



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL**

**UNIDADE UNIVERSITÁRIA DE CAMPO GRANDE**

**OLGA CRISTINA CARNEIRO DE ANDRADE**

**JOGOS VORAZES: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA  
REVOLUÇÃO FEMININA**

Campo Grande/MS  
2025

**OLGA CRISTINA CARNEIRO DE ANDRADE**

**JOGOS VORAZES: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA  
REVOLUÇÃO FEMININA**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos Linguísticos

Linha de Pesquisa: Linguística Aplicada

Orientador: Nataniel dos Santos Gomes

Campo Grande/MS

2025

---

A568j Andrade, Olga Cristina Carneiro de

Jogos Vorazes: Katniss Everdeen como símbolo da revolução feminina / Olga Cristina Carneiro de Andrade – Campo Grande, MS : UEMS, 2025.  
65p.

Dissertação (Mestrado) – Letras – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, 2025.

Orientador: Prof.º Dr.º Nataniel dos Santos Gomes

1. Jogos Vorazes. Collins, Suzanne (1962) - Crítica e interpretação. 2.. Everdeen, Katniss (Personagem fictício). 3. Feminismo e literatura. 4. Distopia na literatura. 5. Representação de gênero. I. Gomes, Nataniel dos Santos. II. Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. III. Título.

CDD 23 ed. 813.609

**OLGA CRISTINA CARNEIRO DE ANDRADE**

**JOGOS VORAZES: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA  
REVOLUÇÃO FEMININA**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual de Mato Grosso, Unidade Universitária de Campo Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de concentração: Estudos linguísticos

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Nataniel dos Santos Gomes (Presidente)  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

---

Profa. Dr. Carlos Ribeiro Caldas Filho (Titular)  
Pontifícia Universidade Católica/PUC-MG

---

Prof. Dra. Ana Paula Tribesse Patrício Dargel (Titular)  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/UEMS

---

Profa. Dr. Leonardo Gonçalves de Alvarenga (Suplente)  
Universidade do Estado do Pará/UEPA

---

Prof. Dr. Ruberval Franco Maciel (Suplente)  
Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/UEMS

Campo Grande/MS, 28 de novembro de 2025.

Dedico este trabalho a minha mãe, Laudicéa Carneiro de Andrade, que antes de falecer me mostrou a importância em ser uma pessoa estudiosa.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, pela força e resiliência nos momentos em que pensei em desistir, os quais não foram poucos.

À minha família, especialmente minha esposa Ianca Beatriz quando decidimos construir juntas nossas carreiras acadêmicas, pautada no apoio mútuo, agradecer aos meus filhos Steisilly Mara e Iago Henrique que aguentaram meus pequenos surtos, enfim por todo o apoio, carinho, compreensão e incentivo, mesmo quando os momentos de ausência e dedicação à pesquisa exigiram tanto de todos nós.

Ao Prof. Dr. Orientador Nataniel dos Santos Gomes, por toda paciência, dedicação e parceria nas disciplinas, na escrita e no aceite do projeto.

Ao Programa de Pós Graduação em Letras (PPGLetras) da UEMS, que contribuí para meu crescimento intelectual através das aulas ministradas pelo seu corpo docente.

E agradecer as pessoas que sussurraram sem nenhuma sutileza que eu não conseguiria, sem dúvidas foi incentivo incontestável.

Aos meus amigos e amigas, que estiveram ao meu lado nos momentos de cansaço, dúvidas e também nas celebrações, muito obrigada.

Por fim, agradeço a mim mesma, por não desistir, por confiar, por persistir.

“Além disso, não é da minha natureza cair sem lutar, mesmo quando as coisas parecem insuperáveis.”

Katniss Everdeen

ANDRADE, OLGA CRISTINA CARNEIRO DE. *Jogos Vorazes: Katniss Everdeen Como Símbolo da Revolução Feminina*. 2025. 70f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2025.

## RESUMO

Esta dissertação propõe uma análise da personagem Katniss Everdeen, protagonista da trilogia *Jogos Vorazes*, enquanto símbolo da revolução feminina. Inserida em um contexto distópico marcado pela opressão do Estado totalitário de Panem, Katniss emerge como uma figura de resistência não apenas política, mas também simbólica, representando uma ruptura com os padrões tradicionais de feminilidade. Ao longo da narrativa, ela assume papéis historicamente negados às mulheres: a liderança, o protagonismo na guerra, a recusa ao sacrifício romântico e a escolha da solidariedade como forma de subversão. A pesquisa se apoia em aportes teóricos do feminismo contemporâneo e da crítica cultural para compreender como a trajetória de Katniss articula múltiplas dimensões de gênero, poder e resistência. Além disso, discute-se como sua imagem é apropriada e tensionada pelo próprio sistema que combate, revelando os paradoxos da representação feminina em produtos midiáticos de massa. Ao final, conclui-se que Katniss Everdeen não apenas simboliza uma revolução política, mas também cultural, ao ressignificar o lugar da mulher nas narrativas de ação e revolta. A pesquisa se apoia em aportes teóricos do feminismo contemporâneo, como os de Butler (2003), que discute a performatividade de gênero; bell hooks (2013), ao refletir sobre resistência e marginalidade; e Davis (2016), no tocante à interseccionalidade entre gênero, raça e classe nas lutas por emancipação. Também são mobilizados autores da crítica cultural como Stuart Hall (2003), que contribui para pensar as representações midiáticas e seus deslocamentos ideológicos, soma-se a esses referenciais a perspectiva da Análise Crítica do Discurso, com base em Fairclough (2001), que possibilita compreender como os discursos sobre Katniss constroem e são construídos por relações de poder, ideologia e mudança social.

**Palavras-chave:** Representação de Gênero; Cultura Pop; Distopia.

ANDRADE, OLGA CRISTINA CARNEIRO DE. The Hunger Games: Katniss Everdeen as a Symbol of the Feminine Revolution. 2025. 70f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2025.

### **ABSTRACT**

This dissertation proposes an analysis of the character Katniss Everdeen, protagonist of the Hunger Games trilogy, as a symbol of the female revolution. Set in a dystopian context marked by the oppression of the totalitarian state of Panem, Katniss emerges as a figure of not only political but also symbolic resistance, representing a break with traditional standards of femininity. Throughout the narrative, she takes on roles historically denied to women: leadership, protagonism in war, refusal of romantic sacrifice, and the choice of solidarity as a form of subversion. The research draws on theoretical contributions from contemporary feminism and cultural criticism to understand how Katniss' trajectory articulates multiple dimensions of gender, power, and resistance. In addition, it discusses how her image is appropriated and strained by the very system she fights against, revealing the paradoxes of female representation in mass media products. In the end, it concludes that Katniss Everdeen not only symbolizes a political revolution, but also a cultural one, by reframing the place of women in narratives of action and revolt. The research is based on theoretical contributions from contemporary feminism, such as those of Butler (2003), who discusses gender performativity; bell hooks (2013), reflecting on resistance and marginality; and Davis (2016), regarding the intersectionality between gender, race, and class in the struggles for emancipation. Cultural critics such as Hall (2003), who contributes to thinking about media representations and their ideological shifts, is added to these references the perspective of Critical Discourse Analysis, based on Fairclough (2001), which makes it possible to understand how discourses about Katniss construct and are constructed by relations of power, ideology, and social change.

**Keywords:** Gender Representation; Pop Culture; Dystopia

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Transformação visual de Katniss

Figura 2: A cara do Poder

Figura 3: O tordo

Figura 4: Katniss no velório da Rue

Figura 5: A fagulha da rebelião

Figura 6: Manifestação de apoio das vítimas do bombardeio

Figura 7: Peeta sendo desbloqueado.

Figura 8: A execução na Forca.

Figura 9: Os livros

Figura 10: Os posters

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Distribuição dos distritos

Tabela 2: O circuito da Cultura

Tabela 3: Evolução das Protagonistas

Tabela 4: Comparação entre os livros e os filmes da saga *Jogos Vorazes*.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO...</b>	<b>13</b>
<b>1. SOBRE JOGOS VORAZES: KATNISS...</b>	<b>16</b>
1.1 O enredo.....	16
1.2 Os personagens.....	19
1.3 Trajetória Katniss.....	21
1.4 Impactos da obra.....	22
1.5 O olhar sobre duas Mídias.....	25
<b>2. CULTURA POP E IDENTIDADE.....</b>	<b>28</b>
2.1 Mudanças de Paradigmas.....	33
<b>3. ENTENDENDO A REVOLUÇÃO.....</b>	<b>35</b>
3.1 O discurso do Tordo.....	39
3.2 Resistência.....	45
3.3 Jogos Vorazes e o Feminismo.....	47
3.4 Jogos Vorazes nas teias da Linguística.....	48
<b>4. ENTRE PÁGINAS E CENAS: A ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE JOGOS VORAZES.....</b>	<b>53</b>
4.1 A narrativa literária de <i>Jogos Vorazes</i> .....	56
4.2 A transposição para o cinema.....	57
4.3 Convergências e divergências.....	58
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>59</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>

## INTRODUÇÃO

A presente dissertação tem como objetivo analisar o posicionamento de resistência da personagem Katniss Everdeen na distopia *Jogos Vorazes* (2008), bem como compreender o contexto histórico e social que as mulheres perpassam em relação à obra analisada. Para tanto, visando à compreensão desse estudo, apontaremos teorias sobre a resistência, o feminismo, a objetificação da mulher e as formas de resistência que essa personagem encontra em uma sociedade patriarcal. Por se tratar de um produto cultural popular e de massa, analisaremos também como, a partir do conceito de gênero e do gênero literário best-seller, é possível entender como essas atribuições de características diferenciadas colocam as mulheres em posição de desigualdade em relação à esfera patriarcal e como Katniss Everdeen, protagonista da diegese<sup>1</sup>, representa um símbolo de luta para uma sociedade em conflito ideológico, de gênero, econômico e político.

O corpus de análise aqui estudado será a obra *Jogos Vorazes* (2008), *Em Chamas* (2009) e *A Esperança* (2010), da escritora norte-americana Suzanne Collins. Todavia, para aprofundar a análise proposta, destacamos que serão objetos deste trabalho os três livros e os quatro filmes da saga. No primeiro livro, *Jogos Vorazes*, busca-se entender o papel da mulher objetificada dentro da narrativa e como esse sujeito marginalizado consegue encontrar alternativas de resistência dentro de uma sociedade em crise.

Uma heroína criada por uma autora mulher, que vive num cenário predominantemente feminino, com mãe e irmã. Quando vai para os *Jogos Vorazes*, não entende o motivo de quererem colocá-la em um local de inferioridade ou subestimar sua capacidade com base em seu gênero e classe social. Além disso, a personagem tem discurso e postura à frente de seu tempo, defendendo sua liberdade e fazendo-se presente em ambientes majoritariamente masculinos, tornando-se vencedora. Essas características fizeram com que muitas mulheres se identificassem e também se inspirassem na personagem.

As regras dos *Jogos Vorazes* são simples. Como punição pelo levante, cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados

---

<sup>1</sup> “Na literatura, diegese é o mundo narrativo criado pelo texto o conjunto de ações, personagens, tempos e espaços que compõem o universo da história, distinto do ato de narrar.” (REIS & LOPES, *Dicionário de Narratologia*, 2007, p.89).

tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas, os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor. Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela" (Collins, 2008, p. 134 ).

O objetivo geral deste trabalho é realizar uma releitura dos elementos feministas dos livros e filmes de Jogos Vorazes a partir de elementos verbais e não verbais, para expor e compreender o empoderamento e o sacrifício realizados por Katniss Everdeen. Durante muito tempo, as mulheres foram consideradas inferiores e fracas em relação ao sexo masculino. As ações praticadas por Katniss Everdeen confirmam-se como uma reação à opressão sofrida durante séculos, proveniente de homens dos distritos e do presidente.

Desde os primórdios das sociedades patriarcais, tem-se documentado o sofrimento das mulheres submetidas ao autoritarismo masculino. Segundo Federici (2004, cap. 2), a violência contra as mulheres, em especial a caça às bruxas, foi instrumental na construção do capitalismo e na institucionalização do trabalho doméstico não remunerado. Dessa forma, neste trabalho, pretende-se comparar, por intermédio dos filmes de Jogos Vorazes mais precisamente da obra Jogos Vorazes: A Esperança, que toda e qualquer ação de extremo radicalismo vinda do sexo feminino não é nada mais que uma reação ao sofrimento causado desde os primeiros registros sobre a humanidade.

Estabelecer a relação da luta das mulheres por meio do estudo de Jogos Vorazes permite encontrar meios de não só aprender mais sobre as vertentes do feminismo, mas também sobre narrativas femininas que exploram aspectos verbais e não verbais. Tal estudo serve para desmistificar o uso de best-sellers no ensino de variadas áreas do conhecimento, como Língua Portuguesa, Sociologia, Psicologia, História e Direitos Humanos, dentre outras.

Para além do objetivo central, ainda espera-se traçar a história do feminismo, explicando o que é o movimento e suas vertentes. A pesquisa é de caráter bibliográfico e irá descrever a criação e a evolução da personagem Katniss Everdeen, desde o seu sacrifício inicial até o momento em que se torna o Tordo.

Busca-se identificar questões identitárias na obra em estudo por meio de um viés da linguística aplicada e evidenciar como a obra trabalha tais questões: a patologização da mulher, os dispositivos de poder e de punição. Estes são dispositivos distintos: o dispositivo de poder é o meio, o mecanismo pelo qual o poder funciona numa sociedade; por sua vez, a punição se dá por formas bem específicas de atuação do poder, sendo uma manifestação concreta de um dispositivo disciplinar.

O primeiro capítulo, apresenta a personagem principal como um símbolo de resistência e transformação, discutindo como Katniss Everdeen se insere na cultura pop contemporânea e se torna uma figura representativa de identidade, força e crítica social. Nesse contexto, analisa-se de que forma sua trajetória reflete questões de gênero, poder e individualidade, contribuindo para o debate sobre o papel das heroínas na mídia atual.

No segundo capítulo aborda como as produções culturais contemporâneas, especialmente as veiculadas pela mídia e pelo entretenimento, participam ativamente da construção das identidades individuais e coletivas. A cultura pop é compreendida aqui como um espaço de representação, consumo e disputa simbólica, onde se refletem valores, comportamentos e ideologias sociais. Nesse sentido, o capítulo discute como figuras, narrativas e produtos culturais influenciam o modo como os sujeitos se percebem, expressam e se posicionam no mundo, evidenciando que a identidade não é algo fixo, mas um processo em constante transformação, moldado pelas dinâmicas culturais e pelos discursos que circulam na sociedade.

No terceiro capítulo, aprofunda a análise do contexto político e social que estrutura a narrativa de *Jogos Vorazes*, explorando as dinâmicas de dominação, desigualdade e controle presentes na sociedade de Panem. A partir dessa perspectiva, o capítulo busca compreender como o discurso revolucionário emerge como resposta à opressão, relacionando a ficção com reflexões sobre poder, resistência e esperança nas sociedades contemporâneas.

Por fim, o capítulo “Entre Páginas e Cenas: A Adaptação Cinematográfica de *Jogos Vorazes*” investiga o processo de transposição da obra literária para o cinema, observando as escolhas narrativas, estéticas e simbólicas que transformam a experiência do espectador. A análise evidencia como a adaptação amplia o alcance da mensagem original, resignificando personagens, cenários e discursos, e

consolidando *Jogos Vorazes* como um fenômeno cultural que ultrapassa as fronteiras entre texto e imagem.

## **1. SOBRE JOGOS VORAZES: KATNISS**

Em *Jogos Vorazes*, Katniss é uma menina de 16 anos que mora no Distrito Doze, Panem formada pela Capital, central do poder, que controla tudo na nação, e outros 12 distritos periféricos. O título do livro se refere ao jogo criado como forma de terrorismo psicológico pela Capital para evitar que os distritos se rebellem. (Collins, 2008, p. 74-77) Cada distrito possui uma função para servir e suprir a Capital.

O Décimo Segundo distrito é um dos principais focos do livro, pelo fato dos personagens principais serem os “tributos” desse distrito específico, que é responsável pela extração de carvão e é descrito como o distrito mais pobre de Panem.

A protagonista, Katniss Everdeen, se torna um símbolo involuntário de resistência quando, nos primeiros Jogos dos quais participa, desafia as regras ao tentar salvar tanto a sua vida quanto a de Peeta Mellark, seu companheiro de distrito. Sua atitude desperta uma centelha de esperança nos distritos e inicia uma onda de insatisfação que cresce com o tempo.

Com a justificativa de não permitir outro levante popular contra a Capital, como o que ocorreu no Distrito 13, os Jogos Vorazes foram criados, onde todo ano cada distrito é forçado a mandar um menino e uma menina, chamados “tributos”, com idade entre 12 a 18 anos, para participar dos Jogos, cujas regras são simples e consistem em deixar os 24 “tributos” em uma arena, onde lutam entre si até restar apenas um sobrevivente. Quem ganhar os jogos, além de glória e fortuna, leva para seu distrito grandes vantagens, como comida e dinheiro, uma vez que a maioria dos 12 distritos de Panem são extremamente pobres (Collins, 2008, p. 24-25).

### **1.1 O enredo**

A história começa com Katniss se oferecendo em sacrifício no intuito de

livrar sua irmã que foi sorteada, querendo poupar a vida mesma se oferece para ir aos Jogos Vorazes no lugar da irmã.

*Jogos Vorazes*, a sociedade está dividida entre a Capital e os doze (anteriormente treze) distritos que a sustentam com trabalho e recursos. Essa sociedade, chamada Panem, é marcada por uma desigualdade extrema: enquanto a Capital vive em luxo e ostentação, os distritos enfrentam pobreza, fome e controle rígido. Os Jogos Vorazes foram criados como uma punição pela tentativa de revolta anterior dos distritos. A cada ano, dois jovens (um menino e uma menina) de cada distrito são forçados a participar de uma competição mortal transmitida para todo o país. A intenção da Capital é manter o medo e a submissão dos distritos. No entanto, esse instrumento de dominação acaba se voltando contra ela mesma.

Na distopia de Panem, apresentada na trilogia *Jogos Vorazes*, a sociedade é rigidamente dividida entre a Capital e 13 distritos (sendo que o 13º foi considerado destruído por muito tempo). Essa divisão tem funções econômicas e políticas específicas e reflete um sistema de exploração e controle autoritário, no qual cada distrito é responsável por um setor da produção e está subordinado à Capital.

A Capital Panem, centro de poder político, econômico e tecnológico, com luxo extremo, consumo exagerado, superficialidade, controle da mídia e do exército. A relação com os distritos é de abuso vive às custas do trabalho e da exploração dos distritos. Impõe os Jogos Vorazes como forma de manter o medo e a obediência.

Os distritos e suas funções. Cada distrito é especializado em um setor produtivo específico.

Tabela 1: Distribuição dos distritos

Distrito	Especialidade	Observações
Distrito 1	Artigos de luxo	Produz joias, perfumes, itens finos para Capital. É um dos mais favorecidos.
Distrito 2	Pedras e armamentos	Fornecer armas e treinar agentes da paz (força policial da Capital). Fiel à Capital.
Distrito 3	Tecnologia	Produz eletrônicos e equipamentos (como armas e sistemas de segurança).
Distrito 4	Pesca	Rico em frutos do mar; treinamentos em

		natação e sobrevivência são comuns.
Distrito 5	Energia	Responsável por gerar energia elétrica para todo o país.
Distrito 6	Transporte	Constrói veículos e sistemas de transporte.
Distrito 7	Madeira	Produz madeira, papel e derivados. População acostumada com trabalho físico duro.
Distrito 8	Têxtil	Produz roupas e uniformes (inclusive os dos agentes da paz).
Distrito 9	Grãos	Produz e processa cereais. Pouco desenvolvido no enredo.
Distrito 10	Pecuária	Cuida do gado e abastece a Capital com carne.
Distrito 11	Agricultura	Fornecer frutas, legumes e algodão. Um dos mais pobres e vigiados.
Distrito 12	Mineração (carvão)	Muito pobre; lar de Katniss. Condições de vida precárias.
Distrito 13	Energia nuclear (e armas)	Considerado destruído, mas na verdade opera no subsolo como base da resistência.

Fonte: Criada pela autora.

Como essa divisão funcionava na prática: Os distritos não têm autonomia política ou econômica. Tudo que produzem é enviado à Capital. Eles vivem sob vigilância constante, com punições severas para quem questiona a ordem ou tenta escapar. A movimentação entre distritos é proibida, e há cercas elétricas impedindo a fuga. Os distritos mais próximos da Capital (como 1, 2 e 4) são mais favorecidos e tendem a ser mais leais. Os distritos mais pobres (como 11 e 12) vivem em miséria e repressão.

Cada distrito tem características culturais e linguísticas que refletem sua posição no sistema opressor de Panem. As identidades linguísticas dos personagens estão diretamente ligadas: À sua classe social (ex: o modo direto, rude ou informal de falar dos distritos mais pobres); Ao papel que desempenham no sistema (ex: o discurso elaborado e performático da Capital).

Essa divisão sustenta o sistema opressor da Capital, promovendo isolamento, competição entre os distritos e impossibilitando a união até que a revolução, liderada por Katniss e o Distrito 13, rompe esse ciclo.

## 1.2 Os personagens

Embora Katniss Everdeen seja a representação central da insurgência, a trilogia *Jogos Vorazes* constrói uma galeria de personagens femininas que, à sua maneira, tensionam e ampliam os significados de resistência, cuidado e enfrentamento. A diversidade de trajetórias, idades e posicionamentos das mulheres na narrativa reforça que a luta contra sistemas opressivos não se expressa apenas por meio da figura heróica, mas também nos gestos cotidianos de afeto, solidariedade e sobrevivência.

Segundo bell hooks (2013), o feminismo deve ser compreendido como um movimento que visa acabar com o sexismo, a exploração sexista e a opressão. O sexismo é um conjunto de crenças, atitudes e práticas que colocam um gênero (geralmente o masculino) como superior ao outro (geralmente o feminino), uma forma de preconceito e discriminação baseada no sexo ou gênero e pode se manifestar de forma explícita ou sutil: por exemplo, através de piadas, estereótipos, desigualdade salarial, ou exclusão de mulheres em certos espaços. Já a exploração sexista é a utilização dessa desigualdade para obter vantagens materiais, afetivas, sexuais ou de poder, envolve aproveitar-se do trabalho, do corpo ou das emoções de alguém por causa do gênero, é, portanto, uma consequência prática do sexismo: se o sexismo é a ideologia, a exploração sexista é a ação que se apoia nela.

Dentro dessa perspectiva, percebe-se que cada mulher na obra de Suzanne Collins resiste às formas específicas de opressão que lhe são impostas, seja pelo Estado, pela cultura midiática ou pelas estruturas de poder político e afetivo.

Além de Katniss como símbolo feminista há outras mulheres nas narrativas, como já destacado acima, Prim Rose Everdeen, irmã de Katniss, é o estopim da história, no momento em que é selecionada como tributo, Katniss se prontifica a substituí-la, se existe alguém por quem Katniss verdadeiramente luta é por sua irmã. No intuito de manter Prim segura, ela segue em frente, para além de suas forças. No primeiro livro Prim é uma garotinha assustada e acuada, as reviravoltas na vida de sua irmã e a posterior revolução dos Distritos contra a Capital fazem com que a fragilidade dela seja transformada em força. Prim não é uma lutadora, suas mãos são feitas para curar, algo que ela faz com uma

paciência e habilidade únicas, pois conhece e estuda sobre questões medicinais. Ela é doce, compreensiva e sábia. fala pouco é mais de escutar e observar, e isso lhe dá a vantagem. Conseguindo se afastar para observar melhor o todo e a garota têm verdadeiras visões sobre o que realmente acontece sobre quem, de fato, é o inimigo.

A pequena Rue, tributo do Distrito 11, teve enorme influência sobre as decisões que Katniss tomou após sua primeira participação nos Jogos Vorazes. Foi ela quem apresentou à Katniss a canção do Tordo, usada no Distrito 11 para anunciar o fim de um dia de trabalho. Rue é a paz. Rue é a esperança. Rue é a canção dos tordos ecoando pela floresta, indicando que sim, o dia foi longo e cansativo, mas acabou, e agora podemos nos reunir e conversar e sonhar um pouco com dias melhores. A criança que é atirada na cova dos leões para morrer, tudo na intenção de entreter uma plateia fútil e vazia, apenas para manter girando as engrenagens de um sistema opressivo e violento, é essa a questão que a presença de Rue nos Jogos Vorazes levanta.

Quem protege essas crianças contra o “*pão e circo*” diário? Durante os três livros a sorridente e plácida imagem de Rue reaparece para Katniss, lembrando que violência pune, em primeira instância, os bons e os inocentes. Rue, oferece a Katniss uma aliança baseada no cuidado e na empatia. Sua morte brutal e o ritual de despedida realizado por Katniss diante das câmeras explicitam um gesto performativo de luto e denúncia. Judith Butler (2015) afirma que “a política emerge no reconhecimento da precariedade do outro”, e é nesse reconhecimento que Katniss inicia sua jornada de ruptura com o sistema dos Jogos.

Johanna Mason personagem que tem a raiva como estratégia é a personificação da resistência furiosa. Sarcástica, agressiva e marcada por traumas, ela incorpora uma feminilidade dissidente, que recusa a submissão e a delicadeza esperadas das mulheres. Sua rebeldia escancara as violências do sistema, sem prometer pureza ou redenção. Angela Davis (2016) argumenta que a raiva das mulheres negras e marginalizadas, muitas vezes criminalizadas, é uma resposta legítima a sistemas opressores. Johanna, embora não negra, opera dentro desse espectro simbólico de resistência à dor.

Alma Coin, tem o poder que também oprime, a presidente do Distrito 13, é uma figura controversa. Seu papel na condução da revolução a posiciona como

exemplo de liderança feminina. No entanto, seu autoritarismo e manipulação da imagem de Katniss revelam que o poder pode se tornar igualmente opressor, mesmo sendo exercido por uma mulher. A personagem desafia leituras simplistas do feminismo, evidenciando que a igualdade de gênero não significa a simples inversão dos pólos de dominação.

Annie Cresta e Effie Trinket, são a personificação de sobrevivência e transformação, Annie marcada pelos traumas dos Jogos, representa a fragilidade psíquica como efeito direto da violência estrutural. Sua presença silenciosa reforça que resistir também é continuar existindo. Já Effie, símbolo da alienação da Capital, sofre um processo gradual de conscientização, demonstrando que a transformação política pode surgir do contato afetivo com o outro e que ninguém está completamente fora do alcance da mudança.

### **1.3 Trajetória de Katniss**

Katniss Everdeen nunca quis lutar. Ela desejava viver “em paz” no Distrito 12 pelo resto dos seus dias, sem jamais questionar a Capital. Ao mesmo tempo, ela é uma sobrevivente de guerra de várias guerras e como acontece aos sobreviventes, cicatrizes vão se acumulando de tal forma que, em determinado ponto, você não é mais a pessoa que via antes diante do espelho.

O que necessito para sobreviver não é o fogo de Gale, aceso com raiva e ódio. Eu mesma tenho fogo suficiente. Necessito de dente-de-leão na primavera. Do amarelo vívido que significa renascimento em vez de destruição. Da promessa de que a vida pode prosseguir, independentemente do quão insuportáveis foram as nossas perdas. Que ela pode voltar a ser boa (Collins 2012 a, p. 401).

Ao longo do segundo livro/filme, *Em Chamas*, a revolta se intensifica. A Capital tenta silenciar Katniss forçando-a a participar de uma edição especial dos Jogos, reunindo antigos vencedores. Porém, essa tentativa falha. Katniss e um grupo de aliados sabotam os Jogos de dentro, e a resistência organizada liderada pelo ressurgido Distrito 13 ganha força.

Em *A Esperança*, os distritos se unem e partem para a guerra contra a Capital. Katniss é usada como o rosto da propaganda revolucionária, aparecendo em vídeos e pronunciamentos que inflamam a população. A guerra civil atinge

seu ponto máximo, e o Presidente Snow é capturado. Contudo, Katniss percebe que Alma Coin, a nova líder, também busca o poder a qualquer custo, mesmo que isso signifique repetir os erros do passado.

Dessa forma, o sacrifício “a verdadeira marca do herói” (Vogler, 2006, p.54) Katniss se sacrifica para manter a sua família íntegra, família essa liderada por mãe viúva, equilíbrio entre ser uma adolescente e viver no mundo subdividido em classes é sonhar; se sacrifica ao inverter suas prioridades também entrega sua vida (e quase a perder) para isso e lidando com a morte, mesmo sabendo que a morte era uma ameaça real em sua jornada, a enfrentou.

Outra característica do herói são os defeitos que humanizam e geram identificação com o leitor/espectador: “Podemos reconhecer pedaços de nós mesmos num herói desafiado a ultrapassar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa ou trauma do passado ou medo do futuro.” (Vogler, 2006, p.56).

Katniss precisa vencer o trauma do passado devido à morte de seu pai, sua mãe com disfunção mental e vivendo em mundo paralelo, força Katniss a desempenhar o papel de mãe e protetora, tanto para própria mãe quanto para irmã.

#### **1.4 Impactos da obra**

Sendo assim, *Jogos Vorazes* é o primeiro livro da trilogia, com adaptação cinematográfica que rendeu quatro longa-metragem e cerca de 694,4 milhões de dólares em arrecadação no mundo.

A partir do conceito de gênero, é possível entender como essas atribuições de características diferenciadas, colocam as mulheres em posição de desigualdade em relação ao homem. Assim como Katniss Everdeen, jovem do distrito 12 um dos mais pobres e menos povoados de Panem segura os leitores num enredo empoderante, a luta das mulheres está na libertação das amarras de um senso moral construído pela cultura machista, cristalizada durante séculos. (Perrot, 2008).

Não é apenas pela igualdade econômica e política que as mulheres conquistam seu espaço; mas são, também, na construção de uma sociedade livre

de relações preconceituosas e discriminações.

Trata-se de uma luta pela liberdade, para além da equiparação de direitos, e pelo respeito à alteridade sentimento esse despertado nas leitoras ao visualizar a heroína com um arco e flecha conquistando a liberdade tão almejada até hoje dentro das obras literárias e nas relações mulher/sociedade, Katniss demonstrava um domínio sobre sua fúria e sobre as situações mais adversas, banhada numa coragem tipicamente feminina, como é possível notar no trecho a seguir.

De repente, fico furiosa pelo fato de que, mesmo com minha vida por um fio, eles não prestam a mínima atenção em mim. Por meu espetáculo estar sendo preterido por um porco morto. Meu coração começa a bater. Sinto meu rosto queimando. Sem parar para pensar, puxo uma flecha da aljava e mando na direção da mesa dos Idealizadores dos Jogos. Ouço gritos de alerta à medida que as pessoas se afastam da mesa aos trancos e barrancos. A flecha espeta a maçã na boca do porco e a prende à parede. Todos me encaram sem conseguir acreditar. – Obrigada pela consideração de vocês. – Então, faço uma leve mesura e caminho diretamente para a saída sem ter sido dispensada (Collins, 2010a, p. 113).

O Tordo é um símbolo de tudo que sobrevive ao caos, contra qualquer expectativa. A coragem, a pureza e a esperança. Katniss é um indivíduo único e, ao mesmo tempo, a soma de todos os indivíduos que lhe cercam. A soma dessas mulheres maravilhosas, suas grandes aliadas.

O declínio emocional<sup>2</sup> de Katniss é verdadeiro. Ela é a “garota em chamas”. E quanto mais ela luta, quanto mais suas mãos ficam sujas de sangue, mais o seu fogo vai se apagando. Os pesadelos nunca irão abandoná-la. A dor nunca vai abandoná-la. Mas, como a fênix, Katniss é consumida pelo fogo e dele renasce:

Por um átimo de segundo, estou arquejando, completamente engolfada por estranhas chamas. Então, de imediato, o fogo desaparece. Começo a parar lentamente, imaginando se estou nua e por que Cinna resolveu queimar o meu vestido de noiva. Mas não estou nua. Estou num vestido com o exato desenho de meu vestido de casamento, só que da cor de carvão e feito de pequenas penas. Surpresa, levanto minhas longas e fluidas mangas no ar, e é aí que vejo a mim mesma na tela da televisão. Vestida toda de preto, exceto pelos pedacinhos brancos em minhas mangas. Ou será que deveria dizer asas? Porque Cinna me transformou num tordo (Collins, 2010, p. 267).

Ela é eleita símbolo de uma guerra não exatamente por vontade própria. Katniss foge dos estereótipos da mulher frágil, submissa, passiva a personagem

---

<sup>2</sup> Suzanne Collins constrói Katniss de forma psicologicamente consistente, diferente de outras heroínas idealizadas, ela não sai ilesa da guerra e ao apresentar sofrimento emocional dela fica claro que ela não é mais a mesma, pois ela não vence a guerra sobrevive a ela.

representa, portanto, o símbolo de uma sociedade em crise e as formas como essa mesma sociedade busca formas de resistir. Dessa forma, *Jogos Vorazes*, perpassa por caminhos que alimentam a curiosidade de leitores e instiga dentro do pano narrativo a necessidade de questionar as formas de poder e como ele pode ser usado em sociedade. Dito isso, a literatura está, portanto, pautando o conceito de levar a arte como forma de denúncia e de resistência na esfera social. (Lajolo, 2003).

Na capital, as pessoas fazem cirurgias para parecerem mais jovens e magras. No distrito 12, parecer velho significa mais uma conquista já que tantas pessoas morrem cedo. Você vê uma pessoa mais velha e deseja logo congratulá-la pela longevidade, sente vontade de perguntar a ela o segredo da sobrevivência. Uma pessoa rechonchuda é invejada porque não está ralando como a maioria de nós (Collins, 2010, p. 137).

Esse cenário subversivo, onde a fome e a pobreza reinam nesse contexto de violência televisionado, que faz com que as pessoas fiquem condicionadas e também naturalize o cruel, o que é possível fazer uma comparação à política ocidental e aos meios desiguais marcados constantemente com machismo disseminado e enraizado com patriarcado, a autora mesmo sem a intenção despertou nos estudiosos discussões de cunho político e debates de gênero.

Não reconhece limites à sua autoridade e se esforça para regulamentar todos os aspectos da vida pública e privada, sempre que possível. [...] Os regimes ou movimentos totalitários mantêm o poder político através de uma propaganda abrangente divulgada através dos meios de comunicação controlados pelo Estado, um partido único que é muitas vezes marcado por culto de personalidade, o controle sobre a economia, a regulação e restrição da expressão, a vigilância em massa e o disseminado uso do terrorismo de Estado. (Bottomore; Outhwaite, 1996, p. 771-772).

Katniss tornou-se uma guerreira anarquista, que por mais que não concordasse com a violência, a achava inevitável no processo de revolução. O que de fato, une o foco e a contestação de todas as pessoas anarquistas é o Estado. (Costa, 2004) afirma que.

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, acossado, 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 (Costa, 2004, p. 17-18).

Katniss, aos 11 anos, perde seu pai em uma explosão na mina de carvão, o que fez com que a família perdesse sua principal fonte de renda, e em decorrência disso, passasse por diversas dificuldades, quase chegando à morte por desnutrição, o que obriga Katniss, como filha mais velha, a assumir o papel de provedora e responsável pela família. Para conseguir comida e dinheiro para sustentar sua casa, ela caça ilegalmente na floresta com Gale, seu amigo que também perdeu o pai na mesma explosão. Parte do que eles conseguem na caça vai para o sustento da família, outra parte é vendida num mercado ilegal do distrito. Esse posicionamento de Katniss destaca o papel de protagonismo da mulher dentro da narrativa, já que, na maioria das vezes, sair para buscar o sustento da família fica a cargo dos homens.

### **1.5 O olhar sobre duas mídias**

A adaptação cinematográfica de uma obra literária nunca é apenas uma transposição de enredo, mas um processo de reconstrução cultural e simbólica. No caso do nosso objeto de estudo *Jogos Vorazes*, escrito por Suzanne Collins, e sua versão para o cinema iniciada em 2012, é possível observar como o deslocamento entre os meios da literatura para o audiovisual transforma significativamente a maneira como temas como poder, identidade e resistência são representados.

Como destaca Stuart Hall (2006), a representação é um processo fundamental de produção de sentidos e, portanto, de disputa simbólica. Isso significa que cada mídia (livro e filme) constrói uma versão diferente da realidade, mesmo partindo da mesma narrativa. O livro de *Jogos Vorazes*, narrado em primeira pessoa, oferece ao leitor um acesso direto aos pensamentos, sentimentos e conflitos internos de Katniss Everdeen, permitindo uma leitura mais crítica da opressão estatal, da manipulação midiática e da construção forçada de

uma imagem pública. Já o filme, ao privilegiar a linguagem visual, sonora e simbólica, transfere grande parte da crítica subjetiva para imagens e ações mais diretas, o que pode suavizar aspectos políticos mais densos.

No livro, Katniss se recusa a ser transformada em um símbolo, o que revela uma identidade em constante construção e resistência, exatamente como propõe Hall (2006), ao afirmar que as identidades culturais não são fixas, mas sim processos históricos e mutáveis. O filme, por outro lado, ao omitir muitas reflexões internas da personagem, apresenta uma protagonista mais heroica e resolvida, o que pode levar à cristalização de um arquétipo, em vez da complexidade subjetiva.

Essa diferença também se evidencia na forma como a crítica à espetacularização da violência é tratada. No romance, há um distanciamento crítico: o leitor acompanha o espetáculo dos Jogos sob a ótica de quem o repudia. No filme, por mais que haja intenções críticas, há o risco da reprodução da lógica do espetáculo como alertava Guy Debord (1997) transformando o horror em entretenimento estético, e a dor em uma experiência visual consumível.

Além disso, a mudança de meio reforça o que afirma McLuhan (2006): “O meio é a mensagem.” O impacto da narrativa se transforma porque as linguagens mobilizadas produzem sentidos diferentes. O livro exige tempo, reflexão e envolvimento subjetivo; o filme oferece dinamismo, ação e emoção visual. Nenhuma das mídias é superior à outra, mas ambas constroem visões diferentes da mesma história e, portanto, representações diferentes do mundo.

A adaptação de uma obra literária para o cinema é um processo que vai além da simples conversão de um texto em imagens. Trata-se de uma adaptação intersemiótica, conceito trabalhado por Julia Kristeva e posteriormente por Linda Hutcheon, que aponta que toda adaptação é também uma forma de interpretação. Nessa perspectiva, adaptar é recriar culturalmente uma obra em um novo meio, com novas possibilidades de linguagem, estética e recepção.

Entretanto, essa transposição envolve também escolhas ideológicas. Ao adaptar uma obra, diretores e roteiristas precisam selecionar o que manter, o que cortar e o que transformar, o que influencia diretamente a construção das personagens, o ritmo da narrativa e o foco temático. Em *Jogos Vorazes*, por exemplo, o filme suaviza algumas das críticas mais explícitas à estrutura autoritária de Panem presentes no livro, privilegiando cenas de ação e romance, o

que pode ser interpretado como uma adequação ao gosto do grande público ou como uma forma de neutralizar o potencial subversivo da obra original.

Essa ideia é reforçada por Hall (2006), ao afirmar que os significados não são fixos, mas são produzidos nas práticas culturais e mediáticas. Ao passar de uma linguagem escrita (literária) para uma linguagem audiovisual (cinematográfica), os sentidos da obra se transformam. O olhar interno e crítico de Katniss, presente no livro por meio da narração em primeira pessoa, é atenuado no filme, que adota uma abordagem mais externa e objetiva, o que altera a representação da protagonista e a percepção do espectador sobre sua jornada.

A forma como uma personagem é representada está diretamente ligada às escolhas discursivas de uma obra. No caso de Katniss Everdeen, sua representação varia significativamente entre o livro e o filme. Essa variação se deve às diferentes linguagens, recursos expressivos e intenções estéticas de cada mídia, o que gera impactos distintos na construção simbólica da personagem.

Katniss é apresentada por meio de uma narrativa em primeira pessoa, o que permite ao leitor acompanhar seus pensamentos, dúvidas, medos, conflitos internos e sua constante resistência em ser vista como heroína. Ela frequentemente questiona o papel que está sendo forçada a desempenhar, tanto dentro da arena quanto na guerra de imagens promovida pelo Capitólio. Essa construção permite uma protagonista complexa, ambivalente<sup>3</sup> e crítica, que não se encaixa facilmente em estereótipos de heroísmo tradicional.

Já na adaptação cinematográfica, embora Katniss ainda seja retratada como corajosa e resistente, sua subjetividade é enfraquecida pela ausência de monólogos internos. A câmera registra seus gestos, reações e ações, mas não transmite com a mesma profundidade sua dimensão psicológica. O resultado é uma Katniss mais silenciosa, mais visualmente determinada, mas menos introspectiva. Como observa Stuart Hall (2003), a representação é um ato de poder simbólico, pois define não apenas o que é mostrado, mas também como se constrói a identidade de sujeitos e grupos.

---

<sup>3</sup> O termo ambivalente vem do latim *ambi* (“ambos”) e *valentia* (“força”, “valor”) ou seja, literalmente, “duas forças” ou “dois valores”. no caso Katniss a coexistência de emoções contraditórias: por exemplo, amor e ódio.

Essa diferença não é meramente técnica, mas também ideológica. O filme, ao adaptar a narrativa para um formato comercial de grande alcance, tende a apresentar uma protagonista mais palatável, mais próxima do arquétipo da heroína tradicional, reforçando aspectos como força, lealdade e beleza, e atenuando outros, como ambivalência emocional, dúvida e desconforto com o próprio papel político.

Além disso, o formato visual exige escolhas de performance, figurino e edição que moldam a imagem de Katniss. Como explica Roland Barthes (1984), as mensagens visuais carregam mitos ideológicos naturalizados, ou seja, transmitem ideias sobre o que é ser mulher, ser forte, ser heroína muitas vezes sem que o público perceba. Nesse sentido, a Katniss do filme, mesmo sendo uma figura de resistência, ainda se encaixa em certos padrões de representação feminina no cinema hollywoodiano, o que pode diluir parte de sua potência subversiva.

Por outro lado, o livro oferece mais espaço para que o leitor compreenda a rejeição de Katniss à espetacularização de sua figura, à manipulação emocional promovida pela mídia, e ao papel de símbolo que lhe é imposto. Isso reforça a concepção de identidade defendida por Hall (2006), segundo a qual as identidades são históricas, instáveis e moldadas por disputas de significado.

O próximo capítulo propõe uma reflexão sobre as dinâmicas identitárias que emergem da cultura pop e suas implicações no modo como as pessoas se veem e são vistas no mundo contemporâneo.

## **2. CULTURA POP E IDENTIDADE**

Com a chegada do século XXI ocorreram muitas mudanças e transformações em todos os níveis das atividades humanas, o que implicou em importantes mudanças no âmbito da economia, da política e, sobretudo, no âmbito da cultura, responsáveis por uma nova configuração da sociedade do terceiro milênio.

A cultura por sua vez passa a ser necessária nesse processo, tanto no que diz respeito às novas tensões identitárias que surgem com a crise do estado nacional liberal que sempre manteve encoberta a questão das identidades

múltiplas, como em relação ao papel que desempenha enquanto possibilidade de negociação na elaboração de estratégias de subjetivação singular ou coletiva que dão início a novos signos de identidade e novas possibilidades de colaboração e contestação, no ato de definir a própria ideia de sociedade.

A cultura, como define Bhabha (2008), se torna uma prática desconfortável, perturbadora, de sobrevivência e complementaridade entre a arte e apolítica pois ambas produzem sentidos e organizam o mundo comum a arte pode abrir espaços de resistência e imaginação que inspiram novas formas de política, já política, por sua vez, cria condições sociais e simbólicas para que a arte exista e tenha impacto, o passado e o presente, o público e o privado na mesma medida em que seu ser resplandecente é um momento de prazer, esclarecimento ou libertação.

As mulheres estão consumindo mais material com conteúdo Pop, conseqüentemente um número crescente de produções voltadas a esse público também aumentaram. É evidente que esse fenômeno não está dissociado das múltiplas articulações nas quais a cultura popular é envolvida na atualidade, sobretudo no que tange aos processos de apropriação de elementos dessas culturas tradicionais pela sociedade de mercado e vice-versa.

No entanto, diversas heroínas foram lançadas, mulheres que salvam e não ficam aguardando serem salvas, um romantismo. Nesse sentido, Marilena Chauí chama a atenção para essa contradição, comparando o que ela chamou de perspectivas romântica e ilustrada:

A perspectiva Romântica supõe a autonomia da cultura popular, a ideia de que, para além da cultura ilustrada dominante, existiria uma outra cultura, "autêntica", sem contaminação e sem contato com a cultura oficial e suscetível de ser resgatada por um Estado novo e por uma Nação nova. A perspectiva Ilustrada, por seu turno, vê a cultura como resíduo morto, como museu e arquivo, como o "tradicional" que será desfeito pela "modernidade", sem interferir no próprio processo de "modernização". Românticos e Ilustrados pensam a cultura popular como totalidade orgânica, fechada sobre si mesma, e perdem o essencial: as diferenças culturais postas pelo movimento histórico social de uma sociedade de classes (Chauí, 1989, p.23).

Chauí traz a noção de "ambigüidade" ao definir dialeticamente as categorias de "conformismo" e "resistência" como características que se completam numa totalidade complexa e contraditória do que ela entende ser

possível definir como cultura popular. Afirma a autora que, frequentemente, encontramos no Brasil uma atitude ambivalente e dicotômica diante do popular. Este é encarado ora como ignorância, ora como saber autêntico, ora como atraso, ora como fonte de emancipação. Talvez seja mais interessante considerá-lo ambíguo,

[...] tecido de ignorância e de saber, de atraso e de desejo de emancipação, capaz de conformismo ao resistir, capaz de resistência ao se conformar. Ambiguidade que o determina radicalmente como lógica e prática que se desenvolvem sob a dominação. (Chauí, 1989, p.124)

Definir conceitualmente o termo “popular” é quase tão difícil quanto definir o termo “cultura”. Quando colocamos os dois termos juntos, então, como diria Hall (2009, p.233), as dificuldades podem se tornar imensas.

A cultura popular, especialmente, é organizada em torno da contradição e das práticas contra hegemônicas e, nisso, os estudos de Gramsci têm sido, na atualidade, revisitados com vigor e interesse por muitos estudiosos do assunto, tais como o próprio Hall, que inspirado no teórico italiano, confere ao terreno da luta cultural sua própria especificidade:

A cultura popular é um dos locais onde a luta a favor ou contra a cultura dos poderosos é engajada; é também o prêmio a ser conquistado ou perdido nessa luta. É a arena do consentimento e da resistência. Não é a esfera onde o socialismo ou uma cultura socialista – já formada – pode simplesmente ser “expressa”. Mas é um dos locais onde o socialismo pode ser constituído. É por isso que a cultura popular importa [...] (2009, p. 246).

Stuart Hall defende que a cultura popular não é algo neutro, ela é um espaço de luta por significados e representações. *Jogos Vorazes* ilustra isso perfeitamente ao mostrar como a Capital Panem manipula a cultura e a mídia para manter o controle dos distritos.

O reality show dos Jogos é uma forma de espetáculo que mascara a opressão. Ao transformar a morte em entretenimento, o poder central naturaliza a violência e apaga a identidade real dos participantes, transformando-os em personagens “aceitáveis” para o público. Katniss Everdeen é o exemplo da identidade em construção, no início, é apenas uma jovem do Distrito 12, sem intenção política e aos poucos, se torna símbolo da resistência, a "Garota em

Chamas", e passa a encarnar uma identidade coletiva: a luta dos oprimidos contra o sistema.

Isso mostra que a identidade não é essencialista ou fixa, como diz Hall, ela muda com o tempo, com os contextos sociais e com as lutas que atravessamos. "A representação é o processo pelo qual a linguagem produz significado: ela é central para a produção de sentido e para a cultura."(Hall. 2006, p.61).

A Capital controla a forma como os tributos são representados. Eles ganham visibilidade apenas se agradarem ao público. Há um controle da imagem pública: aparência, discurso, relacionamentos (como o "romance" entre Katniss e Peeta, dando a devida importância ao envolvimento do casal, que não pode ser considerado o enredo central) tudo é construído midiaticamente.

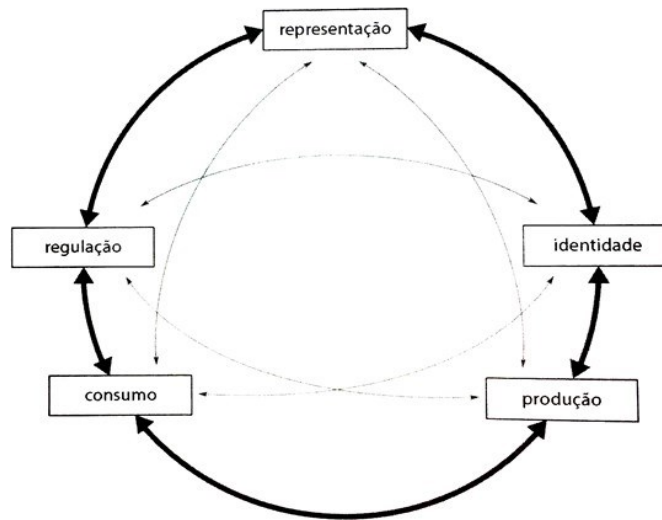
A cultura pop também como espaço de resistência. Em *Jogos Vorazes*, pequenos gestos simbólicos ganham grande poder político, presentes nos três dedos erguidos, que vira símbolo de solidariedade e luta. A canção da árvore-força se transforma em um hino de revolução. O estilo visual de Katniss (vestido em chamas, broche do tordo) ajuda a construir uma identidade revolucionária que mobiliza as massas. Esses elementos mostram como a cultura pode ser ressignificada pelos oprimidos, mesmo quando criada dentro de uma lógica opressora.

Isso reflete a teoria de Hall sobre representação como um processo político, e não apenas descritivo.

O círculo da cultura de Stuart Hall oferece uma estrutura analítica para entender como a cultura é produzida, circulada, consumida e reproduzida na sociedade, enfatizando a importância da linguagem, da representação e do poder nesse processo.

**Tabela 2** – O circuito da Cultura

## O CIRCUITO DA CULTURA



Fonte: Du Gay et al. (1997, p. 3)

A identidade de Katniss (e dos distritos) nasce da opressão e do discurso dominante, mas também das experiências de luta. Como afirma: "As identidades surgem do lugar da intersecção entre o discurso e a história." (Hall, 2006, p.47).

Comumente o termo popular é utilizado de maneira opostas, como vivências que se diferenciam da "cultura de elite" e carregam consigo tantas ideias de resistência, seus aspectos orais tradicionais, quanto traços de igualdade, presentes nas designações negativas da adjetivação "popular massivo". Mas essa oposição parece não se sustentar mais, pois é a partir de possibilidades de circulação ampla do "popular massivo" que a cultura pop oferece fronteiras alicerçadas em torno de distinções. Isso ocorre devido a uma zona enigmática, que é mais bem definida quando o recorte é feito a partir da sua acepção inglesa popular *culture*, lugar originário da ideia de pop. Assim,

Se as formas de cultura popular comercial disponibilizadas não são puramente manipuladoras, é porque, junto com o falso apelo, a redução de perspectiva, a trivialização e o curto-circuito, há também elementos de reconhecimento e identificação, algo que se assemelha a uma recriação de experiência e atitudes reconhecíveis as quais as pessoas respondem. O perigo surge porque tendemos a pensar as formas culturais como algo inteiro e coerente: ou inteiramente corrompidas ou inteiramente autênticas, enquanto que elas são

profundamente contraditórias, jogam com as contradições, em especial quando funcionam no domínio do popular. (Hall, 2003, p. 256)

A cultura pop também atravessa o público através dos atos cotidianos de comentar, ouvir, valorar e produzir expressões culturais que igualam parte da linguagem dos produtos de alto alcance, como acontece com as grandes mídias querendo alcançar o maior número de mulheres.

Assim, vivências em torno de modos do consumo de filmes, músicas, games, esportes são permeadas por “tonalidades” que, antes de serem posições estanques, possibilitam habitar (e desabitar) os mundos que se materializam nas expressões culturais. “Se o espaço é essa rede móvel de coisas e humanos, de lugares em mutação, de comunicação entre objetos e humanos, não há nunca uma coisa meramente local ou global”. (Lemos, 2013, p. 194).

Esse entendimento reforça a ideia de que as expressões culturais não são neutras, mas atravessadas por fluxos e deslocamentos que produzem sentidos diversos, sempre em movimento.

## **2.1 Mudança de Paradigmas**

A partir de 2012, houve um aumento expressivo de filmes protagonizados por mulheres fortes, o relatório anual “It’s a Man’s (Celluloid) World”, da Center for the Study of Women in Television and Film, da San Diego State University apresenta os seguintes dados em 2012, os filmes com protagonistas femininas representavam apenas cerca de 15 % dos 100 longas de maior bilheteria nos EUA, em 2016, esse percentual subiu para 29 %, um recorde até então, em 2018, esse número passou para 31 %, superando os 24 % de 2017, em 2019, houve uma alta expressiva: 40 % dos filmes de maior bilheteria tiveram protagonista feminina já em 2024, o protagonismo feminino alcançou a paridade com o masculino: 42 % dos filmes de maior bilheteria têm protagonistas mulheres enquanto os homens também representam 42 %, conforme o estudo mais recente da mesma instituição.

### Evolução percentual em protagonistas femininas nos top 100 EUA:

Ano	% protagonizadas por mulheres
2012	~15%
2016	29%
2018	31%
2019	40%
2024	42%

Essa trajetória mostra claramente um crescimento contínuo e crescente da presença feminina como protagonista a partir de 2012, consolidando-se em paridade por volta de 2024.

**Fonte:** Center for the Study of Women in Television and Film, da San Diego State University

Mulheres corajosas e líderes em seus próprios enredos. Essas personagens desafiam o modelo tradicional de representação feminina no cinema, que antes era passiva, sexualizada ou coadjuvante. O sucesso estrondoso de Katniss Everdeen, em *Jogos Vorazes* (2012), que abriu espaço para outras personagens parecidas no cinema e na TV, foi um marco importante.

Após Katniss Everdeen em *Jogos Vorazes* (2012), líder, estratégica, empática, símbolo de resistência, surge Elsa e Anna em *Frozen* (2013), protagonistas femininas sem foco romântico, surge Tris Prior em *Divergente* (2014), corajosa, crítica ao sistema, em busca de identidade, Rey em *Star Wars: O Despertar da Força* (2015), heroína sensível e poderosa no universo sci-fi, Furiosa em *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), guerreira, feminista, libertadora de mulheres e Mulher-Maravilha em *Mulher-Maravilha* (2017), heroína clássica atualizada com protagonismo e humanidade. Mulher-Maravilha (*Wonder Woman*) foi criada em 1941, durante a Segunda Guerra Mundial, na revista All Star Comics nº 8, publicada em dezembro de 1941, pela editora DC Comics.

Estudos recentes mostram que, desde a última década, o cinema e as mídias visuais vêm substituindo personagens femininas estereotipadas por protagonistas com agência autônoma, dilemas internos e força emocional, refletindo uma transformação real nas narrativas dominantes (Engelbrecht, 2021; Cogent Arts & Humanities, 2023). Em especial, produções latino-americanas

dirigidas por mulheres exploram formas sensoriais e subjetivas de protagonismo feminino (Rueda & Barraza, 2024-25).

O cinema dominante costumava seguir estereótipos limitados, como a mocinha indefesa, a *Femme fatale* sensual e a ajudante do herói masculino.

Ao analisar o porquê esse fenômeno ocorreu, faz levantar várias hipóteses como a demanda do público jovem, especialmente meninas e mulheres que buscavam se ver representadas, a força das redes sociais e do feminismo digital, que passaram a cobrar mais representatividade, discussões sobre diversidade e gênero ganham força em Hollywood e reverberam pelo mundo e na crítica cultural e o sucesso financeiro dos filmes protagonizados por mulheres (como *Jogos Vorazes*), provando que o público quer essas histórias.

Segundo Stuart Hall, “As identidades culturais estão sendo constantemente transformadas por mudanças históricas, sociais e políticas.” (Hall, 2003, p.13).

Ou seja, a cultura pop com as novas heroínas representa uma mudança de paradigmas, da mulher como objeto decorativo para a mulher como sujeito protagonista, da passividade para a ação e resistência e da fragilidade idealizada para a complexidade humana, essa mudança de paradigmas sinaliza houve uma troca da mulher como objeto decorativo para a mulher como sujeito protagonista; da passividade para a ação e resistência; da fragilidade idealizada para a complexidade humana. Essas transformações não apenas refletem, mas também alimentam debates sociais mais amplos sobre gênero, representatividade e poder. No próximo capítulo, será analisada a personagem Katniss Everdeen, da franquia *Jogos Vorazes*, como expressão dessa nova configuração de protagonismo feminino. Investigaremos como sua trajetória incorpora elementos de resistência, agência e enfrentamento ao sistema, rompendo com estereótipos tradicionais e inscrevendo-se como símbolo de uma revolução tanto narrativa quanto política.

No próximo capítulo, trataremos dos conceitos de resistência, discurso e poder. E como esses aspectos foram incutidos na narrativa, sobretudo nos elementos não verbais.

### **3. ENTENDENDO A REVOLUÇÃO**

O símbolo da resistência “Lembre-se, digo a mim mesma, agora você é a caçadora, não eles” (Collins, 2008, p.31). Katniss apresenta um caráter que

“empodera” 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. Katniss também ocupa lugar de destaque no desenvolvimento da saga ao se tornar “O Tordo”. Sendo assim, esse ato de a personagem ser uma mulher forte (mesmo sendo apenas uma adolescente de dezesseis anos) demonstra dentro do plano da narrativa a força e resistência feminina na esfera do romance:

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 exceções (Gilsa, 2017, p. 58).

Assim, revolução é ideológica e compõem o conjunto de ideias que explica a ordem e as relações sociais, é a ideologia. Criada a partir do nível superficial da realidade, inverte e oculta o nível profundo. Nas palavras do autor, “[a ideologia] é uma forma fenomênica da realidade, que oculta as relações mais profundas e expressa-as de um modo invertido. A inversão da realidade é ideologia.” (Fiorin, 1998, p. 29) Compreendendo, então, que a ideologia é um conjunto de ideias que compõe a realidade de uma dada formação social, é possível concluir que não há ideologia ou conhecimento neutro, pois representa o pensamento e a visão de mundo de uma classe social específica comprometida com os próprios interesses sociais. Dessa forma, a noção de ideologia passa a ser ampliada, compreendida como uma “visão de mundo”, dado que representa a forma que um grupo organiza e justifica a ordem social e a apresenta num discurso próprio. A ideologia, portanto, irá variar conforme a classe social.

**Figura 1** – Transformação visual de Katniss



**Fonte:** <https://www.paradatemporal.com/2023/hunger-games.html>

A ideologia é composta por ideias; as ideias, por sua vez, não existem fora da linguagem, pois não é possível haver pensamento conceptual dissociado da linguagem. Partindo da indissociabilidade entre pensamento e linguagem, compreende-se que assim como as idéias só existem na linguagem, “as formações ideológicas só ganham existência nas formações discursivas.” (Fiorin, 1998, p. 34). A formação discursiva é composta por um conjunto de imagens e representações que vão materializar, por meio da linguagem, uma visão de mundo, uma ideologia de um determinado grupo social. As formações discursivas, tal qual as ideologias, são ensinadas e assimiladas e, a partir delas, são construídos os discursos. Por isso, Fiorin afirma que “o discurso é mais o lugar da reprodução que o da criação.” (1998, p.32).

A ideologia é uma visão de mundo que pertence a um grupo social e por isso não é neutra, e a manipulação decorre de uma ação manipulativa. Ou seja, no primeiro conceito, as formações ideológicas são intrinsecamente ligadas às formações discursivas que são ensinadas e aprendidas pelas pessoas de uma mesma classe social. Já o manipular não está ligado à classe social ou a um grupo, mas é uma ação individual de distorção da realidade. A ideologia em si não é manipulação, mas a manipulação pode ser permeada por alguma ideologia.

Torresan (2007) afirma que nos discursos persuasivos, o objetivo do locutor “é fazer com que os interlocutores criem no que é veiculado e executem ações.” (p.100) Em consonância, Veiga (2020) afirma que na persuasão, “o

propósito do emissor coincide com uma necessidade de aumentar a concordância em relação aos argumentos que expõe, apresentando-os como racionais e/ou emocionais, vislumbrando-se aí o pleno exercício do livre arbítrio” (p.54). Ou seja, na persuasão, o locutor utiliza diversas estratégias para que o seu interlocutor concorde e decida realizar a ação proposta. Já na manipulação, o locutor deliberadamente altera, distorce, descontextualiza fatos para enganar o interlocutor, o que nos leva a pensar na relação da manipulação com a desinformação e com o conceito de verdade (Emediato, 2023).

**Figura 2** – A cara do Poder



Fonte: Comic-Con de San Diego

A primeira é a “concepção neutra de ideologia”, em que os fenômenos ideológicos não carregam nenhuma carga negativa. De acordo com o autor, a ideologia nessa concepção, seria como uma arma de vitória “mas não para um

vencedor específico, pois ela é, em princípio, acessível a qualquer combatente que tenha os recursos e habilidades de adquiri-la e empregá-la.” (Thompson, 2011, p.73) A segunda é a “concepção crítica de ideologia”. Nesse sentido, o fenômeno ideológico é caracterizado por um sentido “negativo, crítico ou pejorativo [...] é enganador, ilusório ou parcial.” (Thompson, 2011, p. 73). Assim como Fiorin (1998), Thompson (2011) também se baseia na concepção marxista de ideologia, que compreende que a ideologia representa a visão de mundo de uma classe e que a ideologia dominante em uma sociedade é a da classe dominante. Portanto, uma das características do fenômeno ideológico é a sustentação das relações de dominação. Por isso, o autor afirma que “estudar a ideologia é estudar as maneiras como o sentido serve para estabelecer e sustentar relações de dominação.” (2011, p.76). Vale ressaltar aqui que as formas simbólicas não necessariamente são epistemologicamente falhas. A ideologia *pode* inverter a realidade, “operar através do ocultamento e do mascaramento das relações sociais” (Thompson, 2011, p. 76), mas é uma possibilidade, não uma característica necessária.

As relações de dominação ocorrem em diversas esferas sociais. Marx evidencia as relações de classe como uma das principais fontes de desigualdade e exploração. Thompson chama atenção para outras relações que também há desigualdade, exploração, dominação e subordinação, como “a relação entre os sexos, entre os grupos étnicos, entre os indivíduos e o estado, entre estado-nação e blocos de estados-nação” (2011, p.77-78). Assim, a concepção de ideologia não pode estar atrelada unicamente à dominação de classe, mas também às outras relações de dominação existentes na sociedade.

### **3.1 O discurso do Tordo**

Vamos analisar a sequência narrativa dos símbolos presentes na saga, entre eles o Tordo como enfrentamento às opressões. Na trilogia, vários símbolos são usados para representar resistência, esperança, opressão e identidade. Apresentamos os principais símbolos explicados.

O Tordo que é um pássaro fictício, resultado da reprodução entre jaberjays (aves espiãs do governo) e tordos selvagens. Simboliza: resistência contra a opressão da Capital e esperança para os distritos rebeldes, a própria

Katniss Everdeen como símbolo da revolução (ela se torna o próprio "Tordo").

Em sua saga, a personagem principal Katniss recebe de presente um broche igual a este logo no início do primeiro livro, esse pássaro é capaz de imitar sons humanos, e pode ser considerada uma afronta à capital no contexto do livro, pois constitui uma criação não planejada, assim o pássaro se torna um símbolo que demonstra união, esperança e resistência, depois o broche vira emblema da rebelião.

**Figura 3- O Tordo**



**Fonte:** Blog o tributo/thehungergames.

Nos bailes, nas guerras, em qualquer recorte que a capital fazia com a imagem da Katniss o broche estava presente, para não esquecer sua origem.

Aparentemente, meu broche com o tordo lançou uma nova moda que virou sensação da temporada, porque diversas pessoas aparecem para me mostrar seus acessórios. Meu pássaro foi copiado em fivelas de cintos, bordado em lapelas de seda, até mesmo tatuado em lugares íntimos. Todos querem usar o símbolo da vencedora (Collins, 2011a, p. 89).

Da perspectiva teórica, Ferreira e Boff explicam o seguinte sobre o símbolo do Tordo: trata-se de um signo carregado de sentido coletivo e resistência, cuja força simbólica ultrapassa a imagem do pássaro em si. Em suas leituras, o Tordo opera como um elemento capaz de mobilizar afetos e ações, funcionando como elo entre o sujeito oprimido e a possibilidade de ruptura com a

ordem vigente.

A Capital havia criado um bestante, animal geneticamente modificado, conhecido como gaio tagarela – pássaros exclusivamente machos, com habilidades de memorizar e repetir conversas humanas em sua totalidade – que era lançado nas regiões em que se sabia que os inimigos da Capital estavam escondidos. Entretanto os distritos descobriram, e começaram a repassar informações falsas. Então, os pássaros foram abandonados na natureza para morrer. Mas os pássaros não morreram, e cruzaram fêmeas de tordo, dando origem a uma nova espécie, com habilidade de reproduzir o canto dos pássaros e as melodias humanas – embora tenham perdido a capacidade de pronunciar palavras (Ferreira e Boff, 2014, p. 202).

Logo continuam:

O tordo se mostra como um símbolo da resistência, já que mesmo a Capital tentando se desfazer do gaio tagarela, eles sobreviveram e criaram uma nova espécie, totalmente livre do controle da Capital. E por vezes a própria protagonista se confunde com a figura do tordo (Ferreira e Boff, 2014, p. 202).

Gaios Tagarelas começaram a se reproduzir acasalando com os Rouxinóis, nascendo um híbrido capaz de imitar sons e cantos humanos: O Tordo.

O nosso tordo não é apenas um pássaro que canta. Ele é a criatura que a Capital jamais imaginou que pudesse existir. Nunca passou pela cabeça deles que seus gaios tagarelas altamente controlados pudessem ter seus cérebros adaptados à natureza, que pudessem transmitir seu código genético, que pudessem adquirir uma nova forma. Eles não conseguiram prever a vontade que os pássaros tinham de permanecer vivos. Agora, enquanto caminho pela neve, vejo os tordos saltando de galho em galho, absorvendo as melodias dos outros pássaros, replicando-as e em seguida transformando-as em algo totalmente novo (Collins, 2011a, p. 103).

Sendo assim, compreendemos, portanto, através das ideias destacadas que, o Tordo, representa a voz dessa sociedade oprimida, na qual vivem dentro de um governo totalitário e mortal. A atitude da personagem em sofrer pela morte de um tributo é uma maneira de lembrar sobre a resistência e as formas de manter viva as comunidades que vivem dentro de um seio desigual como na narrativa. Desta forma, o símbolo que Katniss traz para as comunidades que a assistem durante os Jogos Vorazes é de importância para ascender a necessidade de resistir.

Marcante e muito presente na história é o arco e flecha, é a principal arma

de Katniss e simboliza autonomia e sobrevivência, a capacidade de proteger-se e proteger os outros e a habilidade de lutar com precisão e estratégia, sem depender de força bruta. Importante pois representa sua origem no Distrito 12 (caça para sobreviver) e torna-se um ícone de força feminina.

Rosas Brancas, a flor favorita do Presidente Snow, simboliza seu controle e manipulação de Snow. Uma fachada de beleza que esconde a crueldade é também um aviso sinistro: ele deixa rosas como lembrete de que está no controle, uma vez que a rosa branca aparece em momentos de tensão ou ameaça.

Os três dedos erguidos, um gesto onde se levantam três dedos da mão (mão esquerda). Simboliza respeito, luto e depois rebelião, utilizado principalmente por Katniss após uma perda, ela direcionava o gesto para alguma câmera, a fim de alertar os seguidores, inspirado por Katniss, o gesto vira sinal silencioso de união entre os distritos contra a Capital. Aparece quando Rue morre. É um importante gesto usado em protestos pelos cidadãos.

Figura 4 - Katniss no velório da Rue



**Fonte:** Blog o tributo/thehungergames.

Inicialmente um gesto tradicional de despedida e respeito no Distrito 12, a saudação com três dedos, que consiste em levantar os dedos indicador, médio e anelar com o polegar sobre o dedo mínimo, se torna um símbolo de desafio à

Capital quando Katniss o usa como tributo. Posteriormente, os habitantes dos distritos adotam o gesto em apoio à revolução, mostrando solidariedade e desafiando a autoridade da Capital.

**Figura 5** - A fagulha da rebelião.



**Fonte:** Blog o tributo/thehungergames.

Katniss caminha entre os leitos, hesitante. Seus olhos percorrem as ataduras, os olhares vidrados, as mãos estendidas em busca de consolo. Cada rosto parece reconhecê-la. Alguns a chamam de “Tordo”, outros apenas a observam com reverência e esperança, como se sua presença ali fosse um milagre ou um presságio.

Ela, a heroína, não sabe o que dizer. A esperança queimada pela guerra não tem discursos prontos. Então, ocorre que ao se aproximar de uma garota com o rosto enfaixado e tocar levemente sua mão e murmurar algo suave. As câmeras estão ali, registrando tudo, mas por um instante não importa. Há algo genuíno naquele gesto: um laço silencioso entre o sofrimento e a promessa de que a dor não será em vão.

**Figura 6** – Manifestação de apoio das vítimas do bombardeio.



Fonte: Blog o tributo/thehungergames.

Para fortalecer o enredo que é construído acerca de Katniss como heroína, não poderia faltar o fogo: ele surge em vários momentos da saga e é a imagem associada a Katniss, reforçada por seu figurino em chamas. Simboliza transformação, revolta e o início da mudança, o fogo como algo que consome e purifica, representando o fim de um sistema opressor. Tem uma grande importância já “Garota em Chamas” vira apelido de Katniss e o fogo cresce como metáfora do levante dos distritos.

Katniss raramente se expressa por palavras em público. Seu silêncio e gestos (como o sinal dos três dedos) constroem uma identidade de resistência *uma linguagem contra-hegemônica*, Katniss Everdeen, protagonista da saga, constitui-se como um potente exemplo de resistência construída a partir de uma linguagem contra-hegemônica. Sua postura, suas escolhas e, sobretudo, seus gestos simbólicos como o uso do broche do tordo, o gesto dos três dedos erguidos e a performance da canção “The Hanging Tree” operam como contra-discursos que desafiam abertamente a narrativa oficial imposta pela Capital. Ou seja, o contra-discurso nasce dentro das próprias estruturas de poder e tensiona sua lógica de funcionamento. A resistência de Katniss é exemplo disso: ela atua dentro do jogo da Capital, mas o subverte por dentro, como afirma “Onde há poder, há resistência. E, no entanto, ou melhor, justamente por isso, esta nunca está em posição de exterioridade em relação ao poder.” (Foucault,

1988, p.91).

Ao recusar-se a se dobrar às regras do espetáculo da violência, Katniss rompe com o lugar que o sistema tenta lhe atribuir: o de sujeito submisso e domesticado pelo poder. Em vez disso, ela encarna uma voz dissonante, que tensiona o controle discursivo do regime autoritário e dá visibilidade às dores, desejos e lutas dos oprimidos. Sua linguagem marcada por silêncios estratégicos, gestos simbólicos e atos de desobediência se opõe à lógica midiática de manipulação e ao discurso hegemônico que busca apagar qualquer forma de dissidência. Assim, Katniss torna-se não apenas uma figura de resistência, mas também uma enunciadora de sentidos insurgentes, abrindo brechas para novos modos de existir, narrar e transformar o mundo à sua volta.

A representação importa: quem controla a imagem controla o poder e foi exatamente isso que as lideranças do Distrito 13 fizeram ao lançar Katniss como líder da revolução, sabiam da confiança que o povo tinha na vencedora do 74º jogos, sendo assim:

"O poder produz saber; poder e saber implicam-se diretamente: não há relação de poder sem constituição de um campo de saber."(Foucault, 1987).

Não falamos só de representação, mas em discurso e poder. Como afirma o autor supracitado, quem define os discursos legítimos tem o poder de organizar a sociedade. Ou seja, quem controla as narrativas, controla o poder.

### **3.2 Poder e Resistência em *Jogos Vorazes***

A obra *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, pode ser interpretada como uma narrativa de resistência a um regime autoritário. Contudo, para além da oposição direta entre opressores e oprimidos, a trama também permite uma leitura mais sutil e complexa sobre o funcionamento do poder e suas formas de contestação. Nesse sentido, os conceitos de Michel Foucault sobre poder, discurso e resistência oferecem um referencial teórico relevante para compreender os mecanismos simbólicos e institucionais que estruturam a sociedade de Panem.

Para Foucault (1987), o poder não é algo que se possui ou se concentra apenas nas instituições políticas, mas uma rede de relações que atravessa todos

os níveis sociais. O poder se manifesta nas práticas cotidianas, nos discursos, nas normas e nos modos de ver e representar o mundo. Em *Jogos Vorazes*, o Capitólio exerce poder não apenas por meio da repressão armada ou das punições exemplares, mas principalmente pela produção e controle do discurso público, ou seja, pela forma como a realidade é construída simbolicamente.

Um exemplo claro disso está na realização anual dos Jogos Vorazes, que funcionam como um espetáculo de controle social. Os Jogos não têm apenas a função de punir os distritos: eles são uma encenação ritualizada da dominação, que transforma a violência em entretenimento. Como destaca Foucault (1977), o poder moderno se caracteriza por ser menos visível em sua violência direta, e mais eficaz quando naturaliza a vigilância e normaliza a obediência.

Katniss Everdeen, enquanto protagonista, encarna a figura do corpo disciplinado que escapa às normas impostas. Seus gestos, escolhas e recusas são pequenos atos de resistência que subvertem as expectativas discursivas do Capitólio. Por exemplo, ao desafiar as regras com as amoras venenosas<sup>4</sup>, ela desloca o sentido do espetáculo, interrompe o roteiro que lhe foi imposto e força a reconfiguração do discurso oficial.

Segundo Foucault, “onde há poder, há resistência” (Foucault, 1979, p. 92). Isso não significa que a resistência esteja sempre fora do poder, mas que ela nasce nas mesmas redes em que o poder circula. Em *Jogos Vorazes*, a resistência se articula não apenas como insurgência armada (como na rebelião dos distritos), mas também como práticas simbólicas, corporais e discursivas, que abrem brechas no controle totalitário do Capitólio.

Outro aspecto relevante é o uso da imagem de Katniss como “Tordo”, símbolo revolucionário criado pela própria resistência, mas que também tenta moldá-la segundo suas conveniências. Essa ambiguidade ilustra o que Foucault chama de reversibilidade do poder, isto é, a possibilidade de que a resistência também produza discursos de poder. Katniss se vê presa entre dois pólos de controle simbólico: o Capitólio, que a transforma em espetáculo, e a resistência, que a transforma em propaganda.

Assim, *Jogos Vorazes* mostra que o campo da resistência não é simples

---

<sup>4</sup> A principal regra do jogo é que o último sobrevivente será o vencedor, no entanto Katniss e Peeta combinam de comer amoras venenosas morrendo ambos e não tendo consequentemente vencedores.

nem puro. É um espaço de disputa constante pelos sentidos, pela visibilidade e pela construção das subjetividades. Foucault nos ajuda a perceber que resistir não é destruir o poder, mas posicionar-se dentro de suas redes, reinventar práticas e desafiar os discursos dominantes.

### **3.3 Jogos Vorazes e o Feminismo**

A obra *Jogos Vorazes* pode ser analisada a partir de diferentes vertentes do pensamento feminista, uma vez que coloca em cena uma protagonista feminina complexa, inserida em um contexto de opressão política, violência simbólica e construção forçada de identidade pública. Ao longo da narrativa, Katniss Everdeen escapa de estereótipos comuns e ressignifica o papel da mulher na cultura pop, o que permite um diálogo produtivo com correntes feministas como o feminismo liberal, o feminismo radical e o feminismo interseccional.

O feminismo liberal e o protagonismo feminino, defende a igualdade de direitos entre homens e mulheres, focando em aspectos como autonomia, liberdade individual e inserção das mulheres em espaços tradicionalmente masculinos. Katniss pode ser lida, nesse contexto, como uma figura empoderada: ela é a principal provedora da família, assume responsabilidades estratégicas na resistência e demonstra habilidades tradicionalmente associadas ao masculino, como precisão com o arco e frieza diante do perigo. Além disso, *Jogos Vorazes* apresenta uma inversão de papéis: Katniss é quem protege Peeta, subvertendo o padrão da “donzela em perigo”. Como aponta Simone de Beauvoir (1980), a mulher precisa deixar de ser “o outro” para se tornar sujeito de sua própria história e Katniss, nesse sentido, ocupa esse lugar de ação e agência.

O feminismo radical e a crítica ao controle sobre o corpo feminino, por sua vez, denuncia as formas de controle sobre o corpo e a sexualidade das mulheres, muitas vezes exercidas sob o disfarce de normas culturais, estéticas ou institucionais. Em *Jogos Vorazes*, Katniss é frequentemente transformada em um objeto midiático: sua aparência é manipulada para agradar o público, suas emoções são forjadas para gerar audiência e sua história pessoal é usada como propaganda tanto pelo Capitólio quanto pela resistência.

Essa dinâmica pode ser interpretada como uma crítica à espetacularização do corpo feminino, muito presente na sociedade contemporânea, como denuncia

Naomi Wolf (1992) ao falar do “mito da beleza” e da opressão estética. Katniss não se reconhece na imagem que constroem dela o que revela a alienação da mulher em relação ao seu próprio corpo e discurso, tema central no pensamento radical.

O feminismo interseccional e a crítica às opressões múltiplas, formulado por autoras como Kimberlé Crenshaw e aprofundado por Angela Davis, enfatiza que as opressões de gênero não podem ser compreendidas isoladamente: elas se articulam com raça, classe, território, idade, deficiência e outras desigualdades estruturais.

Em *Jogos Vorazes*, essa perspectiva é evocada quando se observa o contexto social dos distritos. A opressão não é apenas patriarcal, mas econômica, territorial e racializada. Os distritos mais pobres, como o 11 e o 12, vivem sob vigilância, fome e precariedade, enquanto a elite do Capitólio ostenta luxo e poder. Rue, por exemplo, é uma menina negra e pobre que morre em silêncio, sem que sua vida importe ao espetáculo. Sua morte toca Katniss, que transforma o luto em ato político gesto que ecoa o lema do feminismo negro: “a nossa existência é resistência”. Essa crítica à desigualdade estrutural revela que a luta das mulheres como a de Katniss não pode ser separada de outras lutas sociais, algo essencial para uma leitura interseccional da obra.

### **3.4 Jogos Vorazes nas teias da Linguística**

A Linguística Aplicada, analisa como a linguagem constrói, mantém ou contesta relações de poder. Em *Jogos Vorazes*, a linguagem é uma ferramenta de dominação da Capital: A relação entre Jogos Vorazes e Linguística perpassa por Discurso, Poder e Controle Social. O discurso oficial manipula a população (ex: narrativas do “sacrifício heróico” dos tributos); a mídia e a propaganda moldam a percepção da realidade até mesmo o uso do vocabulário específico (“tributo”, “colheita”, “carreirista”) normaliza a opressão.

A Linguística Aplicada, especialmente por meio da Análise Crítica do Discurso (ACD), amplia sua atenção para além do texto puramente verbal, considerando os múltiplos modos de produção de sentido. Segundo Fairclough (1992), um dos principais teóricos da ACD, os discursos contemporâneos são frequentemente multimodais, ou seja, constituídos por diferentes recursos

semióticos que se articulam para construir significados em contextos específicos, como na mídia, na política e na educação. Embora seu foco principal seja o discurso linguístico, Fairclough reconhece que formas não verbais como imagens, gestos, silêncios e entonações desempenham um papel essencial na (re)produção de ideologias e na construção de identidades sociais. Assim, práticas discursivas que envolvem a comunicação não verbal também devem ser analisadas criticamente, uma vez que contribuem para a manutenção ou contestação de relações de poder.

Apesar de ser narrado em primeira pessoa por Katniss Everdeen, a obra /romance *Jogos Vorazes* apresenta elementos de polifonia ao incorporar diferentes vozes sociais, políticas e ideológicas em sua narrativa. A obra dá visibilidade a múltiplos discursos que se entrelaçam e entram em tensão: o discurso autoritário da Capital, que transforma a violência em espetáculo como forma de controle; a voz fragmentada, mas crescente, da resistência popular presente nos distritos; a manipulação midiática que distorce os acontecimentos; e os conflitos internos da própria protagonista, que não assume de forma passiva o papel de símbolo da revolução. Essa convivência de perspectivas ainda que mediada pela consciência de Katniss permite identificar uma polifonia social e simbólica que enriquece a narrativa, tornando-a mais complexa e aberta ao diálogo com temas como poder, liberdade, manipulação e justiça.

**Figura 7-** Peeta sendo desbloqueado.



Fonte: (Paris Filmes/Divulgações)

Após muitas perdas e traumas, Katniss escolhe Peeta não por impulso romântico tradicional, mas porque ele representa cura, empatia e estabilidade emocional. Eles se tornam companheiros na reconstrução de suas vidas após o fim da guerra, muitas vezes, muitos símbolos para um casal.

Apesar de não ser um romance polifônico clássico (como os de Dostoiévski, com múltiplas consciências narrativas autônomas), *Jogos Vorazes* apresenta uma polifonia social e ideológica, mostra como diferentes discursos disputam o poder de significar os acontecimentos e permite que o leitor perceba os embates entre verdade e manipulação, resistência e opressão.

O conceito de Polifonia possui importância em inúmeras áreas do conhecimento humano, como nos Estudos Literários, nos Estudos do Discurso e na Música, por exemplo. Considerando que este trabalho se insere no campo dos Estudos Linguísticos, daremos maior atenção à abordagem do conceito proposta pelo estudioso Mikhail Bakhtin, ao interpretar as obras da escritora resgatamos a concepção de polifonia da Música.

Enquanto o “dialogismo é a interação entre dois ou mais centros de valor a polifonia seria a plenitude e o espaço de todas as vozes” (Pires, Kanoll, e Cabral, 2016, p.123) Bakhtin ressalta que:

A essência da polifonia consiste justamente no fato de que as vozes aqui, permanecem independentes e, como tais, combinam-se numa unidade de ordem superior à da homofonia. [...] é precisamente na polifonia que ocorre a combinação de várias vontades individuais, realiza-se a saída de princípio para além dos limites de uma vontade. Poder-se-ia dizer assim: a vontade artística da polifonia é a vontade 18 de combinação de muitas vontades, a vontade do acontecimento (Bakhtin 1997, p. 21).

“The Hanging Tree” (“A Árvore Forca”), é um excelente exemplo de dialogismo, no sentido bakhtiniano. A canção é antiga dentro da história de Panem, composta nos tempos anteriores à Revolução. Ou seja, traz consigo a memória histórica da violência do Estado, das mortes e da resistência é uma “voz do passado” que ainda ecoava entre os oprimidos.

Figura 8 – A execução na Forca.



Fonte: <https://jogosvorazes.com/wiki/Musicas>

Quando Katniss canta essa música, ela não está apenas repetindo a letra ela atualiza seu sentido. O que era um símbolo de medo e morte torna-se um símbolo de rebeldia e esperança, o sentido muda conforme o contexto e o uso.

Você, você, vem pra árvore  
Onde enforcaram um homem  
Que dizem que matou três  
Não mais estranho seria  
A gente se encontrar  
À meia-noite na árvore-forca

Você, você, vem pra árvore  
Onde o homem morto clamou  
Pro seu amor fugir  
Não mais estranho seria  
A gente se encontrar  
À meia-noite na árvore-forca

Você, você, está  
Vindo para a árvore  
Por um colar de esperança  
Lado a lado comigo  
Coisas estranhas aconteceram aqui  
Então, não seria estranho  
Se nos encontrássemos à meia-noite  
Na árvore do enforcamento

Você, você, está  
Vindo para a árvore  
Onde eu te disse para correr  
Para que nós dois pudéssemos ser livres  
Coisas estranhas aconteceram aqui  
Então, não seria estranho  
Se nos encontrássemos à meia-noite  
Na árvore do enforcamento

A música, ao ser transmitida pela mídia rebelde, reverbera em diferentes setores da sociedade. Os distritos ouvem e respondem com ações insurgentes. A música se torna ato político. Ela sai do nível individual e se torna coletiva, ideológica e histórica.

A seguir, o próximo capítulo propõe analisar o diálogo entre páginas e cenas, destacando como elementos narrativos, simbólicos e ideológicos são reinterpretados no processo de adaptação, revelando tanto continuidades quanto rupturas entre o livro e o filme.

#### 4. ENTRE PÁGINAS E CENAS: A ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE JOGOS VORAZES

A relação entre literatura e cinema é marcada por um constante diálogo entre linguagens, em que o texto escrito ganha novas formas de expressão ao ser transposto para a tela. A adaptação cinematográfica, longe de ser uma simples reprodução da obra literária, constitui-se como um processo de recriação, em que o diretor interpreta, seleciona e reconfigura elementos narrativos, visuais e simbólicos. No caso de *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, a passagem das páginas para as cenas amplia o universo ficcional e o torna acessível a um público ainda mais diverso, sem, contudo, deixar de provocar reflexões sobre os significados dessa transformação.

*Jogos Vorazes* (2012), dirigido por Gary Ross, dialoga com o livro original de 2008, observando as permanências e as mudanças que emergem na transposição da linguagem literária para a cinematográfica. A análise buscou compreender de que modo a essência da protagonista, Katniss Everdeen, e os temas centrais da narrativa como o controle social, a resistência e a espetacularização da violência são reinterpretados no filme.

Tabela 4 – Comparação entre os livros e os filmes da saga *Jogos Vorazes*.

Título Livro/Filme	Ano de Publicação e Lançamento	Principais Diferenças entre Livro e Filme	Temas Centrais
<b>Jogos Vorazes</b> ( <i>The Hunger Games</i> )	Livro: 2008 Filme: 2012	<ul style="list-style-type: none"><li>- Narrativa em primeira pessoa substituída por foco visual e ações.</li><li>- Algumas cenas internas de Katniss (pensamentos) são omitidas.</li><li>- Personagem Madge Undersee é excluída.</li><li>- Ênfase maior na estética da Capital e no espetáculo televisivo.</li></ul>	Controle social, sobrevivência, desigualdade, espetáculo da violência, resistência individual.
<b>Em Chamas</b>	Livro: 2009	<ul style="list-style-type: none"><li>- Fidelidade maior ao texto</li></ul>	Rebelião, opressão,

<i>(Catching Fire)</i>	Filme: 2013	original. - Expansão visual da arena e da Capital. - Redução de monólogos internos. - Fortalecimento	manipulação midiática, identidade heroica, resistência coletiva.
<b>A Esperança – Parte 1</b> <i>(Mockingjay – Part 1)</i>	Livro: 2010 (1ª metade adaptada em 2014)	- Ampliação de cenas no Distrito 13 e das propagandas de guerra (“propos”). - Ênfase em Peeta como prisioneiro da Capital. - Ritmo mais lento e político.	Propaganda e manipulação, trauma de guerra, simbolismo do “Tordo”, liderança feminina.
<b>A Esperança – O Final</b> <i>(Mockingjay – Part 2)</i>	Livro: 2010 (2ª metade adaptada em 2015)	- Algumas cenas de ação são expandidas. - Morte de personagens e final levemente suavizado. - Foco na conclusão emocional de Katniss. - Reflexão sobre o ciclo da violência.	Guerra e poder, sacrifício, reconstrução, ambiguidade moral, esperança pós-trauma.

Fonte: elaborado pela autora, com base em Collins (2008–2020) e adaptações cinematográficas (2012).

Os livros em ordem de publicação com suas respectivas capas de lançamento pela editora Rocco, as capas em si, já seriam uma análise à parte dada a escolha certa do Tordo como símbolo.

Figura 9 – Os livros



Fonte: foto retirada do acervo pessoal.

Ordem de lançamento no Brasil: Ressaltamos que o livro A cantiga dos

pássaros e das serpentes não foi objeto de análise nesta dissertação. Jogos Vorazes (2010), Em Chamas (2011), A Esperança (2012), A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes (2020).

Nos pôsteres, as chamas e os tons quentes de vermelho e laranja expressam visualmente essa energia de luta e de desafio. O vermelho é uma cor associada à paixão, ao sangue e à coragem, mas também à revolução e ao sacrifício. Ao longo da série, a predominância dessas cores se intensifica, acompanhando a trajetória de Katniss de participante dos Jogos para líder de um levante popular. O uso do vermelho traduz a emoção e o risco, enquanto o fogo simboliza a força que inspira e, ao mesmo tempo, consome o sistema opressor representado pela Capital.

**Figura 10:** Os posters





Fonte: Comic-Con de San Diego

A progressão das cores nos pôsteres também reflete a evolução da história. No primeiro filme, o preto e o dourado dominam, com apenas pequenas faíscas de fogo, sugerindo o início da chama da revolta. No filme *Em Chamas*, o vermelho se torna mais intenso, marcando o fortalecimento da rebeldia. Já em *A Esperança*, as tonalidades mais escuras e as chamas em destaque revelam que a guerra está em curso, e que o fogo da revolução está prestes a consumir o antigo regime.

No pôster final da série, o símbolo da liberdade aparece envolto em fogo, representando a destruição do sistema e o renascimento de uma nova ordem. Assim, o uso do vermelho e do fogo não é apenas uma escolha estética, mas uma forma de comunicar visualmente o crescimento do espírito revolucionário e a transformação de Katniss em símbolo de esperança.

#### 4.1 A narrativa literária de *Jogos Vorazes*

O livro de Suzanne Collins apresenta uma narrativa em primeira pessoa, centrada na voz de Katniss, cuja percepção do mundo é mediada por suas

emoções, dúvidas e conflitos internos. Essa escolha narrativa confere ao texto uma dimensão subjetiva, que permite ao leitor mergulhar na consciência da personagem. O livro explora detalhadamente os pensamentos e sentimentos de Katniss, bem como as tensões sociais que estruturam Panem, um regime autoritário que se sustenta pelo medo e pelo espetáculo.

A força da obra literária está, portanto, na introspecção e no discurso interior da protagonista, elementos que constroem uma crítica contundente ao poder e à desigualdade. Ao mesmo tempo, Collins utiliza a competição dos Jogos como metáfora das dinâmicas de opressão e consumo da cultura contemporânea, aproximando o leitor de uma reflexão política e ética.

## **4.2 A transposição para o cinema**

Ao ser adaptado para o cinema, *Jogos Vorazes* ganha uma nova dimensão visual e sonora. O filme de Gary Ross preserva a estrutura básica da narrativa e o arco de transformação de Katniss, mas, ao traduzir o monólogo interno para imagens e sons, inevitavelmente modifica o modo como o espectador vivencia a história. O que no livro é introspecção, no filme se torna gesto, olhar e silêncio a subjetividade da protagonista é comunicada por meio da atuação, da fotografia e da trilha sonora.

A linguagem cinematográfica também enfatiza aspectos espetaculares que, embora presentes no livro, ganham maior impacto visual nas telas. O figurino, os cenários e os efeitos especiais constroem uma estética futurista que ressalta a crítica à sociedade do espetáculo. O “fogo”, símbolo associado a Katniss, assume papel central na construção imagética da heroína representando tanto a rebeldia quanto a esperança que ela encarna.

A quadrilogia cinematográfica baseada na trilogia de Suzanne Collins (2008–2010) apresenta uma das narrativas distópicas mais marcantes do século XXI. Por meio da trajetória de Katniss Everdeen, o cinema traduz a crítica social e política presente na literatura, explorando a espetacularização da violência, a manipulação da mídia e a resistência feminina frente à

opressão. Cada filme, ao seu modo, expande o universo de Panem e aprofunda a construção simbólica da heroína.

Sob a direção de Francis Lawrence, o segundo filme amplia o universo narrativo e desloca o foco da luta individual para a rebelião coletiva. Katniss retorna à arena em uma edição especial dos Jogos (o Massacre Quaternário), agora consciente de que se tornou um ícone político. A estética visual do filme destaca o contraste entre a decadência da Capital e a solidariedade dos distritos, utilizando cores, figurinos e planos grandiosos para representar a divisão de classes. A crítica à sociedade do espetáculo se intensifica: as câmeras, os apresentadores e o público televisivo expõem a crueldade do regime e a banalização do sofrimento.

Dividindo o último livro em duas partes, Francis Lawrence adota uma abordagem mais política e introspectiva nesta etapa. O último filme conclui a trajetória de Katniss e o arco temático da saga. A guerra entre os distritos e a Capital chega ao ápice, e a protagonista enfrenta não apenas o presidente Snow, mas também a frieza estratégica da presidenta Coin. A narrativa evidencia a ambiguidade moral da revolução, questionando se o poder libertador não corre o risco de se tornar igualmente opressor.

A fotografia adota tons sombrios e frios, refletindo o clima de perda e cansaço. Cenas de ação intensas alternam-se com momentos de silêncio e reflexão, destacando o trauma psicológico dos personagens. A morte de Prim simboliza o preço da guerra, e o ato final de Katniss ao matar Coin em vez de Snow representa sua recusa em perpetuar o ciclo da violência.

### **4.3 Convergências e divergências**

Apesar de o filme permanecer fiel à essência da narrativa, há diferenças significativas em termos de foco e ênfase. No texto literário, o leitor acompanha as incertezas e os dilemas morais de Katniss em profundidade; já no cinema, a atenção recai sobre a ação e o impacto visual. Essa mudança é coerente com as especificidades de cada linguagem: enquanto a literatura privilegia o interior da personagem, o cinema recorre à performance e à imagem para comunicar emoção.

Além disso, algumas cenas são adaptadas ou suprimidas, o que

modifica o ritmo da narrativa. O filme, ao condensar acontecimentos, busca maior dinamismo e apelo visual. Contudo, essa condensação não elimina a força simbólica da história; pelo contrário, reforça a dimensão política e o carisma da heroína, transformando Katniss em ícone de resistência feminina e social.

A adaptação cinematográfica de *Jogos Vorazes* evidencia o potencial criativo existente no diálogo entre literatura e cinema. Ao transpor o texto de Suzanne Collins para a linguagem audiovisual, Gary Ross não apenas recria a narrativa, mas também amplia seu alcance e sua potência simbólica. O fogo que envolve Katniss tanto nas páginas quanto nas cenas é a metáfora da resistência que atravessa as duas obras, unindo a palavra escrita à imagem em movimento.

Assim, entre páginas e cenas, *Jogos Vorazes* revela-se como uma narrativa de múltiplas vozes e linguagens, em que a heroína se reafirma como símbolo de transformação e esperança. A adaptação cinematográfica, longe de ser uma simples reprodução, configura-se como uma leitura interpretativa da obra literária um diálogo criativo que mantém acesa a chama da resistência.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A saga *Jogos Vorazes* narra as batalhas enfrentadas por Katniss Everdeen, abrangendo tanto lutas de classe quanto de gênero. A proposta desta pesquisa foi analisar os discursos de resistência feminina expressos por meio da personagem, à luz de diferentes correntes do feminismo contemporâneo. Para isso, realizou-se uma análise linguística de trechos selecionados da obra, fundamentada na Análise Crítica do Discurso, conforme os pressupostos teóricos de Norman Fairclough. Esse procedimento permitiu observar como as relações de poder, ideologia e identidade são construídas linguisticamente ao longo da narrativa.

Um dos limites enfrentados neste estudo foi a extensão da trilogia. Por se tratar de uma narrativa ampla e complexa, foi necessário selecionar apenas alguns trechos para a análise, o que implicou a exclusão de passagens que, embora significativas, não puderam ser abordadas com a devida profundidade. Em razão do tempo disponível e da delimitação do objeto, o foco recai

prioritariamente sobre os discursos de gênero, o que restringiu um aprofundamento nos aspectos de classe e raça também presentes na obra.

Ainda assim, a pesquisa permitiu evidenciar como *Jogos Vorazes* dialoga com temas centrais do feminismo contemporâneo, como autonomia, agência, controle simbólico dos corpos e representação das mulheres em contextos de opressão. A personagem Katniss Everdeen resiste aos papéis que lhe são impostos e tensiona os discursos hegemônicos, não como uma heroína idealizada, mas como uma figura marcada por contradições, escolhas e recusas aspectos fundamentais para uma leitura feminista crítica da cultura pop.

Conclui-se que a análise linguística da obra enriqueceu a compreensão dos discursos que atravessam a trajetória da protagonista, permitindo identificar estratégias de resistência e de construção simbólica do feminino em um contexto distópico. Para investigações futuras, recomenda-se ampliar a abordagem interseccional, aprofundando as dimensões de classe, raça e outros marcadores sociais que permeiam o universo narrativo de *Jogos Vorazes*.

A análise de *Jogos Vorazes* sob a ótica de diferentes correntes feministas evidencia que a obra dialoga com temas centrais do feminismo contemporâneo, como autonomia, representação, controle simbólico do corpo e intersecções de opressões. A figura de Katniss, ao resistir aos papéis que lhe são impostos, não representa uma heroína idealizada, mas uma mulher que negocia, recusa e questiona a identidade que tentam impor a ela – característica essencial para uma leitura feminista crítica da cultura pop.

A linguagem não verbal é essencial na construção de sentido e identidade e, por isso, insere-se no escopo da Linguística Aplicada contemporânea. Em obras como *Jogos Vorazes*, gestos, silêncios e símbolos são tão expressivos quanto palavras. Analisar essas estratégias nos ajudou a entender como a linguagem (em sentido amplo) pode ser usada para resistir, manipular, protestar ou libertar.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. *Mitologias*. 9. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1984.
- BEAUVOIR, Simone de. *O segundo sexo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- BHABHA, Homi K. *O Local da Cultura*. Tradução Myriam Ávila et al. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2008.
- BOTTOMORE, Tom; OUTHWAITE, William. *Dicionário do pensamento social do século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996. 990p.
- COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes* (trilogia). Rio de Janeiro: Rocco, 2008–2010.
- DAVIS, Angela. *Mulheres, raça e classe*. São Paulo: Boitempo, 2016.
- DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. 3. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- EMPOWERING women on screen: Exploring the influence of female protagonists on contemporary culture and gendered enjoyment in film. *Cogent Arts & Humanities*, [s.l.], v. 10, n. 1, 2023. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/388273245>. Acesso em: 06 ago. 2025.
- ENGELBRECHT, Janine. *Action heroines and feminist discourse: An analysis of selected female protagonists in film, television and video games*. 2021. Tese (Doutorado) University of South Africa. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/359056332>. Acesso em: 06 ago. 2025.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e mudança social*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- FAIRCLOUGH,, N. (2010). A dialética do discurso. *Revista Teias*, 11(22), 225-234. Recuperado de <http://bit.ly/2TD5fZC>.
- FEDERICI, Silvia. *Calibã e a bruxa: Mulheres, corpo e a acumulação primitiva*. Autonomedia, 2004.
- FERREIRA ALVES, Vanessa; BOFF ORO, Salete. *Jogos Vorazes e o totalitarismo*. Ed. Rio Grande do Sul: PUC, 2014.
- FREIRE, P. *A Importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. 22 Ed. São Paulo: Cortez, 1986.
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1987.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 33. ed. Petrópolis:

Vozes, 2014.

GILSA VON, Talita. *Jogos Vorazes (2012): a construção da heroína Katniss numa sociedade distópica*. Ed. Florianópolis: UFSC, 2017.

HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral e Ronaldo Fernandes. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HOOKS, Bell. *O feminismo é para todo mundo*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de Cecília Prada. São Paulo: UNESP, 2013.

JENKINS, Patty (Dir.). *Wonder Woman*. Warner Bros., 2017. Filme (141 min).

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semiótica: linguagem, discurso e análise freudiana*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

KRISTEVA, Julia. *A revolução da linguagem poética*. Tradução de Telê Ancona Lopez. São Paulo: Perspectiva, 2005a.

LAWRENCE, Francis. *The Hunger Games: Catching Fire*. EUA: Lionsgate, 2013.

———. *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*. EUA: Lionsgate, 2014.

———. *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*. EUA: Lionsgate, 2015

LEMOS, A. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Annablume, 2013.

PERROT, Michelle. *Minha história das mulheres*. São Paulo: Ed. Contexto, 2006.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de narratologia*. Coimbra: Almedina, 2007.

ROSS, Gary. *The Hunger Games*. EUA: Lionsgate, 2012.

RUEDA, Claudia F.; BARRAZA, Laura G. *Female Agency in Films Made by Latin American Women: Gaze, Sensibility, and Power*. Cham: Springer, 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-72600-2>. Acesso em: 06 ago. 2025.

WOLF, Naomi. *O mito da beleza: como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.