organizam os *jogos* para não permitir/aceitar esses atos⁷⁸, ou ainda, o fato de aquela sociedade já ter atingido certa equidade de gênero e esse tipo de atitude não ter mais o significado que tem em uma sociedade machista, como a que vivemos. Uma alternativa ainda seria o simples fato de a autora não querer trabalhar esse assunto.

Em nenhum momento o fato de Katniss ser mulher é questionado pelas outras personagens do enredo, ou por ela mesma, no sentido de ela ter dificuldades de enfrentar os *jogos vorazes*, ou de sentir-se perdida ou fraca devido a isso. Pelo contrário, ela sempre é colocada como lutadora, caçadora, aquela que sustenta sua família, aquela que tem possibilidades de vencer os jogos, por todas as pessoas ao seu redor, destacando-se Peeta, que chega a comentar que nesse ano o Distrito 12 poderia finalmente ter um vencedor, e não se tratava dele.

Podemos pensar então, no filme *Jogos Vorazes* como uma “tecnologia de gênero” no sentido de não explorar algumas explicações que podem ser consideradas feministas, ou o fato de o feminismo da obra literária não ser abordado da mesma forma no filme. O corpo feminino da protagonista Katniss não a impede de fazer absolutamente nada, além de ser um corpo feminino, é um corpo que usa o arco e flechas como prolongamento, e que também é modificado, tendo um

⁷⁷ Katniss lembra-se desse episódio, em que uma moça, que estava faminta vai até a casa do Pacificador-chefe e se junta a uma fila de moças na mesma situação. Katniss não a julga e encara a possibilidade de ter que fazer o mesmo caso não encontrasse outra forma de sobreviver, se não soubesse caçar, se estivesse em condições piores do que a que se encontra. Esse aspecto é trabalhado apenas no livro.

⁷⁸ Há o caso de um tributo chamado Titus, que é citado por Katniss no primeiro livro, em que o mesmo, tomado pela euforia de ter matado outro competidor, praticou canibalismo, comendo pedaços de carne do tributo morto. Ele teria sido então, eliminado momentos depois pelo grupo idealizador dos *jogos*, que provocou uma avalanche. Diante disso percebemos que certos atos não eram aceitos pela sociedade em geral, constituindo tabus, o que contribuiu para a eliminação do garoto. Ver: COLLINS, 2010.

ouvido que permite que ela escute um som emitido por campos de força. Os filmes da franquia abordam a força física e a determinação emocional que Katniss possui ao enfrentar as várias situações por que passa. Mas em alguns momentos, reforça estereótipos tradicionais sobre o lugar das mulheres em sociedade.

Quer se pense no cinema como a soma das experiências pessoais do espectador colocado em situações socialmente determinadas de recepção, ou como uma série de relações que ligam a economia da produção do filme à reprodução ideológica e institucional, o cinema dominante delimita para a mulher uma ordem social e natural específica, define-lhe certas proposições de significado, fixa-a numa determinada identificação. Representada como o termo negativo da diferenciação sexual, fetiche e espetáculo ou imagem especular, de qualquer maneira obs-cena, a mulher é constituída como um substrato da representação, o espelho suspenso para o homem. (LAURETIS, 1993, p. 99)

O problema não está em como Katniss é representada, mas sim em como as mulheres como categoria/grupo são representadas. Katniss foge dos estereótipos, mas as mulheres cujos nomes não sabemos são representadas da mesma forma estereotipada a que já estamos acostumados. Katniss é essa personagem que, além de ser dotada de força física, consegue separar os sentimentos, por exemplo, ela decide que não quer se envolver em um relacionamento amoroso, por mais que por vezes beije Gale ou Peeta, sabemos que não é isso que ela quer no momento. Enquanto existe a preocupação por parte da equipe de preparação de Katniss (três pessoas que a arrumam e maquiam para as aparições públicas – um homem e duas mulheres) e de Effie Trinket (responsável por sortear tributos do Distrito 12) em mantê-la apresentável para o público, vestindo roupas que a deixem “bonita”, ou melhor, nos padrões femininos aceitáveis⁷⁹. No último filme da franquia, após a queda de Snow, Katniss aparece vestindo sapatos de salto alto em quase todos os momentos⁸⁰, até a sua volta para o Distrito 12. O que é questionável devido ao fato de ela não se identificar com esse tipo de acessório. Seja para representá-la como uma mulher que agora cresceu e não é mais uma garotinha, ou simplesmente por ser um acessório que caiu bem à atriz que faz a personagem, sua representação usando salto nos chamou a atenção⁸¹.

⁷⁹ Nas entrevistas que antecedem os dois jogos que participa, Katniss usa roupas diferenciadas, essas roupas são vestidos e um deles branco para representar como seria seu casamento com Peeta. É importante ressaltar que esse não é o jeito de vestir com que ela se identifica, o lugar em que se sente mais feliz é na floresta, e nessas ocasiões ela usa botas e a jaqueta de caça de seu pai.

⁸⁰ [até 1h56min em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015]

⁸¹ A Katniss que conhecemos nos livros também é crítica quanto às formas de beleza consideradas padrão para a Capital. Apesar de permitir que a arrumem do jeito esperado para uma “vitoriosa” dos *jogos vorazes*, ela pensa sobre a obrigatoriedade de ter que arrancar os pelos do corpo e não vê muito sentido nisso. “Até onde sei, eles [equipe de preparação] nunca se levantam antes do meio-dia, a menos que haja alguma espécie de emergência, como os pelos de minhas pernas. Fiquei muito feliz quando eles voltaram a crescer. Como se isso fosse um sinal de que as coisas talvez estivessem voltando ao normal. Passo os dedos ao longo da penugem macia e encaracolada em minhas pernas e me entrego à equipe de preparação.” (COLLINS, 2011b, p. 57)



Fig 7: Katniss utilizando roupas e acessórios que a enquadram em um padrão, até 1h56min39s em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015.

Lauretis argumenta sobre a mulher espectadora diante dos padrões impostos pelo cinema:

Mas, como indivíduo histórico, a mulher espectadora também é posicionada nos clássicos do cinema como espectadora-sujeito; ela é, então, duplamente confinada à mesma representação que invoca diretamente, atrai seu desejo, evoca seu prazer, modela sua identificação e torna-a cúmplice da produção de seu próprio “estado de mulher”. (LAURETIS, 1993, p. 99)

Essa identificação com as representações das mulheres trazidas pela maior parte dos filmes que existem de maneira sexualizada e buscando agradar os estereótipos cultivados por um público masculino muito característico são realmente complicadas a partir do momento em que mulheres identificam-se com isso, como se precisassem ser daquela forma para agradarem outras pessoas, como se não ser aquilo as tornasse menos mulheres. E é justamente isso o que Lauretis critica, como essas identidades implicam nas concepções sobre você, seu próprio corpo e suas ações. A personagem Katniss difere desses estereótipos, mas muitas outras personagens mulheres, e até mesmo as que são tidas como heroínas, assumem essas posturas. Katniss foi apresentada como vencedora dos *jogos vorazes* às pessoas de Panem vestindo um vestido amarelo para representar inocência e doçura. Essa passagem pode ser encontrada no livro e no filme, e é uma estratégia de gênero do estilista de Katniss, Cinna, que busca apresentá-la como uma menina frágil e que agiu por impulso para salvar a si mesma e seu amado. Entendendo a situação em que ela se encontrava, por ter desafiado a norma da Capital que dizia que apenas uma pessoa pode sobreviver aos *jogos*, Cinna, juntamente com Haymitch, tenta ajudá-la. Ela não pode ser tida como uma mulher rebelde, que está desafiando a Capital, mas sim como uma menina apaixonada, que agiu com emoção.

[Betty Friedan em] seu livro *Mística feminina*, grande sucesso editorial, analisa a infantilização a que as mulheres são submetidas, a fim de se adequarem aos únicos espaços que a sociedade está disposta a dar a elas, o de esposas e donas de casa

submissas a um marido que as comanda. Delas, não se espera nem iniciativa nem criatividade nem liderança: “para uma garota, não é inteligente ser muito inteligente”. A escola, a imprensa, a publicidade e a psicanálise produziam a ideia de que necessariamente a mulher encontrava a plenitude no casamento e na maternidade, estigmatizando aquelas que não se adequavam como desviantes e necessitadas de tratamento.⁸² (BIROLI; MIGUEL, 2014, p. 28)

Vários pontos podem ser pensados acerca da obra se levarmos em conta os apontamentos de Friedan, trazidos por Flávia Biroli e Luís Felipe Miguel.

Primeiramente, Katniss foge desse estereótipo de ser uma mulher “do lar”, sua postura e suas atividades (caçar, negociar), passam ao largo do que seria típico de uma mulher burguesa e de classe média, branca, que incorpora essa personagem de ser uma mulher para a família, desprovida de interesses que fujam do núcleo familiar. O próprio fato de não querer ter um relacionamento amoroso, seja durante os *jogos* ou até que não consiga derrubar a Capital, destaca esses traços de sua personalidade. Além disso, por mais que no começo, sob as ameaças de Snow, Katniss tentasse passar aos distritos a ideia de ser uma mulher apaixonada pelo companheiro e que se doou para salvar sua vida por amor, ela sempre se reencontra com a mulher rebelde que é, que desconfia e tem suas opiniões, que quer a derrubada do governo da Capital. A ideia de que Katniss quebrou as regras por amor, e não com consciência de seus atos, é um estereótipo sobre a postura feminina que visa encobrir o senso crítico de Katniss sobre sua vida e as atrocidades da Capital. E isso é usado como estratégia de Snow para convencer os distritos de que Katniss não é uma rebelde, e sim mais uma vitoriosa da Capital, que preferiria morrer por amor comendo amoras venenosas junto com Peeta, e não que foi uma pessoa inteligente, perspicaz e que trouxe uma mensagem de afronta aos *jogos vorazes*.

Ao final do terceiro livro, ela e Peeta têm uma vida juntos, continuam a praticar seus *hobbies* favoritos (caçar e assar pães) e têm uma filha e um filho. A decisão de ter as crianças é uma escolha de Katniss e Peeta, por mais que a maternidade seja algo difícil para ela, o que não é trabalhado no último filme⁸³. O livro nos passa a ideia de que Peeta queria muito as crianças e

⁸²Pode-se destacar, como colocam Biroli e Miguel, que essa restrição da mulher ao lar se destinou apenas às mulheres brancas. Mulheres negras já trabalhavam, inclusive fora de casa, antes de as mulheres brancas requererem essa possibilidade.

⁸³Katniss tem pesadelos e fica assustada quando a criança se mexe dentro dela. Ver: COLLINS, 2011b, p. 418-419. Outra situação envolvendo gravidez, ocorre no livro *Em Chamas*, e no segundo filme da franquia, quando Peeta inventa que Katniss está grávida e usa isso como estratégia para incentivar o cancelamento do Massacre Quaternário daquele ano, em que tributos que já haviam vencido os *jogos* têm de retornar à arena. Katniss aceita que se use essa informação falsa como tentativa de parar os *jogos*, o que se revela inútil pois a Capital não cede a essa estratégia, e não acredita nisso, pois o presidente Snow sabe que Katniss e Peeta não vivem um relacionamento amoroso. No entanto, as pessoas da Capital e possivelmente parte do público dos distritos, acredita que Katniss está esperando um bebê, e há toda uma comoção em relação ao fato, com muitas pessoas da plateia que assistiam à entrevista de despedida dos tributos antes da entrada na arena, pedindo que os *jogos* fossem cancelados. Deve-se destacar que, além disso, o que fez com que pessoas da Capital quisessem impedir os *jogos* centrara-se no fato de muitos vitoriosos que venceram os *jogos vorazes* serem

Katniss aceitou a ideia, depois de terem se passado vários anos e eles estarem mais recuperados emocionalmente de tudo o que aconteceu. Mas não podemos dizer que a maternidade foi uma imposição de Peeta, parece-nos que foi uma decisão de ambos. A criação de um “final da história” em que o casal que sofreu se une e tem filhos/as é algo muito comum. Certamente esperava-se um final diferente, ou mais transgressor, que não acabasse nos moldes da família tradicional com uma união heterossexual. O público infanto juvenil que é foco da série certamente está mais acostumado a esse formato de família, obviamente que a união das duas personagens é uma escolha possível vista a vivência e relação próxima das personagens. Nos cabe perguntar se a autora seguiu a opção de criar um final mais “aceito” socialmente, o que acareto em menos problematizações acerca das escolhas das personagens, ou se a obra tem esse final e acaba por se enquadrar em um formato mais vendável. No filme, esse formato de família tradicional fica muito mais claro, pelo fato de Peeta brincar com o menino, enquanto Katniss segura a bebê⁸⁴ no colo.



Fig 8: Katniss segura a bebê, enquanto Peeta brinca com o filho, até 2h03min39s em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015.

Pode-se apontar com firmeza que em nossa sociedade não se espera de uma mulher que ela tenha a sagacidade que Katniss teve com as amoras. Ou sua perspicácia em destruir a arena no livro/filme *Jogos Vorazes: Em Chamas*. Ou o entendimento do complexo jogo de interesses que se deu no final da saga, que levou Katniss a matar Coin (presidenta interina de Panem)⁸⁵. Muitas mulheres em nossa sociedade são entendidas como indivíduos que não podem tomar decisões por si próprias. Por isso nos é tão diferente, e para muitas jovens mulheres gera identificação, ver Katniss fazer o que fez. Ela tem coragem e também uma visão dos fatos que lhe são muito próprias⁸⁶.

tratados como celebridades na Capital e nos distritos, portanto não se quer matar alguém que você considera herói/na.

⁸⁴ No livro, a criança mais velha é uma menina.

⁸⁵ Katniss sempre apresentou dúvidas quanto aos governos, seja a Capital ou o Distrito 13, ela nunca aceitou as imposições desses e tentou agir à sua maneira sempre que possível.

⁸⁶ Quando Katniss executa Coin com uma flecha (uma atitude que partiu unicamente dela), ela é apresentada como louca, essa foi uma estratégia de Haymitch e Plutarc Havensbee para livrá-la de possíveis acusações. Mas, se fosse um homem, será que seria usada a mesma estratégia? Claro que Katniss estava passando por um sofrimento emocional

Um ponto importante a se destacar sobre a aparência de Katniss, é que nos livros ela não é branca⁸⁷. Ao pensar na aparência dela e Gale, nos deparamos com a seguinte colocação. “Ambos temos aquele visual típico da Costura⁸⁸. Cabelos lisos e escuros, pele morena, olhos cinzentos.” (COLLINS, 2011a, p. 19). É por isso que em muitas representações de Katniss feitas por fãs antes da adaptação filmica ela é negra. Mesmo as primeiras representações de Katniss não serem a de uma garota branca, a atriz escolhida para o papel, Jennifer Lawrence, está no padrão das atrizes hollywoodianas que em sua maioria são brancas⁸⁹. Além da possibilidade de Katniss ser negra⁹⁰, em inglês o termo utilizado por Collins é “olive skin” - pele oliva, podemos pensar também na possibilidade de ela ser asiática/indiana, ou indígena, além de cabelos lisos e escuros, a descendência indígena (ou negra, ou indiana) teria vindo de seu pai, já que sua mãe é branca. O pai de Katniss, além de conhecer a floresta, sabia caçar e confeccionar armas, destaca-se o arco e flechas, arma com que Katniss tinha mais habilidade. O que poderia estar ligado a uma tradição indígena de conhecimento da terra e da natureza. Essas são apenas especulações, mas são importantes para tecermos relações de comparação entre a obra literária e filmica, avaliando suas possibilidades e limites⁹¹.

Outro ponto que nos permite pensar sobre essas diferenças das duas fontes centra-se em um dos pontos mais discutidos entre adolescentes e adultos fãs da série na internet, que é a decisão de Katniss acerca de com quem se relacionaria emocionalmente ao final da série; essa é, inclusive, uma das perguntas mais recorrentes nas *tags* de *Jogos Vorazes* e debates na internet, criando-se #TeamGale e #TeamPeeta⁹². O romance nos filmes, assim como nos livros, nos filmes não é um dos pontos mais destacados. O problema está em como as pessoas acham relevante saber com quem Katniss vai ficar, esse duelo entre Peeta e Gale. Essa busca por estar com “alguém”, que pode ser vista como uma crítica da autora acerca de vender amor dentro dos *reality shows*, no primeiro livro, é justamente o que fazemos ao ficar especulando com quem Katniss iria ficar, como se ela fosse obrigada a ter um par romântico em sua história.

A continuação da obra literária em mais dois volumes fez com que a situação tivesse um

muito grande, por ter perdido sua irmã, mas a decisão de matar Coin foi consciente. Pois ela entra no jogo de aceitar uma edição especial dos *jogos vorazes* com as crianças da Capital e tem postura firme nessa decisão, entendendo que Coin não iria ser diferente de Snow, ela a mata em vez de matar Snow, que acaba morto pela plateia enfurecida.

⁸⁷ Agradeço ao Alan de Hollanda Vieira Guerner por me atentar a essa informação.

⁸⁸ Bairro/região pobre do Distrito 12.

⁸⁹ Felizmente acompanhamos várias mudanças, com mulheres negras como Viola Davis, Octavia Spencer, Naomi Harris, Leslie Jones, em papéis de destaque em diferentes filmes, e a importância de suas falas sobre representatividade negra. Podemos destacar também o filme *Moonlight: sob a luz do luar* (2016) como o primeiro filme com elenco e produção/direção composta majoritariamente por pessoas negras a vencer um Oscar.

⁹⁰ Filha de um pai negro (não sabemos a etnia do pai de Katniss pelos livros) e uma mãe branca (sua mãe é descrita nos livros como tendo pele branca e olhos azuis – etnia atípica para a Costura).

⁹¹ Duas boas matérias de blogs que debatem representatividade negra: <<http://naoaguentoquando.com.br/reflexoes/jogos-vorazes-e-o-racismo/>> e <<http://www.revistacapitolina.com.br/hermione-negra/>> Último acesso: 14 jun. 2017.

⁹² Para entender como funciona esse tipo de disputa, ver: <<http://www.mtv.com/news/2423057/peeta-or-gale-mocking-jay-part-2/>> Último acesso: 14 jun. 2017.

tempo maior para se desenvolver e não simplesmente ficasse em aberto, o que poderia ocorrer se a obra tivesse apenas um livro. Em uma conversa entre Peeta e Gale no terceiro livro e quarto filme, Gale comenta: “Eu sei que a Katniss vai escolher aquele com quem sem ela não consegue viver”⁹³. De fato, relacionamentos amorosos não são a preocupação dela; diante de todas as injustiças que presencia, ela só quer ver vivos os que ama, ou então mortos, em vez de sofrerem nas mãos da Capital. Existem questionamentos muito maiores em torno de *Jogos Vorazes* do que a vida amorosa da personagem principal, mas, como aprendemos que no final sempre tem que haver um “fechamento”, que as personagens principais “ficam juntas”, esquecemos que essas personagens deveriam ter tempo e liberdade para amadurecer e tomar suas decisões. Essa ideia de “fechar” uma história nos remete aos finais das telenovelas, em que todos os casais se casam, tem filhas/os e vivem “felizes para sempre”. E por isso minam-se fóruns de discussões com esses debates, porque adoramos ver casais se formando, opinar a respeito, ver se “combinam”, e todos esses julgamentos que não contribuem com nada.

Podemos destacar que a sociedade de Panem atingiu certa equidade de gênero, pois homens e mulheres ocupam posições de poder e a diferenciação sexual não é tida como fator para comprovar habilidades, tidas como positivas ou negativas, como é o caso das mulheres em nossa sociedade. Elas participam dos *jogos vorazes*⁹⁴, trabalham nas minas de carvão do Distrito 12, assim como os homens, e nos demais distritos também ocupam posições que homens ocupam, de poder ou não⁹⁵.

Por isso, a obra de Collins pode ser considerada feminista para a sociedade atual, pois mostra um contexto em que essa igualdade pôde existir, em que foi atingida de certa forma. A ascensão de Katniss como uma mulher forte em Panem não é um desafio às construções de gênero daquele futuro distópico, mas às construções de gênero do nosso presente, o presente de quem está olhando para a tela, e/ou lendo as páginas dos livros. Um lugar em que as mulheres ainda não atingiram a equidade em relação aos homens. Uma sociedade que não as reconhece como fortes, lutadoras, inteligentes e igualmente capazes.

Pode-se destacar que o objetivo não foi dar enfoque apenas ao binarismo mulher-homem, mas isso acaba se dando por não serem representados na obra, ao menos não como personagens que

⁹³ [até 1h25min33s em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015] Nos livros, sabemos que Katniss fica muito irritada com essa conversa, e considera que ambos estão desconsiderando sua capacidade de sentir amor por alguém. Ver COLLINS, 2011b, p. 354-355.

⁹⁴ Claro que o fato de mulheres participarem dos jogos vorazes, assim como homens, não é algo bom, porque os jogos vorazes não são algo bom. Da mesma forma que em nossa sociedade não lutamos para que as mulheres participem do alistamento militar obrigatório, fator que infelizmente é obrigatório para homens, pois se é algo ruim, é ruim tanto para homens como para mulheres, e não deveria existir.

⁹⁵ Devemos destacar que em nossa sociedade existe certa igualdade nas condições de trabalho apenas em trabalhos que pagam pouco, porque em cargos de poder, há uma ocupação majoritariamente masculina, seja em cargos administrativos de empresas ou até mesmo nas universidades. É só destacarmos a classe política brasileira e também verificaremos em abundância a disparidade entre a quantidade de homens e mulheres ocupando cargos políticos.

se reconhecem com o grupo LGBT(TQ), pessoas que possamos usar como referência para pensar no assunto. No entanto, sabemos que, para muitas pessoas, se reconhecer em Katniss é muito importante, independente do seu sexo biológico, já que ela é uma protagonista que reverte a situação desfavorável, trazendo esperança e sentimento de justiça.

A partir disso, podemos pensar que existem vários elementos na obra de Collins que a tornam uma referência para os feminismos. Esses elementos feministas podem ser percebidos na forma como Katniss se coloca, como critica certas convenções sociais (vestimenta e cuidados com a “beleza feminina”), como é colocada como forte e sobrevivente, além de ser uma pessoa entendedora dos jogos políticos, das injustiças sociais, e que se imbuí da tarefa de acabar com a tirania e a violência, ao não permitir que fiquem no poder pessoas que não estão preocupadas com os direitos civis e o bem-estar da população. A obra de Collins é um indício da identificação e preocupação da escritora com a igualdade de gênero, e com os feminismos de nossa sociedade. Por mais que Suzanne Collins não se assuma publicamente como feminista, podemos identificar elementos feministas em sua obra e nos apropriar deles para o estudo de nossa sociedade.

Deve-se destacar também o terreno importante construído por mulheres escritoras dentro da literatura infantojuvenil. Em séries como *Harry Potter*, *Crepúsculo*⁹⁶, *Divergente* e *Jogos Vorazes*, vemos livros escritos por mulheres fazendo sucesso globalmente e sendo adaptados para o cinema que têm personagens muito fortes e que quebram barreiras se pensarmos em nossa sociedade, é o caso de Katniss, Hermione e Tris. Nas obras literárias de J. K. Rowling (*Harry Potter*), Verônica Roth (*Divergente*) e Suzanne Collins, vemos importantes elementos feministas. E na série *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, por mais que seja alvo de muitas críticas quanto a forma com que seu conteúdo é construído, identificamos a abrangência da obra da autora, bem como sua tentativa de desconstruir a ideia de que Bella Swan, a personagem principal, é apenas uma “donzela em perigo”⁹⁷. E como pudemos constatar no decorrer deste trabalho, Katniss também tem muito mais a mostrar do que isso.

⁹⁶ Edward, uma das personagens masculinas principais em *Crepúsculo* representa uma pessoa de seu tempo, tendo nascido no início do século XX. Ele, ao contrário de Bella, quer casar-se e seguir algumas convenções sociais que remetem à sua época. Talvez o grande problema em relação a isso seja o fato de Bella ceder, em muitos momentos, às vontades dele. Muitas são as críticas a respeito das relações de gênero em *Crepúsculo*, colocando Bella como submissa ou detentora de um estereótipo de feminilidade que, felizmente, atualmente é bastante criticado. Acredito que *Crepúsculo* tenha alguns desses problemas, mas destaco que Bella tem muitos momentos de protagonismo que a fazem uma personagem forte. No entanto, essa ideia do amor, como um sentimento que transcende qualquer outra relação, que a autora quer passar, acaba levando Bella a não ser crítica em relação ao relacionamento que vive.

⁹⁷ Destaca-se a edição de comemoração dos 10 anos de *Crepúsculo*, em que a autora troca os gêneros das duas personagens principais, tratando do romance de uma mulher vampira com um homem. <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/10/crepusculo-troca-o-genero-dos-personagens-na-edicao-de-10-anos.html>> Último acesso: 14 jun. 2017.

Considerações Finais

Ao longo deste trabalho foram trazidos vários pontos que nos permitem identificar a obra literária *Jogos Vorazes* como uma obra de peso para se pensar acerca da sensacionalização da violência, do controle midiático, da repressão de regimes autoritários, e sobre a importância da equidade de gênero. Construindo uma sociedade mais igualitária em relação aos papéis de gênero na Panem distópica, Suzanne Collins debate questões fundamentais sobre a luta feminista em nossa sociedade, nos fazendo pensar como seria, se não apenas mulheres e homens, mas todas as pessoas, tivessem espaço para ser quem são, tivessem oportunidades iguais e respeito pelas suas habilidades.

O filme *Jogos Vorazes* (2012), bem como a continuidade dos filmes da franquia, são muito importantes, ajudando a divulgar muitas ideias da autora e permitindo que a obra se estenda para outras linguagens midiáticas e um público mais amplo. No entanto, a transmissão de algumas ideias, como a crítica da autora aos *reality shows* e a falta de sensibilização à morte, ficam deslocadas quando o que é mais vendido com os filmes é o espetáculo da arena e as mortes que acontecem nos *jogos*. O filme foi interessante no sentido de nos colocar também como espectadores dos *jogos vorazes*, pessoas que estão vendo a morte de crianças em um programa de TV, e que também estão vendo um filme como um espetáculo – como entretenimento; e ao mesmo tempo conhecemos a história de Katniss e de mais pessoas de diferentes distritos e sua crítica à injustiça que é matar crianças para o divertimento de alguns. Enquanto temos ciência de tudo isso, também consumimos, compramos pequenas lembranças que remetem à nossa série favorita, quando esta série está justamente nos dizendo que tem algo errado com a forma com que nos “divertimos”.

Outro ponto fundamental é pensar o filme como uma “tecnologia de gênero”, termo cunhado por Lauretis (1994), a partir do momento em que a adaptação poda alguns elementos fundamentais para pensar a igualdade de gênero dentro da obra. Podemos destacar, em relação a isso, a falta de personagens mulheres trabalhando nas minas; a falta de alguns pensamentos de Katniss sobre as relações de gênero, a rebelião e os distritos⁹⁸, que contribuem para a entendermos como uma personagem forte; a forma como Katniss acaba se encaixando em alguns padrões sociais de nossa sociedade, ao ser representada no filme utilizando roupas e acessórios que sabemos que a personagem dos livros não gostaria⁹⁹; a forma como o filme foi divulgado pela mídia e pela distribuidora, colocando-o como um grande espetáculo, incentivando a compra de ingressos

⁹⁸ Sobre esses pensamentos, ao ler os livros, ficamos sabendo sobre suas opiniões em relações a normas sociais, seu senso crítico diante da busca por poder, seja por parte de Snow ou Coin, e a não aceitação de toda forma de controle e injustiças sociais.

⁹⁹ Aqui refiro-me especificamente ao filme *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, em que Katniss passou por momentos muito difíceis no livro, após a morte da irmã, e no filme isso não aparece, mas sim, há uma tentativa de enquadramento dela em padrões femininos aceitos pela nossa sociedade, ao vestir roupas bonitas, estar de cabelos soltos e sapatos de salto alto.

antecipados para “garantir” o sucesso da franquia, e a criação de marcas de maquiagem e parques de diversões sobre uma série que critica o consumo e a descartabilidade de objetos e pessoas.

Devemos destacar a importância do filme para as pessoas que não leram os livros, e podem por meio do cinema entrar em contato com essas personagens mulheres em papéis diferentes dos que estamos acostumadas/os a enfatizar as mulheres em nossa sociedade. Nos últimos filmes da franquia, entramos em contato com Alma Coin (presidenta do 13), ou a comandante Paylor, do distrito 8, que fez discursos muito importantes sobre igualdade entre as pessoas de Panem; além do acompanhamento sobre a trajetória de Katniss, que como personagem principal, quebra muitas barreiras ao ser uma mulher que é provedora da família, sabe caçar, sabe se defender, negocia ilegalmente, salva a vida de um homem (Peeta) nos *jogos vorazes*, é ciente de todos os jogos políticos e é muito crítica em relação a eles; toma a decisão de matar uma liderança que iria dar continuidade a uma das injustiças que ela mais abominava, os *jogos vorazes*, que além de obrigar crianças a se matarem, é uma lembrança da desigualdade entre os distritos.

Ao mesmo tempo, sabe-se que a presença de protagonistas mulheres fortes em filmes e livros é uma demanda de nossa sociedade, pois não há mais, de modo geral, a aceitação de que as mulheres devem ser salvas pelos homens. Claro que essa conquista faz parte de todo o movimento das lutas feministas por igualdade de direitos e escolhas, e desconstrução de estereótipos. Mas ao mesmo tempo em que a obra inova por trazer Katniss como uma mulher transgressora, ela também é um indício desse nicho de mercado. Pois queremos ver mulheres lutando, ganhando espaço, sendo reconhecidas.

Entendo que a obra *Jogos Vorazes* é algo muito maior do que Hollywood, ou do que os bilhões de dólares lucrados com a franquia. Muito maior do que as estúpidas notícias que os sites de fofoca de personalidades famosas dizem sobre as atrizes e atores do filme. É mais do que parques de diversões em que você pode ser um tributo, sim, porque de quem veio a ideia de que gostaríamos de ser tributos?¹⁰⁰ Infiro que o que Suzanne Collins quis dizer com esses livros, assim como o que George Orwell quis dizer com *1984* é que não podemos achar que está tudo certo, que não podemos nos acostumar, achar que algumas coisas são naturais quando não são.

A adaptação de *Jogos Vorazes* para o cinema nos dá pistas de que as representações de emancipação das mulheres ainda sofrem sistemática reação quando passam pelo filtro da indústria cinematográfica e da máquina midiática. Tanto os livros, como os filmes, fazem parte da franquia, e por mais que se constituam como produtos ou objetos da indústria de massa, trazem elementos de reflexão e contestação que precisam ser salientados e analisados. A constatação disso é o que justifica nos dias de hoje este trabalho.

¹⁰⁰ Refiro-me aqui a uma frase lida em reportagens que falavam acerca do parque de diversões inspirado em *Jogos Vorazes*, em que se menciona a ideia de que você poderia experimentar ser um tributo.

Bibliografia

AMANCIO, Marina. DE PAULA, Leandro. “Os Signos e a Verossimilhança no Livro *Jogos Vorazes*”. In: *IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação - XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Manaus, AM – 4 a 7/9/2013.

ASSEN, Wagner Pavarine. GOMES, Nataniel dos Santos. “Segregação, Utopias e Fracionamentos Sociais em *Jogos Vorazes* (Livro Um)”. In: *Revista Philologus*, Ano 20, N° 58 – Supl.: *Anais do VI SINEFIL*. Rio de Janeiro: CiFEFiL, jan./abr.2014.

BALANZA, Marta Ortega. Mujeres en la arena: participación femenina em los ludi circenses. In: *Historiae*, n°. 9, 2012. p. 111-136. Disponível em: <<https://ddd.uab.cat/record/118603>> Último acesso: 11 jun. 2017.

BARROS, José D’Assunção. A cidade-cinema pós-moderna: uma análise das distopias futuristas da segunda metade do século XX. In: *Crítica Cultural* (Critic), Palhoça, SC, v. 6, n. 1, jan./jun. 2011. p. 303-332. Disponível em: <<http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/critica-cultural/0601/060121.pdf>> Acesso em 27set. 2015.

BIANCHETTI, Lucídio; THIESEN, Juarez da Silva (Orgs.). *Utopias e distopias na modernidade: educadores em diálogo com T. Morus, F. Bacon, J. Bentham, A. Huxley e G. Orwell*. Ijuí: UNIJUÍ, 2014.

BIROLI, Flávia; MIGUEL, Luís Felipe. *Feminismo e Política: uma introdução*. São Paulo: Boitempo, 2014.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: um introdução*. New York: McGraw Hill, 2008.

CEIA, Carlos. Distopia. In: *E-dicionário de termos literários*. 2009. Disponível em: <<http://ed-tl.fesh.unl.pt/business-directory/6348/distopia/>> Último acesso: 02 jun. 2017.

CHOMSKY, Noam. *O lucro ou as pessoas?: neoliberalismo e ordem global*. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

COLI, Jorge. *O que é arte*. São Paulo: Brasiliense, 2002. (Coleção Primeiros Passos, 46).

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução de Alexandre D’Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

_____. *Em Chamas*. Tradução de Alexandre D’Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.

_____. *A Esperança*. Tradução de Alexandre D’Elia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b.

DELGADO, Lucilia de Almeida Neves; FERREIRA, Marieta de Moraes. História do tempo presente e ensino de história. In: *Revista História Hoje*, v. 2, n. 4, 2013, p. 19-34. Disponível em: <<https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/90/70>> Último acesso: 03 jul. 2017.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. Tradução de Flávia Nascimento. São Paulo: Paz e Amor, 2010.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1987.

- FUNARI, Pedro Paulo Abreu. *A vida quotidiana na Roma Antiga*. São Paulo: Annablume, 2003.
- FURHAMMAR, Leif. ISAKSSON, Folke. *Cinema e Política*. Tradução de Júlio Cezar Montenegro. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.
- GARRAFONI, Renata Senna. *Gladiadores na Roma Antiga: dos combates às paixões cotidianas*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2005.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. Disponível em: <<https://we.riseup.net/assets/128240/ANTROPOLOGIA+DO+CIBORGUE.pdf>> Último acesso: 26 mai. 2017.
- KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- LANGER, Johni. Metodologia para análise de estereótipos em filmes históricos. In: *Revista História Hoje*. São Paulo, nº 5, 2004. p. 1-13. Disponível em: <www.anpuh.org/arquivo/download?ID_ARQUIVO=16> Último acesso em 27 set. 2015.
- LAURETIS, Tereza de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. de. *Tendências e impasses. O feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. Disponível em: <<http://marcoareliosc.com.br/cineantropo/lauretis.pdf>> Último acesso: 26 mai. 2017.
- _____. Através do espelho: mulher, cinema e linguagem. In: *Revista Estudos Feministas*, a. 1, 1º sem., 1993. p. 96-122. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/15993>> Último acesso: 04 jun. 2017.
- MORETTIN, Eduardo. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: _____. CAPELATO, Maria Helena et al. (Orgs.). *História e cinema: dimensões históricas do audiovisual*. 2. ed. São Paulo: Alameda, 2007.
- ORWELL, George. *1984*. Tradução de Wilson Velloso. 23. Ed. São Paulo: Editora Nacional, 1996.
- POLETO, Ester. *A transposição do foco narrativo em Jogos Vorazes: os percalços entre linha e tela*. TCC. Curitiba, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014. 57f. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/3101/1/CT_COLET_2014_1_11.pdf> Último acesso em: 19 set. 2015.
- RANCIÈRE, Jacques. *O Espectador Emancipado*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.
- RIBEIRO, João. Play Time e as distopias literárias do século XX. *E-topia: Revista eletrônica de estudos sobre a utopia*, n. 8, 2008. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/5063.pdf>> Último acesso: 06 abr. 2017.
- RODRIGUES, Adriana Alves. Redes sociais e manifestações: mediação e reconfiguração na esfera pública. In: SOUSA, Cidoval Morais de; SOUZA, Arão de Azêvedo. (Orgs.). *Jornadas de Junho: repercussões e leituras*. Campina Grande: EDUEPB, 2013. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/13359/1/Jornadas%20de%20Junho%20-%20Repercuss%C3%B5es%20e%20Leituras.pdf>> Último acesso: 04 mai. 2017.

RODRIGUES, Paula Martins. *A narrativa distópica juvenil: um estudo sobre Jogos Vorazes e Divergente*. Dissertação. Porto Alegre, PUC-RS, 2015. 93f. Disponível em: <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/7355>> Último acesso em 19 set. 2015.

RODRIGUES, Silvia Viana. *Rituais de Sofrimento*. 2011, 157f. Tese (Doutorado em Sociologia). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2011. Disponível em: <www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8132/.../2011_SilviaVianaRodrigues_VCorr.pdf> Último acesso: 27 jun. 2017.

SALIMEN, Lúcio Lopes. *A influência dos meios de comunicação de massa na sociedade: uma análise do filme Jogos Vorazes*. TCC. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2016. 62f. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/147514>> Último acesso: 11 mai. 2017.

SCOTT, Joan. *Gênero: uma categoria de análise histórica*. Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, v.20, n.2, jul./dez. 1995. pp. 71-99. Disponível em: <<http://www.direito.mppr.mp.br/arquivos/File/SCOTTJoanGenero.pdf>> Último acesso em 27 nov. 2015.

SEABRA, Zelita. Teseu. In: *Deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Record, 2002. p. 49-56.

SILVA, Gabriel Machado Rodrigues da. *Leitores Vorazes: literatura jovem e distopia no mundo atual*. TCC. Niterói, RJ, Universidade Federal Fluminense, 2014. 122f. Disponível em: <http://www.academia.edu/10939878/Leitores_vorazes_Literatura_jovem_e_distopia_no_mundo_atual> Último acesso em 19 set. 2015.

SILVA, Fabian Antunes; VUGMAN, Fernando. A relação do herói no cinema e nos jogos eletrônicos. In: *Crítica Cultural* (Critic). Palhoça, SC, v. 7, n. 2, jul./dez. 2012. p. 344-355. Disponível em: <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Critica_Cultural/article/view/1198> Último acesso: 09 jun. 2017.

STAM, Robert. Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade. In: *Ilha do Desterro*, nº 51. Florianópolis: jul./dez. 2006, p. 19-53. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>> Último acesso: 28 abr. 2017.

STREHL, Jerônimo Teixeira. A Ambiência Nazista Presente no Filme Jogos Vorazes. In: *XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Foz do Iguaçu, PR. 2 a 5 de setembro de 2014. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/sis/2014/resumos/R9-0599-1.pdf>> Último acesso em: 27 set. 2015.

TONIN, Thays. *Eles erradicaram a cultura: a distopia de V de Vingança e a releitura hollywoodiana pós-11/09*. TCC, 93fl. Florianópolis, 2013.

VASCONCELLOS, Débora Araújo de; LAGES, Isadora Santos Ribeiro. Bella Swan e Katniss Everdeen: a representação feminina em sagas juvenis. In: *Anais do XI Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidades*. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/generoxi/trabalhos/TRABALHO_EV046_MD1_SA6_ID1054_24042015232628.pdf> Último acesso em: 27 set. 2015.

VEIGA, Ana Maria; PEDRO, Joana Maria. Condição Feminina. In: COLLING, Ana Maria; TEDDESCHI, Losandro. (Orgs.). *Dicionário Crítico de Gênero*. Dourados: Ed UFGD, 2015, p. 123-126.

Links relacionados

<http://www.imdb.com/> Último acesso: 21 jun. 2017

<http://mediaroom.scholastic.com/press-release/scholastic-announces-updated-us-figures-suzanne-collinss-bestselling-hunger-games-tril> Último acesso: 03 jul. 2017

<http://www.the-numbers.com/movies/franchise/Hunger-Games#tab=summary> Último acesso: 03 jul. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=aOIJfkCdvNQ> Último acesso: 11 jun. 2017

<http://www.papodecinema.com.br/artigos/top-10-totalitarismo> Último acesso: 11 jun. 2017

<http://prisoneirodoslivros.blogspot.com.br/2013/12/sobre-o-autor-suzanne-collins.html>, Último acesso: 11 jun. 2017

http://www.imdb.com/title/tt0239195/?ref_=nv_sr_4 Último acesso: 21 jun. 2017

<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2012/12/05/segunda-maior-bilheteria-no-mundo-para-o-filme-amanhecer---parte-2-e-brasileira.htm> Último acesso: 01 mai. 2017

<http://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/episodio-final-de-crepusculo-bate-recorde-de-bilheteria/> Último acesso: 01 mai. 2017

<http://exame.abril.com.br/negocios/redes-de-cinema-estrelam-crescimento-inedito-em-plena-crise/> Último acesso: 16 abr. 2017

<http://guia.folha.uol.com.br/cinema/2017/02/cinemark-e-melhor-rede-de-cinema-diz-datafolha-espaco-itaupompeia-e-cinopolis-jk-se-destacam.shtml> Último acesso: 16 abr. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=IvoWVVhwbOI&t=233s> Último acesso: 10 jun. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=3GL-bEE5UY4> Último acesso: 10 jun. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=BH8v0lb8iTQ> Último acesso: 10 jun. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=ZyACw95jCFA> Último acesso: 10 jun. 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=YYd3q1YafHg> Último acesso: 10 jun. 2017

<https://www.fashiongonerogue.com/covergirl-hunger-games-makeup-collection/> Último acesso: 05 jul. 2017

<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-110446/> Último acesso: 04 mai. 2017

<http://www.distrato13.com.br/filmes/a-esperanca/divulgados-os-brindes-para-estreia-de-esperanca-parte-1/> Último acesso: 04 mai. 2017

<http://interrogacao.com.br/2014/11/combo-especial-jogos-vorazes-a-esperanca-parte-1/> Último acesso: 04 mai. 2017

- <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html> Último acesso: 04 mai. 2017
- <http://operamundi.uol.com.br/conteudo/noticias/35528/jogos+vorazes+inspira+protesto+de+tres+de+dos+contra+golpe+de+estado+na+tailandia.shtml> Último acesso: 04 mai. 2017
- <http://www.bbc.com/portuguese/internacional-37902090> Último acesso em 13 jun. 2017
- <http://www.jabberjays.net/2014/11/17/political-protesters-apply-the-lessons-of-the-hunger-games/> Último acesso: 05 jul. 2017
- <https://www.fashiongonerogue.com/covergirl-hunger-games-makeup-collection/> Último acesso: 13 jun. 2017
- <https://www.youtube.com/watch?v=D3xz5NAcogI> Último acesso: 13 jun. 2017
- <https://oglobo.globo.com/boa-viagem/em-dubai-maior-parque-de-diversao-do-mundo-sera-inaugurado-em-outubro-19927696> Último acesso: 13 jun. 2017
- <http://www.bbc.com/portuguese/brasil-38439983> Último acesso: 13 jun. 2017
- <http://games.tecmundo.com.br/god-of-war-2016> Último acesso: 08 jun. 2017
- <https://www.tudocelular.com/sony/noticias/n84903/god-of-war-versao-jogavel-game-sony-ps4.html> Último acesso: 08 jun. 2017
- <http://games.tecmundo.com.br/battlefield-4> Último acesso: 08 jun. 2017
- <https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/05/25/inspirado-em-jogos-vorazes-battlegrounds-e-nova-febre-dos-games-online.htm> Último acesso: 09 jun. 2017.
- <http://www.district13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/lionsgate-planeja-jogos-de-console-inspirados-em-jogos-vorazes/> Último acesso: 09 jun. 2017.
- <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/hunger-games-catching-fire-panem-run.html> Último acesso: 09 jun. 2017.
- http://thehungergames.wikia.com/wiki/The_Hunger_Games_Adventures Último acesso: 09 jun. 2017
- <https://pt-br.facebook.com/TheHungerGamesAdventures/> Último acesso: 09 jun. 2017
- <http://naoaguentoquando.com.br/reflexoes/jogos-vorazes-e-o-racismo/> Último acesso: 14 jun. 2017
- <http://www.revistacapitolina.com.br/hermione-negra/> Último acesso: 14 jun. 2017
- <http://www.mtv.com/news/2423057/peeta-or-gale-mockingjay-part-2/> Último acesso: 14 jun. 2017
- <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/10/crepusculo-troca-o-genero-dos-personagens-na-edicao-de-10-anos.html> Último acesso: 14 jun. 2017

Referências dos filmes e vídeos

A. I. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Direção de Steven Spielberg. Roteiro de Brian Aldiss, Ian Watson e Steven Spielberg. EUA: Warner Bross, Dream Works, 2001. 1 DVD (146min): AVI, son., color. Dublado Port.

ARIEL BISSETT. *The Hunger Games Hypocrisy*. S/l: 18 dez. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YYd3q1YafHg>> Último acesso: 21 jun. 2017.

A SAGA CREPÚSCULO. Amanhecer – Parte 1. Direção de Bill Condon. Roteiro de Melissa Rosenberg e Stephenie Meyer. EUA: Summit Entertainment, Sunswept Entertainment, 2011. 1 DVD (117min): AVI, son., color. Dublado Port.

A SAGA CREPÚSCULO. Amanhecer – Parte 2. Direção de Bill Condon. Roteiro de Melissa Rosenberg e Stephenie Meyer. EUA: Summit Entertainment, Temple Hill Entertainment, 2012. 1 DVD (115min): AVI, son., color. Dublado Port.

BLADE RUNNER. O Caçador de Androides. Direção de Ridley Scott. Roteiro de Hampton Fancher e David Webb Peoples. Inspirado no livro de Philip K. Dick. EUA: Ladd Company, The Shaw Brothers, 1982. 1 DVD (117min): AVI, son., color. Legendado Port.

CHICLETE VIOLETA. *A Hipocrisia de Jogos Vorazes*. Brasília: 23 jan. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZyACw95jCFA>> Último acesso: 21 jun. 2017.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE. Parte 1. Direção de David Yates. Roteiro de Steve Kloves e J. K. Rowling. EUA: Warner Bross, Heyday Films, 2010. 1 DVD (146min): AVI, son., color. Dublado Port.

HARRY POTTER E AS RELÍQUIAS DA MORTE. Parte 2. Direção de David Yates. Roteiro de Steve Kloves e J. K. Rowling. EUA: Warner Bross, Heyday Films, 2011. 1 DVD (130min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. Direção de Gary Ross. Roteiro de Suzanne Collins, Gary Ross e Billy Ray. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2012. 1 DVD (142min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Simon Beaufoy e Michael Arndt. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2013. 1 DVD (146min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. A Esperança – Parte 1. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Peter Craig e Danny Strong. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2014. 1 DVD (123min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. A Esperança – O Final. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Peter Craig e Danny Strong. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2015. 1 DVD (137min): AVI, son., color. Dublado Port.

MAD MAX. Direção de George Miller. Roteiro de James McCausland e George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, Crossroads, 1979. 1 DVD (93min): AVI, son., color. Dublado Port.

MAD MAX 2. A Caçada Continua. Direção de George Miller. Roteiro de Terry Hayes, George Miller e Brian Hannant. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1981. 1 DVD (95min): AVI, son., color. Dublado Port.

MAD MAX. Além da Cúpula do Trovão. Direção de George Miller e George Ogilvie.. Roteiro de Terry Hayes e George Miller. Austrália: Kennedy Miller Productions, 1985. 1 DVD (107min): AVI, son., color. Dublado Port.

MAD MAX. Estrada da Fúria. Direção de George Miller. Roteiro de George Miller, Brendan McCarthy e Nick Lathouris. Austrália, EUA: Warner Bross Pictures, Village Roadshow Pictures, 2015. 1 DVD (120min): AVI, son., color. Dublado Port.

MATRIX. Direção e roteiro de Lilly Wachowski e Lana Wacholski. EUA: Warner Bross, Village Roadshow Pictures, 1999. 1 DVD (136min): AVI, son., color. Dublado Port.

MATRIX RELOADED. Direção e roteiro de Lilly Wachowski e Lana Wacholski. EUA: Warner Bross, Village Roadshow Pictures, 2003. 1 DVD (138min): AVI, son., color. Dublado Port.

MATRIX REVOLUTIONS. Direção e roteiro de Lilly Wachowski e Lana Wacholski. Austrália: Warner Bross, Village Roadshow Pictures, 2003. 1 DVD (129min): AVI, son., color. Dublado Port.

V DE VINGANÇA. Direção de James McTeigue. Roteiro de Lilly Wachowski, Lana Wacholski e David Loyd. EUA: Warner Bross, Virtual Studios, 2001. 1 DVD (132min): AVI, son., color. Dublado Port.

1984. Direção de Michel Radford. Roteiro de Michael Radford. Inspirado no livro de George Orwell. Inglaterra: Umbrella-Rosenblum Films Production, Virgin Benelux, 1984. 1 DVD (113min): AVI, son., color. Legendado Port.