



UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE

**UNIVERSIDADE DO PLANALTO CATARINENSE – UNIPLAC  
LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA/LÍNGUA INGLESA**

**DANIELA SAMANTA BERNARDINO**

**O TORDO: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA REVOLUÇÃO NA SAGA  
*JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE COLLINS**

**LAGES – SC**

**2024**

**DANIELA SAMANTA BERNARDINO**

**O TORDO: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA REVOLUÇÃO NA SAGA  
*JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE COLLINS**

Monografia apresentada à Universidade do Planalto  
Catarinense – Uniplac, como parte dos requisitos para  
a conclusão do Curso de Graduação de Licenciatura  
em Letras – Língua Portuguesa/Língua Inglesa.

Orientador: Prof. Me. Altamir Guilherme Wagner

**LAGES – SC**

**2024**

**DANIELA SAMANTA BERNARDINO**

**O TORDO: KATNISS EVERDEEN COMO SÍMBOLO DA REVOLUÇÃO NA SAGA  
*JOGOS VORAZES*, DE SUZANNE COLLINS**

Monografia apresentada à Universidade do Planalto Catarinense - Uniplac, como parte dos requisitos para a conclusão do Curso de Graduação de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa/Língua Inglesa.

( ) Aprovado ( ) Reprovado Nota: \_\_\_\_\_

Lages, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

**Banca examinadora:**

---

Orientador Prof. Me. Altamir Guilherme Wagner

---

Prof. Ma. Kátia M. Ferreira Pessoa

---

Prof. Me. Rodrigo Ogliari Coelho

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a minha avó, Maria Lucia Moreira Santin, que faleceu antes da conclusão deste trabalho. Dedico a ela, pois mesmo não sabendo, foi a mulher mais revolucionária que tive o prazer de conhecer.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família, meu pai Daniel, minha mãe Ivone, meus irmãos Diego e Douglas, minha cunhada Erika, minhas irmãs, minha avó Lúcia e meu primo Lucas por terem estado do meu lado, dando conselhos e me apoiando independente de qualquer coisa. Aos meus amigos, em especial à Gabriela Ramos, pela compreensão, ajuda e apoio nos surtos e crises. Ao professor Altamir, que me inspirou, me incentivou e não desistiu do meu longo processo de aprendizagem, nem todo o agradecimento do mundo será o suficiente para expressar o quanto a sua ajuda foi importante. Agradeço a todas as escritoras que me moldaram e por muitas vezes suas histórias serem meu refúgio. Também agradeço ao coordenador Carlos Eduardo Canani, os membros da banca e à Uniplac que fizeram parte desta jornada.

*“Mas o pensamento coletivo é normalmente de curta duração. Nós somos seres inconstantes, estúpidos com memórias pobres e um grande dom para a auto-destruição.”*

*Suzanne Collins*

## RESUMO

Este trabalho trata-se de uma pesquisa bibliográfica que analisa a personagem Katniss Everdeen como símbolo de revolução na saga distópica *Jogos Vorazes* (2008-2010), da escritora norte americana Suzanne Collins. Para tal, faz-se necessário observar os feitos da protagonista, que se tornaram símbolos da revolução dentro do universo dos livros, bem como a sua evolução enquanto personagem central da história. Além disso essa pesquisa também investiga os conceitos de Utopia e Distopia. Assim, o objetivo principal deste trabalho é reconhecer a mulher como símbolo de revolução. Dessa forma, a base teórica utilizada para falar de utopia e distopia são os livros *The Cambridge Companion to Utopian Literature*(2010) editado por Gregory Claeys, *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction* (2014) editado por Sara K. Day, Miranda A. Green Barteet e Amy L. Montez. Também serão usados os três livros da saga Jogos Vorazes como objeto de análise. Os resultados da pesquisa mostram que, Katniss apesar de ser levada a virar a líder da revolução, ela molda esse papel a sua autenticidade e com esse papel incentiva os cidadãos de seu país a formularem e atingirem a revolução.

**Palavras-chave:** Distopia. Revolução. Katniss Everdeen. Suzanne Collins.

## ABSTRACT

### **Mockingjay: Katniss Everdeen as a revolution symbol in The Hunger Games saga, by Suzanne Collins**

This work is a bibliographical research that analyzes the character Katniss Everdeen as a revolution symbol in The Hunger Games (2008-2010) dystopic novels, by the American writer Suzanne Collins. Therefore is necessary to observe the actions of the character, that became the symbols of the revolution inside if the book's universe, as well her evolution as the central character of the story. Furthermore, this research also investigate the concepts of Utopia and Dystopia. Thus, the main objective of this work is to recognize women as a revolution symbol. In this way, the theoretical basis used to talk about utopia and dystopia are the books *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (2010) edited by Gregory Claeys, *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction* (2014) edited by Sara K. Day, Miranda A. Green Barteet and Amy L. Montez. The three books in The Hunger Games saga will also be used as objects of analysis. The research results show that, despite being driven to become the leader of the revolution, Katniss molds this role to her authenticity and with her role encourages the citizens of her country to formulate and achieve the revolution.

**Keywords:** Dystopia. Revolution. Hunger Games. Katniss Everdeen. Suzanne Collins.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1 – DISTOPIA E UTOPIA: ORIGEM, CARACTERÍSTICAS E DIFERENÇAS. ....</b>	<b>13</b>
1.1 UTOPIA: ORIGEM E CONCEITO .....	14
1.2 DISTOPIA .....	17
<b>CAPÍTULO 2 – O UNIVERSO E A HISTÓRIA DE JOGOS VORAZES.....</b>	<b>22</b>
2.1 O UNIVERSO: A CAPITAL E OS DISTRITOS .....	22
2.2 A HISTÓRIA: JOGOS VORAZES, EM CHAMAS E ESPERANÇA .....	26
<b>CAPÍTULO 3 – KATNISS EVERDEEN: A GAROTA EM CHAMAS.....</b>	<b>36</b>
3.1 SUZANNE COLLINS: VIDA E OBRA .....	36
3.2 SAGA JOGOS VORAZES: CARACTERIZANDO A OBRA COMO UMA DISTOPIA .....	38
3.3 O TORDO: KATNISS EVERDEEN COMO O SÍMBOLO DA REVOLUÇÃO .....	40
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

Distopia é um gênero literário que faz analogia aos problemas da atualidade, geralmente em um futuro onde há governos totalitários, regimes ditatoriais, pessoas privadas de direitos fundamentais ou violência. Ao contrário da utopia, que traz uma ideia de vida perfeita e inalcançável. Nos cenários distópicos, o pessimismo, a fome, a miséria e o medo prevalecem, uma vez que este gênero busca mostrar o pior lado de uma realidade ficcional.

Neste contexto, em algumas obras distópicas, surgem símbolos heroicos que se tornam marcos da revolução e trazem esperança, com objetivos como o de combater as mazelas daquela sociedade e de enfrentar os percalços presentes na realidade em questão. Em distopias mais famosas como: *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, *1984* de George Orwell e *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, as personagens femininas têm pouca ou nenhuma relevância para a construção da narrativa. Diferente de obras como: *O conto da Aia* de Margaret Atwood, *Mulher à Beira do Tempo* de Marge Piercy ou *A Parábola do semeador* de Octavia Butler, nas quais a história é centrada nas personagens femininas que agem de forma autônoma sem que suas ações sejam decorrentes ou respostas aos atos dos personagens masculinos. Assim como essas obras, a saga *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, traz a personagem feminina Katniss Everdeen para desempenhar esse papel de protagonista no universo criado pela autora. Portanto, o tema de pesquisa deste trabalho, será analisar esta personagem, enquanto mulher, heroína e símbolo revolucionário. Assim, a problemática do trabalho parte da seguinte questão: Como acontece a construção de uma personagem heroica em um cenário de revolução dentro do gênero distópico?

Desde a infância, os livros fizeram parte da minha vida. Mas foi na adolescência que a paixão pela literatura se intensificou. Foi nesta época que conheci a saga *Jogos Vorazes* que rapidamente se tornou minha série de livros favorita. Principalmente por ajudar a abrir meus olhos para vários problemas existentes na sociedade, e também descobrir outras obras de distopia. Com isso, percebi que a maioria dos livros com temática distópica foram escritos por homens que passavam suas visões de mundo por suas obras. Porém, a vivência de um homem e de uma mulher na sociedade são totalmente diferentes e isso me causava incômodo. Além da maioria das obras serem escritas por homens, as personagens femininas são geralmente secundárias e/ou retratadas de maneira superficial.

Desta forma, esta pesquisa tem relevância social, pois procura demonstrar a representatividade das mulheres em cenários revolucionários e na literatura, uma vez que elas

sempre fizeram parte deles, porém são esquecidas ou desvalorizadas, mesmo tendo uma grande relevância para a história do mundo. Já no contexto acadêmico, este trabalho é importante pois ainda há poucas pesquisas sobre personagens femininas e sobre as escritoras que fazem parte do gênero literário distopia e da literatura de ficção científica de maneira geral. Escritoras de ficção científica de renome como: Ursula Le Guin, Margaret Atwood e Octavia Butler, também escreveram obras cujo pano de fundo são distopias. Assim, este trabalho poderá contribuir para ampliar os conhecimentos sobre o tema e sobre outras obras que tenham mulheres como protagonistas.

Sendo assim, o objetivo principal desta pesquisa é reconhecer a mulher como símbolo de revolução, a partir da análise da personagem Katniss Everdeen na saga *Jogos Vorazes*, da autora Suzanne Collins. Além deste, também tem como objetivos específicos: delimitar os conceitos da literatura distópica e determinar como é construído o herói em uma narrativa; e delimitar as características que determinam a protagonista Katniss Everdeen como heroína da saga.

Quanto à metodologia, trata-se de uma pesquisa bibliográfica uma vez que se procura adquirir e criar novos conhecimentos acerca de um assunto, baseando-se em conhecimentos já existentes em livros e periódicos. As autoras Lakatos e Marconi (1996) sintetizam este tipo de estudo da seguinte forma “[...] pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras” (Marconi e Lakatos, 1996. p. 71). Dessa forma, é possível que as informações trazidas para o trabalho sejam confiáveis e autênticas, devido ao embasamento das teorias levantadas por diferentes autores. Sendo assim, as obras utilizadas e consultadas para o referencial teórico desta pesquisas serão *O Herói* (1985), de Flávio Kothe, que traz informações sobre os arquétipos dos personagens heroicos; *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (2010), que traz uma coletânea de vários artigos sobre literatura utópica e distópica, suas origens e suas características; *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*, assim como o livro citado anteriormente, este também traz uma coletânea de artigos, porém neste são artigos sobre mulheres revolucionárias em distopia jovem.

Por fim, para a construção do trabalho, estabelecemos no primeiro capítulo as origens dos gêneros utópico e distópico, as características e diferenças de ambos. Já no segundo capítulo, será a contextualização dos distritos e o resumo da história dos três livros da série. No terceiro e último capítulo tratado da vida e obra da autora Suzanne Collins, com

aprofundamento nas obras *Jogos Vorazes*, *Em Chamas* e *A Esperança* e também a análise da personagem Katniss Everdeen, protagonista desta saga.

## CAPÍTULO 1 – DISTOPIA E UTOPIA: ORIGEM, CARACTERÍSTICAS E DIFERENÇAS.

Neste primeiro capítulo trataremos definições sobre conceitos importantes para o desenvolvimento da pesquisa. Assim, de maneira geral, entende-se que distopia é um gênero literário que normalmente mostra um futuro com governos totalitários, regimes ditatoriais, pessoas privadas de direitos fundamentais ou violência, trazendo uma visão por vezes exagerada dos problemas da atualidade. Como esse gênero procura mostrar o pior lado de uma realidade, nesses cenários o medo, a fome, a miséria e o pessimismo prevalecem. Em contrapartida, existe a utopia que assim como a distopia, faz crítica aos problemas da realidade, mas em um futuro ou um lugar onde tudo é melhor que a nossa realidade como o sistema econômico, político, social e cultural. Sendo a utopia criada originalmente, nasceu dela outros gêneros que seguiam a mesma linha de estrutura, mas com outras características, a mais conhecida hoje em dia é a distopia, que surgiu para fazer o contraponto deste gênero. O autor Kenneth M. Roemer, no artigo *Paradise transformed: varieties of nineteenth-century utopias* (2010) descreve a literatura utópica da seguinte forma:

Minha definição de trabalho de uma literatura utópica é uma descrição narrativa bastante detalhada de uma cultura imaginária – uma ficção que convida os leitores a experimentarem vicariamente uma realidade alternativa que crítica a deles abrindo espaço intelectuais e emocionais que encorajam os leitores a perceberem as realidades e potencialidades de suas culturas de novas maneiras. Se o autor e/ou os leitores percebem a cultura imaginária como sendo significativamente melhor do que sua realidade ‘presente’, então a obra é uma literatura eutópica (ou mais comumente, uma utopia); se é significativamente pior, é uma distopia. (Roemer, 2010, p. 79, tradução nossa)<sup>1</sup>

Sendo assim, é importante entender a origem, as características e as diferenças das duas literaturas, uma vez que a distópica é uma vertente da utópica. Tendo em vista que uma é importante para outra existir, os subtópicos deste capítulo serão divididos com a intenção de apresentar conceitos de literatura utópica e em seguida a delimitação dos conceitos de literatura distópica. Logo, para compreender o que é distopia, é preciso primeiro entender o que é utopia. Portanto, utilizaremos das obras *The Cambridge Companion to Utopian*

---

<sup>1</sup> My working definition of a literary utopia is a fairly detailed narrative description of an imaginary culture – a fiction that invites readers to experience vicariously an alternative reality that critiques theirs by opening intellectual and emotional spaces that encourage readers to perceive the realities and potentialities of their cultures in new ways. If the author and/or readers perceive the imaginary culture as being significantly better than their ‘present’ reality, then the work is a literary utopia (or more commonly, a utopia); if significantly worse, it is a dystopia. (Roemer, 2010, tradução nossa)

*Literature* (2010) editado por Gregory Claeys e pela obra *O que é utopia* (1992) de Teixeira Coelho, bem como do clássico da literatura *Utopia* (1999) de Thomas More. Além dessas obras, para explicar o que é distopia, serão usadas as obras *The dystopian imagination in contemporary Spanish literature and film* (2018) de Diana Palardy, *The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell* (2010) de Gregory Claeys e *The concept of utopia* (2010) de Fátima Vieira.

### 1.1 UTOPIA: ORIGEM E CONCEITO

Para compreender o que é a literatura Utópica, é preciso primeiro entender de onde ela surgiu. O termo utopia foi empregado pela primeira vez pelo autor Thomas More em seu livro homônimo, no ano de 1516. No artigo *The concept of utopia* a autora Fátima Vieira (2010, p. 3-4) nos diz que o nome da obra, originalmente iria se chamar *Nusquama*, palavra latina para: não lugar, mas esse nome passaria a ideia de um lugar que nunca poderia existir. Porém, a história de More foi inspirada nas cartas dos navegadores Américo Vespucci, Cristóvão Colombo e Angelo Poliziano que descreviam histórias de mundos e novos povos. Para passar essa ideia de um lugar que não existe, mas possa existir, ele criou uma nova palavra usando a junção de duas palavras gregas *ouk* reduzida a *u* que quer dizer não, *topos* lugar, e acrescentou o sufixo *ia* que indica um lugar, fazendo uma afirmação e uma negação ao mesmo tempo. Além disso, ela também explica que o termo foi considerado um neologismo, uma vez que a palavra foi usada para dar nome a algo novo ou um conceito que já existe. Posteriormente, ela foi usada para a formação de palavras como eutopia, distopia, alotopia e outras. Assim, a criação do termo - utopia - resultou em dois diferentes significados, o primeiro era referenciar lugares paradisíacos imaginários e o outro trata-se de um tipo particular de narrativa, ou seja, a conhecida hoje como literatura utópica.

No entanto, vale ressaltar que a ideia que se tem de utopia, nasceu antes do conceito em si, uma vez que a imaginação utópica – de um lugar que não o presente em que tudo é melhor e mais bonito – sempre esteve presente no inconsciente coletivo, como por exemplo nas lendas, contos e histórias contadas pelas civilizações e espalhadas principalmente pelas religiões. Pois, os seres humanos tendem a idealizar realidades melhores do que as que eles vivenciam. Assim Teixeira Coelho evidencia, no livro *O que é utopia*:

Dessa presença perene da vontade utópica são indícios tanto as sociedades primitivas, ditas a-históricas, quanto o pensamento religioso das mais antigas sociedades históricas conhecidas. Entre as sociedades chamadas primitivas encontra-se a imaginação utópica sob a forma de lendas e crenças que apontam para um lugar melhor (situado no outro ou, o que é importante, neste mundo) onde será possível encontrar a felicidade ou, pelo menos, uma vida melhor. E entre as sociedades históricas, como as de que se originou esta civilização, as formas do pensamento religioso encarregam-se de servir como veículos primeiro para a imaginação utópica. (Coelho, 1992, p. 15)

Além da religiosidade, a imaginação utópica está presente em outras áreas do imaginário coletivo humano como na política e economia. É possível usar o próprio criador do termo como exemplo. More vivia em uma época que não existia liberdade de expressão e pensamento, o autor transformou sua obra em uma forma de esconder seus ideais e criticar a sociedade inglesa em um lugar inexistente, sem receber represálias daqueles com poder, também pretendia com sua obra conscientizar as pessoas sobre os problemas da época, porém sem chegar a uma revolução, ou seja, sem determinar uma ruptura com a ordem vigente. Na introdução do livro *Utopia*, escrita por George Logan e Robert Adams a ilha é descrita da seguinte forma:

Sob certos aspectos, a república de Utopia acaba por revelar-se um lugar muito agradável; sob outros, porém, é muito desagradável. Lá não existe fome, nem falta de habitações. A república é surpreendentemente igualitária. Por outro lado, a liberdade pessoal é tolhida de diversos modos. O debate político fora do senado ou da assembleia popular constitui crime punível com a morte; o cidadão precisa obter dos magistrados locais permissão para viajar, e, até mesmo para dar um passeio no campo, precisa do consentimento do cônjuge e do pai. (Logan, Adams, 1999, p.14)

Por um lado, apesar de ser um lugar onde garante as necessidades básicas de sobrevivência dos seus cidadãos, na república eles não têm liberdade de expressão ou de ir e vir, tendo que pedir permissão para seus familiares ou governantes, fazendo com que a ilha seja um lugar favorável para se viver, mas ao mesmo tempo suas leis extremas fazem com ainda exista um sistema opressivo e injusto com as classes menores da sociedade, compactuando com o ciclo de desigualdade social que existe tanto na ficção quanto na realidade. “A sociedade em que More vivia era rigidamente hierarquizada e plena de regras, de modo que Utopia talvez não lhe tenha parecido tão repressiva quanto parece para nós.” (Logan, Adams, 1999, p. 14-15) Com isso, para o contexto da época em que o autor viveu, a ilha não é desagradável para se viver, uma vez que todos têm comida e um lugar para morar, mas esquece os outros direitos que os seres humanos precisam para uma vida verdadeiramente adequada.

Sendo assim, de acordo com o pensamento de Thomas More, o termo nasceu de uma necessidade humana de imaginar um lugar, um futuro ou estrutura política melhor, por isso a linha de imaginação utópica mais comum é justamente a política, por buscar novas estruturas sociais baseada em novos arranjos políticos para beneficiar a todos os habitantes da sociedade (Coelho, 1992). Entre esses arranjos, é possível encontrar muitas reivindicações, principalmente as trabalhistas que perpetuam desde os primórdios da vida humana, uma vez que já não eram novas quando a obra de More foi escrita, quanto mais hoje. Dessa forma, a autora Teixeira Coelho demonstra algumas exigências que a imaginação apresenta:

A imaginação utópica quer ainda - e é penoso constatar que a imaginação tem de intervir aqui também - que todos sejam tratados do mesmo modo, homens, mulheres e crianças. Que ninguém passe necessidades. Que ninguém seja considerado superior aos outros por ter mais coisas do que eles. Que os mais competentes e honestos dirijam os negócios públicos. Que ninguém seja obrigado a fazer o que não quer, ou o que não pode e não deve. Ou, então, que desapareça o dinheiro. E a propriedade privada. E que exista a liberdade de expressão, e a religiosa. E que a educação seja acessível a todos. A esta lista cada um poderia acrescentar ainda uma série de exigências básicas: todas caberiam. E mais algumas e outras não imaginadas. (Coelho, 1992, p. 19)

Outra área que a imaginação utópica abrange, é a literatura. Assim como o termo utopia, a literatura utópica também nasceu com Thomas More. Essa literatura segue o mesmo conceito do termo, busca mostrar um lugar melhor que a realidade, pois normalmente escritores da literatura utópica pegam aspectos da vida real e imaginam um lugar onde os erros daqui sejam resolvidos em outra perspectiva (Vieira, 2010). Assim, esse gênero literário mantém a mesma estrutura desde a obra de More, com algumas influências de outros gêneros como novelas, jornais e a ficção científica, a autora Fátima Vieira a explica da seguinte forma:

Normalmente retrata a viagem (por mar, terra ou ar) de um homem ou uma mulher para um lugar desconhecido (uma ilha, um país ou um continente); uma vez lá, o viajante utópico geralmente é oferecido uma visita guiada pela sociedade e recebe uma explicação de sua organização social, política, econômica e religiosa; esta viagem tipicamente implica o regresso do viajante utópico ao seu país a fim de poder levar de volta a mensagem que tem alternativas e melhores formas de organizar a sociedade. [...] outra característica é a que é centrada no ser humano, não contando com o acaso ou com a intervenção de forças divinas ou externas para impor a ordem na sociedade. (Vieira, 2010, p. 7, tradução nossa)<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> It normally pictures the journey (by sea, land or air) of a man or woman to an unknown place (an island, a country or a continent); once there, the utopian traveller is usually offered a guided tour of the society, and given an explanation of its social, political, economic and religious organization; this journey typically implies the return of the utopian traveller to his or her own country, in order to be able to take back the message that there are alternative and better ways of organizing society. [...] Another characteristic is that it is human-centred, not relying on chance or on the intervention of external, divine forces in order to impose order on society. (Vieira, 2010, p. 10, tradução nossa)

Portanto, a literatura utópica evoluiu e foi a originária de outros gêneros, sendo assim a hibridização e a evolução dos gêneros são um fenômeno natural dentro da literatura o que acarreta na dificuldade de categorizar e definir precisamente alguns gêneros, esse é caso da literatura distópica. Esta que será discutida no próximo subtítulo deste trabalho.

## 1.2 DISTOPIA

A distopia foi um dos gêneros literários que se originou da literatura utópica, como citado anteriormente, assim como o termo originário distopia também vem de termos gregos, sendo eles *dys* quem vem do grego *dus*, que significa ruim, já a segunda parte da palavra vem de *topia*, que como explicado anteriormente, quer dizer lugar, ou seja, traduzindo a palavra do grego seria “lugar ruim”, a autora Fátima Vieira, traz a origem deste dessa maneira:

O primeiro uso registro de distopia [...] data-se a 1868 e pode ser encontrado em um discurso parlamentar em que John Stuart Mill tentou encontrar um nome para uma perspectiva que fosse oposta a da utopia: se a utopia fosse vista como "muito boa para ser viável", então distopia "era muito ruim para ser viável". Naquele discurso, Mill usou a palavra distopia como sinônimo de cacotopia, um neologismo que foi inventado por Jeremy Bentham; e as duas palavras têm na verdade uma etimologia e intenção semelhantes: *dys* vem do grego *dus*, e quer dizer ruim, anormal, doente; *caco* vem do grego *kako*, que é usado para se referir a algo que é desagradável ou incorreto. Desde o discurso de Mill, muitas outras designações foram apresentadas por diferentes autores para se referirem a ideia de utopia que deu errado (como utopia negativa, utopia regressiva, utopia inversa ou utopia desagradável), mas o neologismo de Mill prevaleceu. (Vieira, 2010, p. 16, tradução nossa)<sup>3</sup>

Com isso, é possível perceber que desde sua primeira aparição, distopia é tida como o contrário de utopia. Enquanto utopia tem como conceito principal um lugar mostrar um lugar perfeito, distopia pega os defeitos e o pessimismo da sociedade e arruma em um futuro pior. Vieira (2010) explica que “a contemplação de um futuro pior afetou a utopia como gênero literário” uma vez que a distopia usa não apenas lugares imaginários, mas também lugares

---

<sup>3</sup> The first recorded use of dystopia [...] dates back to 1868, and is to be found in a parliamentary speech in which John Stuart Mill tried to find a name for a perspective which was opposite to that of utopia: if utopia was commonly seen as ‘too good to be practicable’ the dystopia was ‘too bad to be practicable’. In that speech, Mill used the word dystopia as synonymous with cacotopia, a neologism that had been invented by Jeremy Bentham; and the two words have in fact a similar etymology and intention: *dys* comes from the Greek *dus*, and means bad, abnormal, diseased; *caco* comes from the Greek *kako*, which is used to refer to something which is unpleasant or incorrect. Since Mill’s speech, many other designations have been put forward by different authors to refer to the utopia gone wrong (such as negative utopia, regressive utopia, inverse utopia or nasty utopia), but Mill’s neologism has prevailed. (Vieira, 2010, p. 16, tradução nossa)

reais para mostrar o pior lado de uma realidade, pressupondo que um futuro desagradável irá acontecer por causa desses problemas.

Porém, antes do termo distopia começar a ser usado, outros dois gêneros nasceram da utopia, a “anti-utopia” e a “utopia satírica”, ambas nasceram pela descrença, ceticismo e desesperança dos pensadores do século XVIII. A autora Fátima Vieira (2010) exemplifica as três da seguinte forma: “se a utopia tem a ver com esperança e a utopia satírica tem a ver com a desconfiança, a anti-utopia tem claramente a ver com descrença total”<sup>4</sup>. Ou seja, elas partilham da mesma estrutura e estratégias narrativas, porém a anti-utopia foi uma forma de ridicularizar o estudo utópico, além de denunciar a inconsistência da imaginação utópica e os males que a utopia poderia acarretar na sociedade. Assim, é possível citar a visão de o que é utopia pelo autor Gregory Claeys:

Distopia é geralmente usado de forma intercambiável com anti-utopia ou utopia negativa, em contraste com utopia [...], para descrever um retrato ficcional de uma sociedade em que o mal, ou os desenvolvimentos sociais e políticos, têm a vantagem; ou como uma sátira de aspirações utópicas que tentam mostrar suas falácias [...](Claeys, 2010, p.107)

Nesta etapa da evolução do gênero utópico, o futuro começou a ser usado na estrutura da narrativa e com isso o gênero iniciou uma era sombria, pois ao mesmo tempo que algumas pessoas imaginavam a possibilidade da construção de um mundo melhor, outras pessoas criaram a consciência que talvez o mundo no futuro fosse pior que no presente. Vieira demonstra essa etapa do pensamento utópico, desta forma:

Quando a ideia de uchronia passou a ser promovida sistematicamente (ou seja, quando o pensamento utópico se voltou para o futuro), foi inevitavelmente acompanhada pela imaginação de tempos mais sombrios. A ideia de “utopia saiu errado” não nasceu naturalmente: desde tempos imemoriais, as pessoas têm pensado na possibilidade de construção de um mundo melhor, mas eles também têm consciência da probabilidade de um futuro que poderá ser pior do que o presente. Tal como no caso da utopia, o conceito de distopia precedeu a invenção da palavra. (Vieira, 2010, p.16, tradução nossa)<sup>5</sup>

Assim, o conceito de distopia começou a surgir, mas a palavra, como foi citado anteriormente, apenas surgiu em 1868. Com isso, o termo distopia ganhou maior importância

---

<sup>4</sup> If utopia is about hope, and satirical utopia is about distrust, anti-utopia is clearly about total disbelief. (Vieira, 2010, tradução nossa)

<sup>5</sup> When the idea of echronia came to be systematically promoted (i.e., when utopian thought turned towards future), it was inevitably accompanied by the imagination of darker times. The idea of ‘utopia gone wrong’ was not naturally born then, though: from time immemorial people have thought about the possibility of the construction of a better world, but they have also been aware of the likelihood of a future which might be worse than the present. As in the case of utopia, the concept of dystopia preceded the invention of the world. (Vieira, 2010, p. 107, tradução nossa)

no século XX. Gregory Claeys (2010) nos diz que a partir do pensamento de Karl Popper e Jacob Talmon, assim como o surgimento do totalitarismo, o impulso utópico é em si distópico. Isso se dá quando “o desejo de criar uma sociedade muito evoluída na qual o comportamento humano é dramaticamente superior às normas implica uma intrínseca mudança em direção a métodos punitivos de controle do comportamento, o que inexoravelmente resulta em formas de política de estado”. (Clayes, 2010, p.108). Junto com o crescimento do totalitarismo, houve o progresso tecnológico e científico, ambas ideias interligadas uma vez que são usadas para o estabelecimento de ditaduras, ao invés de impulsionar a humanidade à prosperidade, fazendo com que essas ideias alimentem o discurso distópico (Vieira, 2010).

Na literatura, o encontro desses dois fatores começou a ser usados como inspiração para narrativas, como nas obras *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley e *1984* (1949) de George Orwell, que de acordo com Clayes são os textos que melhor definem o período entre o fim do século XIX e início do século XX. Ele nos diz: “que suas duas maiores características, a engenharia socialista do comportamento humano pela manipulação biológica foram vistas como desenvolvimentos mutuamente positivos e negativos” (Clayes, 2010). Ambas com histórias distintas, mas que a tecnologia e totalitarismo foram usados para manipular a população dos universos criados pelos autores, sendo as narrativas usadas para criticar os governos totalitários que surgiram durante a primeira e a segunda guerras mundiais. No mesmo sentido, Claeys completa:

O tema comum nas duas obras é a quase onipotência de um estado monolítico e totalitário demandando e normalmente exigindo completa obediência de seus cidadãos, desafiado ocasionalmente, mas geralmente de ineficazmente por individualismo ou por falhas sistêmicas, e apoiados em avanços tecnológicos para assegurar o controle social. (Clayes, 2010, p. 109).

Desta forma, distopias são usadas para fazer críticas afiadas das sociedades que os autores querem refletir, no entanto podem ser consideradas visões de mundo conservadoras. (Clayes, 2010). Assim, as distopias nasceram para concretizar o imaginativo das pessoas, fazendo com o que o termo crie uma ambiguidade na sua compreensão, uma vez que existem diferentes pontos de vista em um mesmo assunto, baseados nas ideologias e opiniões de cada leitor e escritor desse gênero, ao mesmo sentido que a utopia. Clayes fala da ambiguidade na compreensão do termo, pois “um terrorista para uma pessoa, pode ser o lutador da liberdade para outra, assim como a utopia para uma pessoa pode ser a distopia de outra” (Clayes, 2010, p.108), cada pessoa irá ler de uma forma uma obra distópica e tirar suas próprias conclusões

sobre o debate filosófico, político e ético criada pelo autor em sua obra de ficção, assim engajando e motivando os leitores a tomar atitudes políticas e sociais (Díez *apud* Palardy, 2018) porém é preciso reforçar que a ideologia de um tempo é a ideologia da classe dominante daquele tempo, uma vez que os meios de comunicação exercem um papel significativo como aparelho ideológico. Desta forma, é possível perceber que a mudança das eras da história humana, também pode ser considerada utópica e distópica, uma vez que:

Muitos de nós vivemos hoje nas utopias do passado, em circunstâncias vastamente melhores do que aquelas imaginadas pelos nossos ancestrais jamais sonharam. Por isso o paradigma liberal de opulência universal e de democracia estável é em si também um ideal utópico, e suscetível em si à falha distópica, ambas econômica e ambientalmente. (CLAEYS, 2010, p.108).

Sendo assim, a literatura distópica se torna algo que ajuda o leitor a perceber a sociedade em que ele está inserido, uma vez que as pessoas que comandam o mundo tendem a impor uma visão de mundo perfeita, quando na realidade há muito problemas, no qual só são percebidos quando quebram as barreiras da alienação. “Uma sociedade que é imposta com utópica de cima para baixo, mas não é; ao invés disso é experienciada como um regime totalitário pelos cidadãos que estão verdadeiramente conscientes da situação” (Díez *apud* Palardy, 2018, p.7). Ou seja, uma sociedade só deixa de ser alienada quando ela percebe o que está acontecendo de verdade.

Outro objetivo do gênero distópico é mostrar para os leitores que os seres humanos cometem erros. Diferente da literatura utópica que usa o medo para mostrar o que o futuro pode dar certo e errado usando a responsabilidade moral e ética do público para tentar mudar o seu ponto de vista perante as mazelas da sociedade. A distopia rejeita a ideia da busca pela perfeição, apesar de mostrarem imagens negativas do futuro, os autores desses gêneros buscam uma reação positiva de seus leitores. Vieira complementa esta ideia da seguinte forma:

[...] por um lado, os leitores são levados a perceber que todos os seres humanos têm (e sempre vão ter) imperfeições e assim melhoria social - em vez de melhoria individual - é a única forma de garantir felicidade social e política; por outro lado, os leitores devem entender que o futuro retratado não é apenas uma possibilidade que eles têm que aprender para evitar. (Vieira, 2010, p. 14, tradução nossa)<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> [...] on the one hand, the readers are led to realize that all humans being have (and will always have) flaws, and so social and political happiness; on the other hand, the readers are to understand that the depicted future is not a reality but only a possibility that they have to learn to avoid. (Vieira, 2010, p.14, tradução nossa)

Ou seja, autores de distopia muitas vezes causam desespero em seus leitores, não com a intenção de que eles tenham medo, mas para perceber que nunca será alcançado uma sociedade ideal, porém uma sociedade melhor pode ser construída, trazendo esperança para os leitores. Fátima Vieira diz que “Distopias que não deixam espaço para a esperança falham em sua missão” (Vieira, 2010, p.17), assim o objetivo principal desse gênero, é a esperança, mesmo tendo um tom negativo em sua grande maioria. Vieira exemplifica os escritores deste gênero assim:

Os escritores de distopias que foram publicados nas últimas três décadas, em particular, têm tentado deixar bem claro para seus leitores que ainda há uma chance da humanidade escapar, normalmente oferecendo um brilho de esperança bem no final da narrativa; por causa disso, essas utopias muitas vezes foram chamadas distopias críticas. Elas são, na verdade, uma variação do mesmo sonho social que dá impulso à utopia literária. (Vieira, 2010, p. 17, tradução nossa)<sup>7</sup>

Diante disso, Diana Palardy (2018) determina algumas características que ajudariam a definir uma obra distópica. De acordo com a autora, obras distópicas se passam em sociedades hipotéticas; os indivíduos são oprimidos, mesmo que não percebam; os problemas sociopolíticos e sistêmicos são os responsáveis pelos humores dos personagens; esses problemas são reflexos exagerados dos problemas evidenciados em nossa sociedade; é uma sociedade deliberadamente planejada que pretende ser a ideal ao menos para uma parte dos cidadãos (e que surgiu depois de algum tipo de desastre natural, ou evento traumático como uma guerra de grandes proporções); a história tem uma função explícita ou implicitamente premonitória em relação aos problemas sociais evidenciados em nossa sociedade; o autor tem a intenção de fazer o leitor questionar o código moral da sociedade; os personagens da obra são controlados ou monitorados e podem experimentar um processo de desilusão e então se rebelar contra o sistema. É importante pontuar que nem todas as características precisam estar presentes em uma obra para que seja considerada uma distopia, mas o conceito circunda essas características de maneira geral.

Apresentado a origem e o conceito do que é distopia, no próximo capítulo deste trabalho, será demonstrado como funciona a sociedade fictícia das obras de Suzanne Collins, *Jogos vorazes*, *Em chamas* e *A esperança*, além do resumo das obras.

---

<sup>7</sup> The writers of dystopia that have been published in the last three decades, in particular, have tried to make it very clear to their readers that there is still a chance for humanity to escape, normally offering a glimmer of hope at the very end of the narrative; because of this, these utopias have often been called critical dystopias. They are, in fact, a variant of the same social dreaming that give impetus to utopian literature. (Vieira, 2010, tradução nossa)

## CAPÍTULO 2 – O UNIVERSO E A HISTÓRIA DE JOGOS VORAZES

A obra *Jogos Vorazes*, da autora Suzanne Collins, assim como outras obras contemporâneas, alcançou grande sucesso de público em seu lançamento e mais ainda depois das adaptações para o cinema. Além de leitores, esses fãs também são engajados em debates sobre as obras da autora nas redes sociais. Em decorrência disso, para que pudéssemos descrever com mais precisão o universo criado pela autora, além dos livros da série, nos utilizamos de informações encontradas em sites que foram compiladas pelos próprios fãs da história<sup>8</sup>. Essa compilação de informações sobre a obra é resultado do trabalho coletivo de análise, bem como de discussões em fóruns e postagens relacionadas ao universo criado por Collins. E, é importante ressaltar que tais informações foram equiparadas com os textos presentes nos livros da trilogia e assim foi possível constatar sua fidedignidade enquanto suporte para estudo e consulta. Na sequência, serão apresentados resumos das narrativas presentes nos três livros para que a história possa ser aprofundada no capítulo de análise com mais facilidade.

### 2.1 O UNIVERSO: A CAPITAL E OS DISTRITOS

Originalmente, a obra é uma trilogia: *Jogos Vorazes* (2008); *Em chamas* (2009); e *A Esperança* (2010). Contudo, em 2020 a autora lançou um quarto livro, *A Cantiga dos Pássaros e das Serpentes*, que narra uma história anterior aos eventos ocorridos na trilogia. Todas as obras foram lançadas no Brasil pela editora Rocco. Além de ser o título da obra, *Jogos Vorazes* também são os jogos de que os personagens participam no decorrer dos livros da série. Toda a narrativa é construída em torno desses jogos. Antes de delimitarmos as características dos jogos, é necessário delimitarmos o universo onde toda a narrativa acontece, uma vez que é parte integrante da construção do conflito decorrente dos jogos.

A narrativa se passa no país fictício de Panem em uma época imprecisa, mas que sabe-se ser em um futuro distante do presente – entre 100 e 150 anos no futuro. Após uma série de catástrofes naturais e conflitos nucleares que resultaram em mais catástrofes climáticas – secas, incêndios e um aumento do nível do mar em decorrência do aquecimento global. Assim, as configurações políticas, econômicas e sociais vigentes se deterioraram e

---

<sup>8</sup> <https://jogosvorazes.fandom.com/wiki/Panem> acesso em 10/05/2023.

uma nova ordem foi aos poucos sendo estabelecida. É dessa forma que surge Panem, um país localizado no que uma vez foi a América do Norte. Ou seja, o que restou de Estados Unidos, Canadá e México agora chama-se Panem. Esse novo país é formado por um distrito federal – a Capital – e 13 distritos periféricos. O nome Panem vem da expressão em Latim – *Panem et Circenses* – Pão e Circo, o nome foi escolhido como uma forma de exaltar um suposto passado glorioso do Império Romano. Além disso, é um indicativo de que essa classe aristocrática se vê como os líderes desta civilização que tenta prosperar.

A Capital é o centro do poder político de Panem e está localizada no que antes das catástrofes eram os estados de Wyoming e Utah nos Estados Unidos, mais precisamente na parte onde ficam situadas as Montanhas Rochosas (Rocky Mountains). Essas montanhas se estendem desde a Colúmbia Britânica no Canadá e descem passando pelos estados americanos de Idaho, Montana, Wyoming, Utah, Colorado e Novo México. Depois do aumento do nível do mar, os seres humanos buscaram se organizar nas regiões mais altas do planeta. Assim, a Capital acabou ficando na parte mais alta de Panem e conseqüentemente mais distante do perigo de ser invadida pelos oceanos. Já os distritos ficam dispostos ao seu redor. Ela exerce um papel de centralidade do poder econômico, e todos os distritos são subordinados. É na Capital onde estão os mais ricos e todos os recursos produzidos por cada distrito são direcionados diretamente para a manutenção do estilo de vida dessa sociedade.

A Capital mantém o controle dos demais distritos por meio da violência, e essa violência se dá de diferentes formas. A forma mais direta se dá pela figura dos Pacificadores, que são basicamente o instrumento de controle das classes nessa sociedade. Eles são os policiais que mantêm a lei e a ordem nesses distritos. Esses pacificadores são recrutados em sua grande maioria do Distrito 2, que é um dos distritos mais ricos e que mais obtém regalias da Capital. A outra forma são os Jogos Vorazes.

Os Jogos Vorazes – jogos que dão nome ao primeiro livro da série – são o resultado de um conflito entre a Capital e os 13 distritos que aconteceu cerca de 75 anos antes do início da narrativa. Os 13 Distritos se rebelaram contra a Capital em decorrência de sua constante exploração e truculência no tratamento dos habitantes dos distritos. Ao fim deste processo, que ficou conhecido como Dias Sombrios, a Capital saiu vitoriosa depois de um acordo com o Distrito 13. Todos os sobreviventes desse distrito passaram a morar no subterrâneo e a superfície foi bombardeada pela Capital, assim eles passaram a viver escondidos dos demais distritos que acreditaram na destruição total do Distrito 13. O evento ficou enraizado no imaginário dos habitantes dos distritos, instaurou medo e auxiliou a Capital a conter possíveis insurgências. Por fim, a Capital conseguiu continuar com as mesmas práticas de exploração

dos demais distritos e instaurou, então, os Jogos Vorazes como uma lembrança aos demais distritos para não esquecerem o que aconteceu com quem tentou destruí-la.

Os jogos acontecem todos os anos. Agentes da Capital juntamente com agentes Pacificadores viajam para todos os Distritos e selecionam um jovem do sexo masculino e um do sexo feminino entre 12 e 18 anos em cada um dos 12 distritos. Esse processo é chamado de Colheita e os jovens são chamados de Tributos. Existe a possibilidade dos jovens se voluntariarem para participar dos jogos, mas caso não existam voluntários, os agentes da Capital sorteiam os tributos. Esses Tributos escolhidos são levados para um conglomerado de treinamento para se prepararem para os jogos, que acontecem em uma arena afastada dos grandes centros. Nesta arena existe todo tipo de terreno e os Tributos devem lutar até que apenas um sobreviva. O Distrito de onde for o vencedor, no caso de sua vitória, recebe alguns tipos de benefícios da Capital. Cada Distrito é responsável pela produção de produtos ou prestação de serviços e há Distritos mais ricos que outros, pois a riqueza de cada distrito não está relacionada ao que cada distrito produz e sim ao que a Capital determina. Distritos mais alinhados à Capital têm condições melhores de subsistência.

O Distrito 1 é onde são produzidos os artigos de luxo como joias, roupas e até mesmo perfumes, que são usados majoritariamente pelos habitantes da Capital. É um distrito rico no minério de metais e pedras preciosas. Além disso, neste distrito existem academias preparatórias para jovens que desejam se voluntariar aos jogos. Esses jovens são chamados de Carreiristas, pois são criados desde a infância com o propósito de participar dos jogos. Outro Distrito que tem jovens carreiristas também é o Distrito 2. Esse é o distrito da indústria armamentista e da construção civil. Também é um dos mais ricos e de onde vem a maior parte dos Pacificadores. Inclusive, existem academias de formação para eles. Também é importante ressaltar que sempre foi o distrito mais leal à capital. Além dos Distritos 1 e 2, outro distrito que é considerado rico e que tem uma posição estratégica para a Capital, é o Distrito 3. Ele é responsável pela produção das novas tecnologias da informação e engenharia. Todo o aparato tecnológico de que a Capital dispõe é decorrente dos trabalhos dos técnicos do Distrito 3.

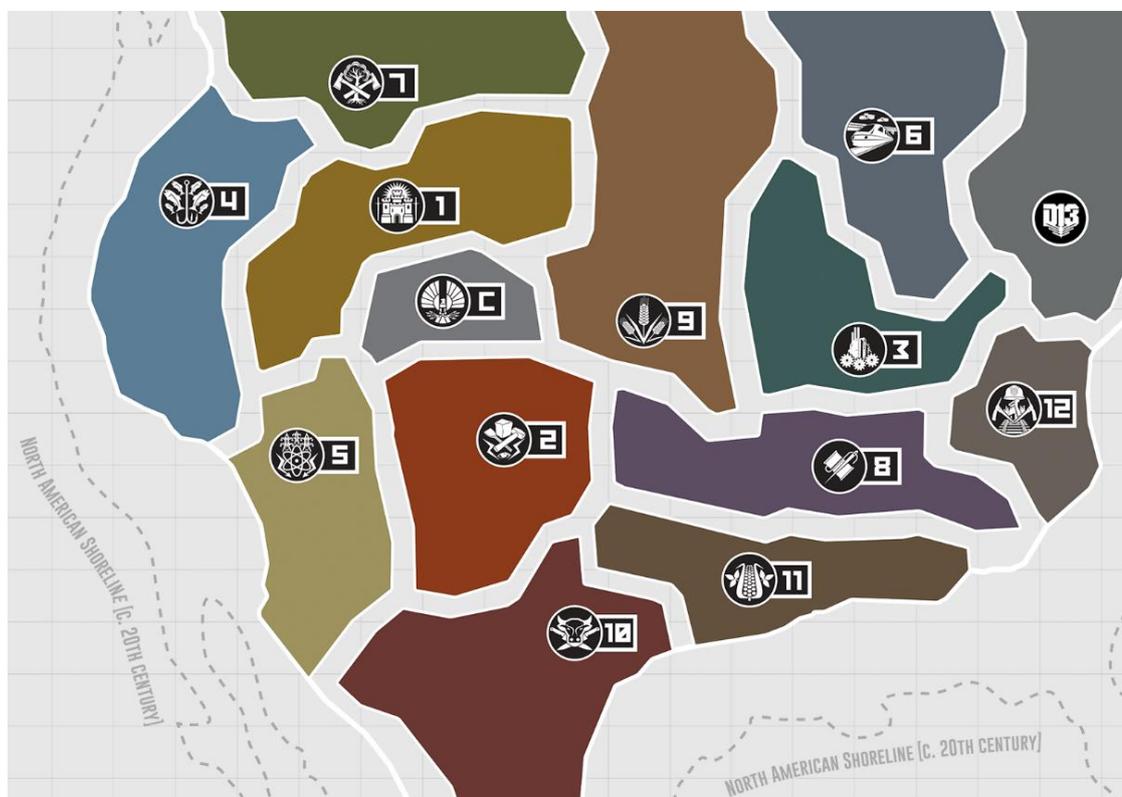
O Distrito 4 não é tão rico como os mencionados anteriormente. É o distrito responsável pela pesca e todo tipo de serviço relacionado ao contexto marítimo. O Distrito 5 produz e fornece energia elétrica para toda Panem. O Distrito 6 é onde fica a indústria automobilística do país e é responsável por todo o trabalho de infraestrutura e desenvolvimento dos meios de transporte. O Distrito 7 tem as maiores florestas do território, portanto é onde se concentra a indústria madeireira. Os Distritos 4, 5, 6 e 7 não têm os mesmo

status social e riqueza que os distritos mencionados anteriormente, mas ainda assim possuem uma condição de vida melhor que a dos citados a seguir.

O Distrito 8 é o setor de produção têxtil. Fabricam todos os tipos de tecidos para o país e também fabricam os uniformes dos Pacificadores. No Distrito 9 se concentra a grande parte da produção de grãos, o Distrito 10 é responsável pela pecuária, e o Distrito 11 é o distrito agrícola. É considerado o distrito da agricultura por ter uma produção mais variada que a do Distrito 9 que é especializada em grãos. Apesar de produzirem alimentos, os Distritos 9, 10 e 11 estão entre os distritos em que a população passa mais necessidade, pois uma grande parte dos alimentos produzidos nesses distritos são expropriados pela Capital. Por fim, o Distrito 12, que é onde a narrativa da série se inicia. É o distrito responsável pela mineração de carvão

O Distrito 13 é conhecido como o distrito da energia nuclear. O papel estratégico da produção de energia nuclear acabou forçando a Capital a realizar esse armistício por medo de que o Distrito 13 utilizasse sua ciência e tecnologia para desenvolver bombas nucleares e os colocasse em risco. Na figura 1, é possível ver as localidades dos 13 distritos e da Capital.

**Figura 1 – Mapa de Panem**



Fonte: Disponível em: <https://www.thehungergames.world/locations/map>. Acesso em: 25/06/2023

## 2.2 A HISTÓRIA: JOGOS VORAZES, EM CHAMAS E ESPERANÇA

A história do primeiro livro da trilogia começa no ano da 74ª edição dos Jogos Vorazes. O livro é narrado em primeira pessoa, assim quem nos conta toda a história é a protagonista Katniss Everdeen. Uma menina corajosa, impulsiva e que faria qualquer coisa para salvar sua irmã mais nova Prim. A história começa no dia da colheita no Distrito 12, como dito anteriormente, jovens entre 12 e 18 anos podem se voluntariar ou participam do sorteio. Os jovens são instigados a participarem do sorteio, pois quando colocam seus nomes em uma urna, ganham tésseas, que são suplementos de grãos e óleo. No livro, o sistema de participação do sorteio é explicado da seguinte forma:

O sistema da colheita é injusto, com os pobres ficando com a pior parte. Você se torna elegível para a colheita no dia em que completa doze anos. Nesse ano, seu nome é inscrito uma vez. Aos treze, duas vezes. E assim por diante até você atingir a idade de dezoito anos, o último ano elegível, quando seu nome aparece sete vezes no sorteio. [...] Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Cada téssea vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro da sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez que era obrigatório e outras três vezes por causa das tésseas que garantiram grão e óleos para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. (COLLINS, 2008, p. 19)

Assim, para evitar que a irmã seja chamada, deixa Prim se inscrever apenas uma vez. Infelizmente, a irmã não teve sorte e foi chamada, fazendo com que Katniss fizesse seu primeiro ato de heroísmo na intenção de salvar a irmã de participar dos jogos, se voluntariou no lugar da caçula. Além de Katniss, também foi sorteado para os jogos, Peeta Mellark, filho do padeiro do distrito, por este motivo ele tinha melhores condições de vida que Katniss. Apesar dos dois não serem próximos, o rapaz foi fundamental para a personagem e sua família. Um pouco depois da morte do pai de Katniss, ela e a família estavam há semanas sem ter o que comer, ela estava deitada encostada em uma árvore perto da padaria, a menina ouviu barulhos de gritos e tapas vindo de dentro do local. Logo depois, Peeta sai de dentro da padaria com um olho roxo e com dois pães na mão, que a mãe havia mandado ele dar para os porcos, ao invés disso ele lança perto da Katniss, que pega e corre antes da mulher aparecer, depois disso a menina começou a sair dos terrenos do distrito para conseguir comida.

Após a colheita, os tributos são levados para dentro da prefeitura e dão adeus às suas famílias e amigos. Nessa despedida, Katniss recebe algumas visitas, como a mãe e a irmã, Gale o amigo de Katniss que a ajuda na caça, o padeiro pai de Peeta e por último a filha do

prefeito do distrito, Madge que é a única amiga da personagem além de Gale. Com a visita da garota, aparece mais um dos símbolos de Katniss, um broche de tordo, que é uma das formas que a heroína ficou conhecida durante a revolução, a menina dá para Katniss pois é permitido que os tributos levem algo que lembre o seu distrito. Depois das despedidas, os tributos são levados pelos Pacificadores para o trem e seguem viagem para a Capital.

Já no trem ambos os tributos recebem um choque de realidade, o trem é extremamente luxuoso, tem energia e a todo momento comida em fartura. No trem eles conhecem Haymitch, que é o mentor dos tributos do Distrito 12. Os vitoriosos de edições anteriores dos jogos de cada distrito se tornam treinadores dos novos participantes. Haymitch é alcoólatra e vive sozinho na aldeia dos vitoriosos, seu vício é decorrente dos traumas que vivenciou quando participou dos jogos. No início achou que ambos eram mais dois pobres adolescentes que não tinham como sobreviver aos jogos. Depois de algumas conversas percebeu que ambos os tributos – Katniss e Peta – tinham o potencial de vencer, Katniss por causa das suas habilidades de caça e seu temperamento explosivo e Peeta por ser carismático e forte. O mentor não parou de beber, mas começou a treiná-los de verdade.

Quando chegam à Capital, os tributos são levados para se prepararem para o desfile de apresentação que acontece na primeira noite. Neste momento da história Katniss tem o primeiro contato com Cinna, seu estilista. Acaba se tornando um grande amigo dela e o responsável por ela ser conhecida como a garota em chamas ou garota quente (COLLINS, 2010). No desfile, os tributos são vestidos com roupas que lembram seu distrito, Katniss fala que normalmente as roupas usadas no Distrito 12 são trajes de minerador. Mas ao contrário do que ela pensou, ele a veste com uma roupa inteira preta e que pega fogo, como o carvão.

Antes dos Jogos começarem, os tributos ficam alguns dias treinando. Eles podem treinar o uso de armas como espadas, arcos, facas e etc, também como fazer armadilhas, nós em cordas e outros métodos que podem ajudar na disputa. Haymitch aconselha os dois tributos do doze a não mostrarem suas habilidades para ter uma vantagem dentro da arena. Depois do treinamento eles passam por uma avaliação de habilidades, com os patrocinadores e idealizadores dos Jogos observando e ao fim das apresentações os tributos recebem uma nota de 1 a 12. Este momento é importante porque pode se os patrocinadores dos jogos simpatizarem com algum dos participantes, eles podem vir a receber auxílios durante os jogos. Katniss é muito habilidosa com arco e flecha, mesmo depois de demonstrar sua capacidade em um boneco é ignorada por todos. Então, olha para o mezanino onde estão os patrocinadores e percebe um porco assado em cima de uma mesa, aponta e acerta a maçã que estava na boca do animal. Katniss recebe uma nota 11, surpreendendo a todos.

Depois disso, a última etapa antes de começar os Jogos, os tributos passam por uma entrevista televisionada, um por vez são recebidos em um palco para conversar com Caesar Flickerman e o público. É importante ressaltar que há uma espetacularização dos jogos. Todo o processo é televisionado e transmitido para todo o país, e mesmo nos distritos em que as condições de vida são precárias há telas exibindo os jogos. Katniss fala um pouco sobre a irmã e fala também sobre o fogo em seu traje, ganha bastante atenção do público, porém a pessoa que mais surpreendeu nesta etapa foi Peeta. O garoto é mais carismático e se comporta melhor que Katniss em frente às câmeras. O apresentador pergunta a Peeta se tem alguma menina que ele gosta no distrito 12, ele responde que sim, mas que não adianta ele ganhar pois a menina irá junto para a arena com ele. Assim, começando a criar a narrativa dos amantes desafortunados do 12 e criaram um apelo romântico para engajar a audiência. A protagonista de início não gostou nada disso, porém foi convencida pela sua equipe a aceitar esse papel, para ter alguma vantagem com os patrocinadores.

No dia que os Jogos iniciam, Katniss vai para o local onde os tributos são arrumados na arena. Ela é levada junto com Cinna, que acalma a ansiedade da menina, arrumando a roupa dela o broche de tordo, eles conversam por alguns minutos antes de ela ir para a arena. Os tributos ficam em plataformas individuais que circundam uma estrutura em forma de chifre – Cornucópia – entulhada de diferentes tipos de armas que poderão ser usados durante o combate e mochilas com corda, facas, entre outros itens de sobrevivência. Os primeiros momentos de jogo são um banho de sangue, pois a maioria dos tributos vão para lá pegar itens e os carreiristas (tributos que são treinados a vida inteira para entrarem nos Jogos) aproveitam para matar alguns dos tributos mais fracos. Peeta corre para dentro da floresta, porém Katniss vai em direção a uma mochila e quase é acertada por uma faca jogada por uma das carreiristas, mas consegue fugir.

Na primeira noite, se esconde no topo de uma árvore e se amarra com uma corda que tinha dentro da mochila, para evitar cair durante a noite. Em um momento da noite, ouviu uma conversa perto da árvore, eram os carreiristas dos distritos 2 e 4, dois meninos e duas meninas, junto com eles ela ouve uma voz familiar, logo percebe que é Peeta e ele está ajudando-os a encontrá-la. Com isso, no outro dia, Katniss começa a caminhar para o mais longe possível do meio da arena. Ela quase chega à borda da arena e fica lá por um tempo, porém os idealizadores, para fazerem ela voltar para perto dos outros tributos, causam um incêndio em uma parte da arena para ela voltar, ela é quase pega pelas chamas algumas vezes, mas consegue se salvar. Ela pula em um riacho para diminuir as dores das queimaduras, porém os carreiristas a perseguem. Ela sobe em uma árvore, um deles tenta subir também, mas não

consegue. Então eles tentam derrubá-la, mas não conseguem e Peeta interfere dizendo que uma hora ela vai precisar descer, eles então acampam ao redor da árvore.

Na manhã seguinte, Katniss é acordada por Rue, uma menina de 12 anos do distrito onze, que estava escondida em uma árvore próxima, que avisa ela sobre um ninho de teleguiadas – que são vespas bestantes criadas pela capital, seu veneno é mais perigoso que o de vespas normais. Com a faca que tinha na mochila, Katniss começa a serrar o galho onde o ninho estava, para que caísse nos carreiristas que dormiam no chão. Ela recebe algumas picadas, mas consegue derrubar o galho. Peeta e três dos carreiristas se salvam, porém uma das meninas morre com o ataque. Katniss desce da árvore tonta e fraca por causa das picadas, consegue pegar o arco e flecha e escuta Peeta mandando-a sair dali, ela corre, mas por causa do veneno das teleguiadas começa a ter alucinações.

Depois disso, ela acorda e está deitada escondida atrás de um tronco, com folhas nos locais onde foi picada. Rue está perto dela e fala que Katniss ficou alguns dias desmaiada e que os carreiristas fizeram um acampamento na Cornucópia. As duas então formam uma aliança e fazem um plano para acabar com a comida dos carreiristas, pois eles arrumaram todos os mantimentos em uma pilha com os explosivos que ficam em volta das plataformas na contagem regressiva. O plano era Rue queimar algumas pilhas de folhas que fazem bastante fumaça, para chamar atenção dos carreiristas e fazer eles irem para longe da cornucópia enquanto Katniss iria para o local onde estava os mantimentos para dar um jeito de explodir tudo. Elas usam os tordos da arena como forma de alerta caso alguma coisa desse errado, dessa forma surge mais um dos símbolos da Katniss que é o assóvio de tordo.

Katniss vê uma das tributos chegando perto da pilha, assim ela percebe que existe um padrão na disposição das minas terrestres. Com medo de chegar muito perto, ela usa flechas para acertar uma sacola de maçãs e fazer com que elas caíam e explodam as minas. Mas infelizmente, por estar muito perto da explosão ela fica surda de um dos ouvidos. Quando sai de perto do local ela percebe que uma das pilhas de folha não estava fazendo fumaça, pois Rue foi capturada por uma armadilha antes da pilha ser acendida. Correu em direção assobiando o característico assóbio, mas não recebia resposta de Rue, até que ouviu o grito da menina chamando por Katniss. Quando ela a encontra, Rue está presa em uma rede, ela solta a menina e a abraça preocupada. Depois do abraço, passos são ouvidos perto delas, mas sem tempo de reação, uma lança acerta Rue no meio do tórax. Katniss como reação mata o menino que acertou Rue. Nos últimos momentos de vida da menina, Katniss canta uma música que seu pai cantava para ela, Rue lembrava muito Prim, sua irmã, por isso protegeu e fez aliança com a menina até seu último suspiro. Para a morte de Rue não ser apenas mais uma na arena,

Katniss faz uma pequena despedida para ela, pega algumas flores e põe ao redor da pequena menina antes dos aerodeslizadores levarem o corpo dela. E por fim, faz o símbolo da mão, como sinal de respeito e de luto.

Algum tempo depois, os idealizadores dos Jogos anunciam que essa edição irá permitir dois vencedores desde que ambos sejam do mesmo distrito. Katniss lembra que Rue falou que Peeta não estava mais com os carreiristas e que estava vivo. Então ela começa a procura-lo pela arena. Em um certo ponto da procura ela acha rastros de sangue fresco, ela segue o rastro até a beira de um riacho, logo ela é pega pelo pé e percebe que Peeta está escondido, camuflado em um tronco com pintura que ele fez, pois era uma das habilidades do garoto. O sangue era de um machucado na perna dele. Para se protegerem por um tempo se esconderam em uma caverna...

No segundo livro da série – Em Chamas (2010) – a história começa com Katniss indo caçar antes da turnê da vitória se iniciar. Quando volta para a sua nova casa, na aldeia dos vitoriosos, o Presidente Snow está à sua espera, o que é surpreendente, uma vez que ele não visita os distritos. Ele foi visitar ela como uma forma de aviso, ele sabia que Katniss e Peeta se relacionarem dentro da arena era atuação, para que os dois conseguissem sair vivos de lá e a ação dela de comer as amoras cadeado poderia ser vista como rebelião, então ele fez uma ameaça, disse que Katniss tinha que provar para ele, que Peeta e ela estavam realmente apaixonados, depois mostra para ela um vídeo da menina beijando Gale. Ela sabendo das atrocidades que a Capital faz, ficou com medo de Snow matar toda sua família e Gale.

Depois disso, a equipe de preparação de Katniss chega e arrumam ela para o início da turnê, a qual eles visitam todos os distritos, começa no distrito 11, depois no 10 e assim por diante, no final da turnê eles voltam para o 12, pois acontece uma comemoração pela vitória do distrito paga pela Capital. Já na primeira entrevista, Katniss tenta ao máximo demonstrar que ama Peeta e ele retribui, porém fica magoado por saber que é apenas atuação da parte dela. No mesmo dia eles seguem viagem para o distrito onze, Katniss se sente apreensiva e não queria que esse fosse o primeiro, pois é o distrito de Rue, a menina com que fez aliança na 74ª edição do Jogos Vorazes. Quando chegam, percebem que a segurança deste distrito é mais rigorosa, cerca elétricas maiores, torres de segurança cheias de guardas armados e a plataforma do trem está cheio de Pacificadores e eles são levados em carros blindados para o Edifício da Justiça do distrito.

Peeta faz um discurso e nele diz que irá doar parte do dinheiro que eles ganharam, por terem vencido os jogos para as famílias dos tributos que participaram dos jogos, Katniss emocionada com o que Peeta fez se motiva a fazer um agradecimento a família de Rue. Nisso

a multidão que assisti ao discurso assobia a canção que Rue e Katniss utilizaram para se comunicarem na arena e tocaram os três dedos médios nos lábios e ergueram em direção a Katniss, porém isso foi visto como rebeldia e matam a pessoa, um senhor de idade que iniciou o ato, na frente de todos.

Depois disso, Katniss e Peeta apenas leram os cartões que Effie escrevia para ele nos discursos como forma de amenizar a situação, uma vez que o Presidente Snow ameaçou a Katniss para que os cidadãos de Panem não seguissem o exemplo de rebeldia da menina. Katniss e Peeta tentam o máximo convencer Snow que o romance deles é verdadeiro, porém não foi o suficiente. As regras de Panem começam a ficar mais rigorosas, os horários de trabalho são dobrados e inicia um toque de recolher e quem não obedece ou vai contra as novas regras é chicoteado em praça pública. Gale ataca um dos pacificadores para proteger uma senhora e punido com chicotadas Katniss interfere o que faz com Snow fica mais bravo ainda por ela continuar tendo ações que possam instigar a revolta da população.

Com isso é anunciado o 75º Jogos Vorazes, a cada 25 anos é feita uma edição especial dos Jogos, com temas pré determinados quando os jogos iniciaram, para lembrar porque os Jogos Vorazes acontecem. O primeiro, no aniversário de 25 anos da vitória da Capital, os distritos votaram nos tributos que iriam para a arena, como uma forma de lembrar que a culpa do Jogos acontecerem é dos distritos por terem se rebelado. O segundo foi aos 50 anos, quando os dobro de tributos foram sorteados para irem para a arena, ou seja, duas meninas e dois meninos de cada distrito, com o intuito de lembrar que a cada um residente da Capital que morria, morriam dois rebeldes. Na terceira, os tributos vencedores seriam sorteados para voltar para a arena, para mostrar que até os mais fortes não podem vencer o poder da Capital. Fica explícito que o tema desta edição foi manipulado para que Katniss voltasse mais uma vez para os jogos, uma vez que ela era a única vencedora do Distrito 12.

Na colheita, Katniss é sorteada, além dela Haymitch é o sorteado, porém Peeta se voluntaria no lugar de seu mentor. Assim, no ano seguinte de suas vitórias, ambos voltam para a arena. Durante os treinamentos e apresentações os tributos tentam formas diferentes de parar aquela edição, porém todas são falhas. Quando os jogos iniciam Katniss e Peeta fazem aliança com Finnick, Joana e Beetee, eles iniciam um plano para matar os tributos que sobraram na arena, o plano dá errado e Katniss explode a arena usando uma flecha, fio de cobre e raios que caem na arena. A garota desmaia e acorda em um aeroplanador junto com Haymitch, Finnick e Plutarch (idealizador desta edição dos Jogos) onde ela descobre que estava acontecendo um plano durante esses jogos para a rebelião ter início, ela se revolta depois de descobrir que Peeta foi sequestrado pela Capital, seu mentor a dopa para ela se acalmar. Quando ela acorda

descobre por Gale que o Distrito 12 foi bombardeado e que ele não existe mais, finalizando o segundo livro da trilogia.

Em *A Esperança* – terceiro e último livro da trilogia – Katniss inicia o livro passando por crises de pânico e ansiedade. Uma vez que seu distrito está destruído e Peeta sequestrado. Ela, sua família e as pessoas que sobreviveram do 12 agora são residentes do Distrito 13, distrito esse que todos achavam que tinha sido destruído pela Capital na primeira rebelião dos distritos, porém muitos sobreviveram e se abrigaram no subterrâneo. Além dos problemas de Katniss neste livro a revolta dos distritos iniciou, liderados pela Presidenta Coin, o distrito 13, antigos moradores da Capital, os tributos sobreviventes e a principal líder Katniss Everdeen.

De início, Katniss tinha suas dúvidas sobre aceitar ser o Tordo, por medo de pessoas continuarem morrendo pela sua influência. Mas ela acaba aceitando, com algumas condições, são elas: Salvar Peeta e os outros tributos presos pela Capital, além de livrar eles de todos considerados crimes de guerras; Prim poder ficar com seu gato Buttercup; Katniss e Gale serem liberados para poder caçar; e quando chegar a hora, Snow seria morto pela garota. Essas condições são aceitas por Coin que anuncia para todos as condições que fizeram Katniss aceitar o papel de Tordo.

São iniciadas as gravações para os prontoponps – abreviação para pontos de propaganda – porém Katniss não se dá muito bem seguindo os roteiros e tentando atuar. Haymitch, lembra para a equipe que Katniss instigou e inspirou as pessoas que começaram a se rebelar contra a Capital sendo ela mesma. O que faz com que ela seja mandada para o Distrito 8, onde havia acabado de ser bombardeado e não seria perigoso para ela, uma vez que ela não era treinada e eles precisam dela viva. Ela e sua equipe visitam um hospital e as pessoas recebem com carinho Katniss, ali ela percebe que ela já era o Tordo para aquelas pessoas a muito tempo. Após isso ela sai do hospital e é alertada que vai acontecer outro bombardeio, indo contra as pessoas que mandaram Katniss sair de perto ela derruba as aeronaves da Capital, porém é tarde, pois o hospital já havia sido destruído pelas bombas.

Depois de terem passado para todos os distritos um vídeo de Katniss mostrando o bombardeio e o discurso feito pela garota, a Capital revida com entrevistas de Peeta pedindo para Katniss parar, a Capital usa a imagem do garoto, pois sabem que a garota vai ser atingida com a imagem dele.

Depois de Katniss se recuperar do bombardeio no 8, ela e a equipe de gravação vão para o Distrito 12, para mostrar que o distrito foi destruído. Lá eles gravam Gale falando como aconteceu, as pessoas mortas e como o distrito ficou. Além disso gravam Katniss cantando a música “a árvore força” para os tordos que estão perto do lado onde eles pararam para

descansar. Eles fazem mais algumas gravações e depois voltam para o 13. Uma transmissão da Capital irá acontecer no mesmo dia e Beete – que é a pessoa responsável por transmitir o prontoponps para os distritos – conseguiu invadir os sistemas da Capital em meio a transmissão para passar imagens de Katniss no 12, Peeta que está na transmissão junto do presidente Snow, alerta eles que irá acontecer um ataque contra o 13. O que faz com que o distrito consiga ser salvo a tempo, antes das bombas chegarem.

Depois disso começa a missão de salvar Peeta e os outros tributos que estão presos na Capital. Os rebeldes precisavam de uma distração enquanto as pessoas que se voluntariaram para a missão invadiam a Capital. Os discursos de Katniss não seriam o suficiente para este momento, então Finnick Odair – vencedor da 64ª edição dos Jogos Vorazes – revelou em frente às câmeras, que Snow prostituía os vencedores considerados desejáveis, se eles se recusassem alguém que eles amavam morria. Finnick fala que com o tempo não aceitou mais dinheiro, presentes e joias como moeda de troca, ao invés disso trocava por segredos. Principalmente, segredos de Snow, o presidente conseguiu chegar ao poder envenenando as pessoas que eram possíveis ameaças para a sua ascensão, além de seus adversários políticos. Porém ele se envenenava junto e usa as rosas para disfarçar o cheiro das feridas incuráveis em sua boca, feitas pelo veneno. No entanto, os voluntários para a missão de resgate, foram deixados entrar e sair sem problemas pela Capital. O que deixou um estranhamento em todos.

Quando eles voltaram com os tributos, Katniss vai reencontrar Peeta no hospital do Distrito 13, nisso o garoto ataca Katniss, estrangulando-a. Fazendo todos entenderem porque a Capital deixou eles serem levados sem adversidades, Peeta foi *telessequestrado* – uma forma de tortura usada pela Capital, na qual eles usam veneno de teleguiadas para condicionar uma pessoa a algum medo – no caso de Peeta eles mostravam imagens de Katniss para Peeta, para moldar as suas memórias com a menina para serem aterrorizantes e ela virar uma ameaça para ele e fazer com que ele matasse ela. Tornando Peeta como uma arma contra Katniss.

Depois disso, Katniss revoltada com o que fizeram com Peeta, quer acabar com Snow logo, porém nem todos os distritos ainda estão do lado da rebelião, eles ainda não têm o Distrito 2 ao seu lado. Tinham alguns rebeldes vivendo no 2, porém em sua grande maioria estavam do lado da Capital, uma vez que este distrito é o mais “mimado” pela Capital. O plano era acabar com a montanha onde estava o exército da Capital, então eles causam avalanches e fechar as saídas e entradas e forçar as pessoas a saírem pelo túnel do trem. Gale que da ideia o que desencadeia em uma discussão sobre a possibilidade de todos morrerem dentro da montanha, Gale porém não se importa com as pessoas que podem morrer, mas as outras pessoas querem tentar manter as pessoas vivas mas levarem eles como prisioneiros. Eles

botam o plano em ação e quando as tropas do distrito 2 chegam a ferrovia do trem, Katniss está preparada para fazer um discurso porém as pessoas do 2 chegam atirando e um dos homens ameaça atirar em Katniss, a garota faz um discurso, porém ela acaba levando um tiro.

Depois de se recuperar do tiro que tomou, ela começa a treinar, pois o exército da rebelião já conseguiu entrar na Capital. Porém mesmo treinando, Coin não permite que Katniss vá para a Capital. Ela então decide fugir e ir para a Capital sozinha. Lá ela descobre que já sabiam que ela tinha fugido e arrumaram uma equipe para ela ser gravada durante a missão de acabar com a Capital. Porém Coin envia Peeta junto e nesse momento Katniss percebe que ela representa uma ameaça para Coin – que pretende ser a líder de Panem depois que Snow cair – uma vez que para a presidente, Katniss já fez o seu objetivo de unir os distritos.

Ao longo do processo de adentrar a Capital, Katniss e seu esquadrão passam por alguns obstáculos, a cidade está cheia de armadilhas chamadas de casulos que delas são liberadas armas, canhões de fogo, bestantes e outros. Para Katniss e Finnick é como se eles estivessem de novo nos Jogos Vorazes. Durante essa trajetória a maioria do esquadrão morre, sobrevivendo apenas Katniss, Peeta, Gale, Cressida e Pollux. Eles se escondem na casa de Tigres, antiga estilista dos jogos, por algum tempo. Nisso eles descobrem que Snow abriu sua mansão para abrigar os residentes da Capital e que lá eles teriam comida e remédios.

Então Katniss e Gale se vestem com roupas como as da Capital para tentar entrar na mansão e Katniss matar Snow. Quando eles estão chegando perto da mansão, as crianças estão sendo arrumadas na frente para entrar primeiro, neste momento paraquedas com caixas com a insígnia da capital descem do céu e quando encostam no chão explodem, matando várias das crianças que estão ali. Os médicos do 13 aparecem para ajudar, porém outras bombas explodem, no meio desses médicos está Prim – irmã de Katniss – que morre no momento.

A capital finalmente é conquistada e Snow é preso. Em uma última conversa com o presidente, Katniss descobre que esse plano que matou sua irmã, era da rebelião e não da Capital, Katniss lembra que ouviu uma conversa onde Gale contava esse plano para Beete. Assim acabando com sua ligação e relacionamento com o rapaz que por muito tempo ajudou Katniss.

Antes de acontecer a execução do presidente Snow, Coin faz uma reunião com os tributos que sobraram vivos. Nela, é feita uma votação para fazer mais uma edição dos Jogos Vorazes, mas dessa vez com as crianças da Capital. A votação empata com três votos sim e três votos não, Haymitch diz que o voto dele está com a Katniss, ela vota sim. Na hora da Execução, ao invés de atirar em Snow, Katniss acerta sua flecha em Coin, para que outro

governo totalitário não inicia-se, pois Coin não pretendia iniciar as votações para que escolhessem seus líderes, a qual era a ideia inicial e Katniss não concordava com a ideia de continuar com os Jogos, ela apenas aceitou para conseguir a confiança de Coin naquele momento. Snow morre logo em seguida, dando risada da situação e se afogando no seu próprio sangue. Katniss é presa, porém ela é levada para o 12, para pagar o seu crime. Lá junto de Peeta, se curam de seus traumas e vivem calmos e tranquilos, com seus dois filhos. Pois os jogos e a Capital nunca mais manipularam suas vidas.

Com os livros apresentados e como funciona a sociedade de Panem, seguimos para o capítulo de análise e a vida e obra da autora.

## CAPÍTULO 3 – KATNISS EVERDEEN: A GAROTA EM CHAMAS

“Katniss Everdeen, a garota em chamas, você acendeu uma fagulha que, se não for contida, pode crescer e se transformar num inferno que destruirá Panem”

Suzanne Collins (2009, p. 30)

### 3.1 SUZANNE COLLINS: VIDA E OBRA

Por trás de toda obra literária, há um criador. No caso da série de livros *Jogos Vorazes*, a criadora é a autora, novelista e roteirista Suzanne Collins. Nasceu em 10 de agosto de 1962, na cidade de Hartford, Connecticut. Porém, por ser filha de um militar da força aérea americana, a autora viveu também em Nova York e Brussel, na Bélgica. Além de militar, o pai tinha doutorado em Ciência Política e era um historiador militar. Em uma entrevista, feita por James Blasingame para a revista *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, Suzanne diz o seguinte sobre seu pai:

Ele também ocupou cargos na OTAN e no Pentágono e para o Comando Aéreo e Funcionário e o Colégio de Guerra Aérea como professor e conferencista, cada um deles significaram uma mudança da família. Ele era um homem muito inteligente e bem informado e consciente do que estava acontecendo ao redor do mundo. Ele fez o seu melhor para passar seu conhecimento histórico, político e eventos mundiais para seus filhos, e não dúvida de que fomos influenciados por sua educação e experiência de vida. (COLLINS, 2008, p. 726, tradução nossa)<sup>9</sup>

Ter acompanhado o pai por essas bases militares e ouvido suas histórias, bem como as de seu avô sobre a guerra no Vietnam e as duas guerras mundiais, influenciou bastante a autora para construir a sua obra mais famosa que foi a série *Jogos Vorazes*. Além dessas influências, a autora também diz nesta entrevista que intencionalmente criou *Jogos Vorazes* para caracterizar eventos que ocorreram e ainda ocorrem na história da humanidade, assim como o uso da fome como arma de controle da população e a quase eliminação dos direitos dos indivíduos. Finaliza, ainda, a resposta afirmando que “Nos livros, os próprios Jogos Vorazes

---

<sup>9</sup> He also held positions with NATO and the Pentagon and for the Air Command and Staff and the Air War College as a teacher and lecturer, each of which meant a family move. He was a very intelligent man and was extremely knowledgeable and aware of what was happening around the world. He did his best to pass his understanding of history, politics, and world events on his children, and there is no doubt that we were influenced by his education and life experience.

são um instrumento de poder usados como um lembrete de quem está no poder e o que vai acontecer como os cidadãos que não capitulem.” (COLLINS, 2008, p. 726, tradução nossa)<sup>10</sup>. Sendo assim, a obra foi uma junção de elementos da vida da autora com problemas existentes na sociedade.

No entanto, a série *Jogos Vorazes* não foi o que iniciou sua carreira. Suzanne começou como escritora, fazendo roteiros nos canais *Nickelodeon* e *Kid's WB*, para séries infantis como *Clarice explains it all*, *The Mystery Files of Shelby Woo*, *Generation O!* e outras. Em uma das séries que a autora participou da criação, conheceu James Proimos, autor e ilustrador de livros infantis que a convenceu a entrar nesse ramo. Sua primeira obra neste sentido foi o livro *Gregor de Overlander*, que se transformou em uma série de livros de fantasia chamada *The Underland Chronicles*, foram lançados entre 2008 e 2013, considerados *Bestseller* pelo *New York Times* e vendido em 21 países. Seguindo a mesma estrutura de livros ilustrados, Suzanne Collins em 2013 lançou uma autobiografia ilustrada contando sobre os seis anos que o pai esteve na guerra do Vietnã, chamado *Year of the Jungle*.

Já a série de livros *Jogos Vorazes*, foram publicados entre 2008 e 2010, logo que lançou o primeiro livro, ele já se transformou em *Bestseller* mundial, sendo vendido em 54 países e traduzido para 52 línguas. A série de livros foi adaptada para o cinema pela *Lionsgate*, lançando o primeiro filme em 2012 e o último da série em 2015 que tiveram sucesso tanto em bilheteria quanto nas críticas no mundo todo. Em 2020, foi publicado mais um livro no mesmo universo, chamado de *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, a história se passa 64 anos antes do início da história de Katniss e conta o ponto de vista do jovem Coriolanus Snow, o presidente de Panem dos três primeiros livros que também ganhou adaptação para o cinema pela mesma empresa dos quatro filmes. Durante a escrita deste trabalho, foi anunciado mais um livro da franquia, com previsão de lançamento para março de 2025, o novo livro se passará 24 anos antes da história de Katniss e contará a história dos jogos em que Haymitch (mentor de Katniss e Peeta para os jogos) participou e venceu.

No contexto acadêmico, Suzanne Collins se formou em artes teatrais pela Escola de Belas Artes do Alabama, em Birmingham em 1980. No ano de 1985, tornou-se bacharel em Telecomunicações e Teatro pela Universidade de Indiana. Além disso, completou um Mestrado em Belas Artes em Escrita Dramática pela Universidade de Nova Iorque. Enfim, Suzanne Collins com uma ideia que ela teve enquanto assistia televisão, enquanto passava *reality show*, suas influências do pai e do avô e querer escrever uma obra que abordasse a

---

<sup>10</sup> In the book, the annual Hunger Games themselves are a power tool used as a reminder of who is in charge and what will happen to citizens who don't capitulate.

guerra para adolescentes, criou uma distopia que continua sendo irrelevante para várias pessoas pelo mundo até hoje.

### 3.2 SAGA JOGOS VORAZES: CARACTERIZANDO A OBRA COMO UMA DISTOPIA

No primeiro capítulo deste trabalho, trouxemos as características que podem ajudar a definir o que uma distopia segundo a autora Diana Palardy (2018) em sua obra *The dystopian imagination in contemporary Spanish literature and film*. Usaremos as definições da mesma autora para determinar porque a saga Jogos Vorazes é considerada uma distopia. Uma das características que a autora nos apresenta é a que distopias se passam em sociedades hipotéticas. Jogos Vorazes se passa no país de Panem, um local inventado para a obra, mas que traz nítidas referências à América do Norte. Panem é regida por um governo totalitário, que usa a miséria e a segregação para oprimir os moradores dos distritos, com longas jornadas de trabalho, pouca alimentação e leis rígidas, porém os distritos mais ricos não percebem essa opressão por serem os mais favorecidos pela capital. Esta característica pode ser percebida em um trecho do terceiro livro, no qual Katniss fala:

Em comparação com os outros distritos, a Capital mimava os habitantes daqui. [...] É claro, as pessoas do 2 engoliram a propaganda da Capital muito mais facilmente que o resto de nós. Abraçavam seu estilo de vida. Mas, apesar de tudo isso, ao fim do dia, continuavam sendo escravos. E se isso passasse despercebido aos cidadãos que se tornavam Pacificadores ou trabalhavam na Noz, não era ignorado pelos cortadores de pedra que formavam a espinha dorsal da resistência aqui. (Collins, 2010, p.210)

Outro ponto trazido por Palardy é que os problemas sociopolíticos e sistemáticos são os responsáveis pelos humores dos personagens, como a história é contada pelo ponto de vista de Katniss, é a personagem que é possível ver as mudanças de humor por culpa do sistema em que ela vive. Katniss está constantemente preocupada com a própria sobrevivência, com a de sua mãe e principalmente sua irmã. Além disso, a garota fica irritada várias vezes com as injustiças que ela se depara e com isso toma decisões irracionais que acaba arrumando-a em algumas situações complexas.

Segundo Palardy, uma característica comum em distopias é que os problemas da obra são reflexos exagerados dos problemas evidenciados em nossa sociedade. Em Panem os mais privilegiados moram na Capital, eles têm comida, passam seus dias preocupados com a moda

e se divertindo com a morte de adolescentes na arena dos Jogos. Para frisar essa vida que eles levam, a palavra Panem vem da política Romana Panem et circenses, Plutarch explica a expressão para Katniss, no livro *A esperança* que “O escritor queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder” (Collins, 2010, p.241), ou seja, a maioria dos residentes da Capital, não questionam o que acontece nos distritos pois eles têm o entretenimento e a comida. Em um trecho do primeiro livro Katniss se questiona como é ter essa vida:

Como deve ser, imagino, viver num mundo onde a comida surge com um aperto de botões? Como eu passaria as horas que agora dedico vasculhando a floresta em busca de sustento se a comida fosse assim tão fácil de se conseguir? O que eles fazem o dia inteiro, essa gente da Capital, além de decorar os próprios corpos e esperar cada novo suprimento de tributos para garantir a diversão deles? (Collins, 2008, p.73)

Além desse trecho, quando Plutarch explica, no terceiro livro, para Katniss o que é o pão e circo eles têm esse diálogo:

Penso na Capital. No excesso de comida. E na diversão mais importante de todas: Os Jogos Vorazes.  
 – Quer dizer então que é para isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo.  
 – Sim. E enquanto isso perdurasse, a Capital poderia continuar controlando seu pequeno império. Neste exato momento, ela não pode fornecer, ela não pode fornecer nem uma coisa nem outra, pelo menos não no padrão a que as pessoas estão acostumada – diz Plutarch (Collins, 2010, p.241)

No universo de Jogos Vorazes, Panem surgiu após o fim da América do Norte, causada por guerras nucleares globais e mudanças climáticas, os sobreviventes se concentraram nessa localidade e formaram a Capital e dividiram o restante em distritos. Para os habitantes da Capital a vida é perfeita, pois tudo que eles precisam para sobreviver vêm dos distritos. Ou seja, os distritos foram moldados para satisfazer as necessidades da Capital, mostrando mais uma característica que Palardy apresenta: uma sociedade deliberadamente planejada que pretende ser a ideal ao menos para uma parte dos cidadãos (e que surgiu depois de algum tipo de desastre natural, ou evento traumático como uma guerra de grandes proporções).

Além dessas, outra característica que Palardy mostra, são os personagens serem controlados ou monitorados e podem experienciar um processo de desilusão e então se rebelar contra o sistema. Katniss e os outros tributos vencedores eram constantemente vigiados e manipulados pela capital, se não fizessem o que a Capital mandava, cada uma das pessoas que

eles amavam eram mortas, usando eles como exemplo para não ir contra a Capital, além dos Jogos que tinham o mesmo objetivo, mostrar que a Capital comandava. Até Katniss aparecer e causar incomodo na Capital, ela em si não iniciou a rebelião, mas ela foi a principal influência para ela iniciar. Sendo assim, iremos para a análise da personagem como o símbolo para essa revolução ter o início e o poder para derrubar o sistema que oprime os personagens desse cenário.

### 3.3 O TORDO: KATNISS EVERDEEN COMO O SÍMBOLO DA REVOLUÇÃO

Sendo apenas uma adolescente tendo que sobreviver e cuidar da segurança de sua família, uma vez que seu pai morreu nas minas de carvão do Distrito 12, Katniss tinha o que era preciso para sobreviver os jogos e com isso se tornou o símbolo e a primeira faísca da revolução contra a tirania da Capital. Desde as primeiras páginas do livro *Jogos Vorazes*, Katniss já demonstra sua revolta contra as atrocidades do sistema em que eles vivem, porém são pensamentos que ela guarda para soltar quando está na floresta, caçando onde está longe de qualquer pessoa ouvir, pois sabendo como as leis de Panem são rigorosas tem medo do que possam fazer com sua família. Em um trecho do primeiro livro fala o seguinte:

Quando eu era mais nova, assustava minha mãe pra valer com as coisas que eu soltava sobre o Distrito 12, sobre as pessoas que governam nosso país, Panem, da longínqua cidade chamada Capital. Com o tempo entendi que isso apenas traria mais problemas. Então, aprendi a controlar a língua e a mascarar minhas feições de modo que ninguém pudesse jamais ler meus pensamentos. Aprendi a fazer meu trabalho calada na escola. Somente falar o mínimo necessário, e de maneira educada, no espaço público. Discutir apenas compra e venda no Prego, o mercado negro onde ganho grande parte do meu dinheiro. Mesmo em casa, lugar que me incomoda, evito abordar assuntos problemáticos, tais como a colheita, ou a escassez de comida, ou os Jogos Vorazes. Prim poderia repetir minhas palavras então como é que ficaríamos? (COLLINS, 2008, p. 12)

Depois da morte repentina de seu pai e a mãe entrar em depressão profunda, Katniss sempre fez de tudo para deixar sua irmã mais nova Primrose Everdeen segura, uma vez que foi ela que teve de assumir a responsabilidade de tomar conta da família. Desta forma, o primeiro ato de heroísmo que é possível perceber na protagonista, é quando a irmã é sorteada para ser a tributo feminina do Distrito 12, Katniss sem hesitar, grita em meio a multidão “eu me ofereço como tributo!”. Para muitos, Katniss declarou ali sua própria sentença de morte,

pois não é comum nos distritos mais pobres ter voluntariados, diferente dos distritos mais ricos de Panem, que entrar para os jogos é símbolo de honra e os jovens são treinados para se voluntariar. Já no 12 “[...] onde a palavra *tributo* é quase sinônimo de *cadáver*, voluntários são mais do que extintos.” (COLLINS, 2008, p. 29). Porém, para Katniss era melhor ela entrar na arena, pois teria mais chances de sobreviver do que a irmã, uma vez que ela já sobrevivia às florestas do 12.

Depois desse ato de Katniss, a primeira influência da garota na revolução aparece, ao invés dos aplausos que normalmente vêm depois do sorteio do tributo, toda as pessoas presentes na cerimônia da colheita ficam em silêncio, esse descrito por Katniss como “[...] forma mais ousada de protesto que conseguem” (COLLINS, 2008, p. 31) mostrando que o que a Capital faz com os jovens não está certo, que a população não concorda e não há perdão contra a sua tirania. Além do silêncio, a população faz mais um pequeno ato, mas com grande significado para a revolução. Um por um na multidão, fazem um gesto muito antigo no 12, que é encostar os três dedos – indicador, médio e anelar – nos lábios, Katniss diz que são normalmente usados em enterros e “significa agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama.” (COLLINS, 2008, p. 31) ela descreve esse momento da seguinte maneira:

Então algo inesperado acontece. Pelo menos eu não esperava, porque eu não imagino o Distrito 12 como um lugar que se importa comigo. Mas uma mudança ocorreu, desde que subi os degraus e tomei o lugar de Prim. Agora parece que me tornei algo precioso. A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem. (COLLINS, 2008, p.31)

Dessa forma, mostrando que o ato de se “sacrificar” pela irmã fez com a que população mostrasse empatia por Katniss, fazendo algo tão nobre, que muitos outros não teriam, uma vez que os distritos mais pobres são os que menos ganham os jogos, ou seja, para eles ali seria o adeus a menina, mas ao mesmo tempo, compreendiam que ela deu esperança para alguns, de que finalmente o 12 teria outro sobrevivente.

Logo depois que Katniss se voluntaria no lugar da irmã, ela é levada para dentro do Edifício da Justiça do 12, onde ela ganha alguns minutos para se despedir de seus familiares e amigos. Uma das pessoas que visita Katniss, para dar adeus, é Madge, a filha do prefeito, anteriormente no livro Katniss se encontra com ela que usa o broche e o descreve como “[...] arredondado que enfeita o vestido dela. Ouro de verdade. Magnificamente trabalhado. Poderia garantir o pão de uma família por meses e meses” (Collins, 2008, p.18). Neste segundo

encontro, o símbolo que futuramente seria atribuído a revolução aparece novamente, o broche de tordo dourado, um antigo símbolo do distrito 12. As duas meninas têm o seguinte diálogo:

– Eles permitem que você use na arena alguma coisa de seu distrito. Uma lembrança de sua casa. Você poderia usar isso? – ela está segurando o broche de ouro circular que estava em seu vestido horas atrás. Eu não tinha prestado muito atenção nele antes, mas agora estou vendo que é um pequeno pássaro voando.  
 – Seu broche? – pergunto. Usar um símbolo de meu distrito é a última coisa que passaria pela minha cabeça em um momento como esse. (Collins, 2008, p.45)

O pássaro era um Tordo, uma raça de pássaro criado por um equívoco da Capital. Na primeira rebelião de Panem, a Capital usava animais geneticamente modificados, chamados de *bestantes*, que eram usados como armas contra os rebeldes. Um desses animais era o gaio tagarela, pássaros que memorizavam e repetiam conversas completas. Eles eram soltos pertos de esconderijos de seus inimigos e voltavam para casa para repassar o que tinham decorado. Porém, os rebeldes perceberam como os gaios funcionavam e começaram a mandar mensagens errôneas e mentirosas, fazendo com que a arma da Capital se transformasse em uma piada. Como isso não funcionava mais, os animais foram soltos e esquecidos na natureza. Eram exclusivamente machos e acabaram cruzando com fêmeas de tordos, criando uma nova espécie que não pronunciava palavras, mas poderia repetir sons de outros pássaros e canções humanas, repetiam músicas inteiras se fossem ensinados. Um ser criado para servir a Capital, mas que se transformou em um símbolo para lembrar de como esse sistema é fraco e pode ser derrubado, criando esperança para o povo, assim como a jovem portadora do broche dourado de Tordo, Katniss Everdeen.

A principal influência para a Katniss virar o Tordo foi Cinna, estilista do Jogos, fica implícito nos livros que Cinna enxergou na menina uma forma de incomodar a capital e dar esperança para os cidadãos de Panem. Assim, Cinna usa suas criações para transformar a menina em um símbolo de revolução, começando na cerimônia de abertura dos Jogos, os tributos são vestidos com roupas que mostram a principal atividade do Distrito, como o 12 é a mineração, Cinna para representar as minas de carvão, faz um roupa preta que cobre inteiro o corpo da garota e chama saem deste traje, segundo Cinna ao invés de focar na mineração, focaram no carvão, pois o carvão queima e isso faz com que a protagonista fique conhecida como a garota em chamas. Cinna fez a menina ficar inesquecível trazendo visibilidade para aquela que seria responsável pela repercussão da revolução de um sentimento de insurgência, Katniss diz em um determinado momento que, “Cinna me deu uma grande vantagem.

Ninguém se esquecerá de mim. Não se esquecerão de meu visual, de meu nome. Katniss a garota quente”. (Collins, 2008, p. 79)

Já no segundo livro, depois de o Snow falar para Cinna que Katniss deveria usar o vestido de casamento que ela não usou em seu casamento com Peeta, para a entrevista com os tributos que acontecem antes dos Jogos. Para provocar o presidente Snow, Cinna transforma o vestido de casamento de Katniss em um tordo, causando a morte do estilista. No terceiro livro é revelado, que o estilista projetou uma roupa de batalha que lembrava um tordo, para Katniss fazer a campanha revolucionária da guerra. Assim é possível perceber que a figura do tordo aparece em diferentes momentos da obra, mas sempre carregado deste sentimento de insurgência por parte dos habitantes dos distritos e como uma provocação à Capital.

Outro ato importante de Katniss, foi ter feito aliança durante o 74º edição dos Jogos Vorazes, com a personagem Rue, tributo feminino do distrito 11. Rue tinha a mesma idade que a irmã de Katniss, portanto, o mesmo sentimento que ela teve quando se voluntariou para proteger a irmã ressurgiu. Ambas se protegem durante os jogos, porém Rue acaba sendo atingida por um lança e vem a falecer. Para acalmar a menina em seus últimos momentos de vida, Katniss canta uma canção. Depois disso, ela faz um velório na arena, durante esse ato fúnebre, ela arruma flores em volta da pequena menina falecida para responsabilizar e envergonhar a capital pelas mortes que eles causam. Uma cena muito atípica nos jogos, o que faz que a população dos distritos mais pobres principalmente, do distrito 11 — distrito de Rue — começaram a se revoltar contra o sistema opressor da capital. Fazendo que o gesto de empatia de Katniss dentro da arena, se transformasse em mais um estímulo para a revolução iniciar. Como um pequeno ato de revolta, Katniss utilizou o mesmo símbolo que usaram para ela quando ela se voluntariou, os três dedos médios encostados nos lábios, como forma de dar adeus para Rue.

Este mesmo símbolo volta a aparecer no segundo livro, quando Katniss e Peeta fazem a Turnê da Vitória. O primeiro lugar que eles visitam é o distrito 11, Katniss como uma forma de agradecer o que Rue fez para ela na arena, faz um breve discurso. Ao finalizar, no meio da multidão surge um assobio de quatro notas igual Rue e Katniss usavam na arena para se comunicarem através dos tordos. Em seguida toda a multidão junta pressiona os três dedos médios nos lábios e estendem em direção a Katniss. Porém, o ato que era para ser visto como agradecimento, foi visto como rebelião e o senhor idoso que iniciou o ato fosse executado na frente da multidão. Mostrando que o tordo já estava despertando a rebelião nas pessoas. É possível perceber essa influência de Katniss no seguinte fragmento do texto:

Se eu não tivesse falado com o presidente Snow, esse gesto talvez me levasse às lágrimas. Mas com suas recentes ordens para acalmar os distritos ainda frescos em meus ouvidos, a manifestação me enche de pavor. O que ele vai pensar dessa saudação pública à garota que desafiou a Capital?

O impacto do que acabei de fazer me atinge em cheio. Não foi intencional – quis apenas expressar meus agradecimentos –, mas acabei provocando uma coisa perigosa. Um ato de discórdia das pessoas do Distrito 11. É exatamente esse tipo de coisa que eu deveria estar desencorajando! (Collins, 2009, p.72)

Katniss desafiou a Capital no final da 74ª edição dos Jogos, quando apenas sobrou ela e Peeta na arena. Depois de uma das tributos morrer por ter comido amoras cadeado (pois são venenosas), Katniss guardou algumas para talvez enganar Cato a comer algumas caso ele estivesse seguindo os dois, mas ela não usa e lembra que as têm guardadas em sua bolsa quando é anunciado que apenas um dos tributos poderia vencer os Jogos. Ambos discutiam em quem iria vencer os Jogos, mas Katniss percebe que eles não deixariam os Jogos acabar sem um vencedor então arrisca um plano:

*Nós dois sabemos que eles precisam de um vitorioso.*

Sim, eles precisam de um vitorioso. Sem um vitorioso, a coisa toda explodiria nas mãos do Idealizadores do Jogos. Eles teriam fracassado diante da Capital. Talvez fossem até executados, lenta e dolorosamente, com as câmeras transmitindo para todas as telas de televisão do país.

Se Peeta e eu morrêssemos, ou se eles imaginassem que nós tivéssemos...

Meus dedos remexem a bolsinha em meu cinto, liberando-a Peeta a vê e sua mão agarra meu pulso.

– Não, não vou deixar você fazer isso.

– Confie em mim – sussurro. Ele fixa seus olhos nos meus por um bom tempo e então me solta. Desamarro a parte de cima da bolsinha e coloco algumas amoras na palma de sua mão. [...]

– Um. Talvez esteja errada. – Dois. – Talvez eles não liguem se nós dois morrermos

– Três! – Tarde demais para mudar de ideia. Ergo minha mão até a boca, dando uma última olhada no mundo. As amoras quase dentro da minha boca quando as trompetes começam a soar. (Collins, 2008, p.366-367)

Assim, Katniss e Peeta são anunciados como os vitoriosos desta edição. Porém, Snow não gostou do que a menina fez, esse ato dela foi visto como uma afronta à Capital. O presidente Snow ameaça a Katniss, ela precisa acalmar os distritos para que uma guerra não inicie provando que Peeta e ela realmente se amam. Porém as tentativas de convencer o presidente são falhas e como forma de mostrar aos distritos que Katniss não é realmente a pessoa que eles pensam, Katniss volta para a arena.

Ao longo dos dois primeiros livros, é construído a imagem de Katniss tendo ações que fizeram ela mostrar que a Capital tem fraquezas e que uma menina de 16 anos do Distrito 12 conseguiu afetar e fazer a Capital temer que outra rebelião podia acontecer. Isso deixa evidente as contradições em que vivem as pessoas de Panem. Ao passo que a menor desestabilização

já pode resultar no desencadeamento de revoltas. Com isso os rebeldes convidam Katniss para ser o Tordo, esse tido como símbolo da luta contra as opressões da Capital. De início ela tem seus medos e incertezas, uma vez que ela sabe que se ela continuar com isso muitas pessoas irão morrer por causa de sua influência. Porém, apesar do medo Katniss aceita ainda com dúvidas. Entretanto, o que realmente faz com que ela se torne o Tordo quando ela visita o hospital no 8 e chega a conclusão que:

Começo a entender muito bem o quanto as pessoas se engajaram para me proteger. O que significo para os rebeldes. Minha batalha em curso contra a Capital, que frequentemente parecia uma jornada solitária, não foi empreendida sozinha. Eu tinha milhares e milhares de pessoas dos distritos ao meu lado. Eu era o Tordo delas muito antes de aceitar o papel. (Collins, 2012, p.103)

Logo em seguida, acontece o ataque no Hospital e Katniss grava seu primeiro prontopop – vídeos que são usados como propaganda da rebelião – onde ela faz um discurso contra a Capital e o presidente Snow. Katniss mostra que enquanto eles estão atacando a rebelião irá revidar até que a Capital caia e que o cessar-fogo que eles estão pedindo não irá acontecer, neste momento Katniss faz um dos discursos mais famosos da personagem:

[...] – Quero dizer aos rebeldes que estou viva. Que estou bem aqui no Distrito 8, onde a Capital acabou de bombardear um hospital cheio de homens desarmados mulheres e crianças. Não haverá sobreviventes. [...] – Quero dizer que às pessoas que, se por um segundo passou pela cabeça de vocês que a Capital vai nos tratar com justiça se houver um cessar-fogo, vocês estão se iludindo. Porque vocês sabem quem eles são e o que fazem. – Minhas mãos se movem automaticamente, como se para indicar a totalidade do horror ao meu redor. – Isto aqui é o que eles fazem! E temos de reagir! [...] – O presidente Snow diz que está nos enviando uma mensagem? Bom, tenho uma para ele. Você pode nos torturar e nos bombardear e queimar nossos distritos até que eles virem cinzas, mas está vendo isso aqui? – Uma das câmeras segue o local que eu aponto com a mão: as aeronaves queimando no telhado do armazém em frente a nós. A insígnia da Capital em uma das asas brilha visivelmente em meio às chamas. – Está pegando fogo! [...] – Se nós queirmos, você queimará conosco! (Collins, 2010, p. 112)

Neste vídeo, Katniss mostra para os demais distritos o que a Capital é capaz de fazer, com o uso dessas imagens Katniss incentivou quase todos os distritos a entrarem para a Rebelião, um por um foi quebrando a Capital, pois sem eles o centro do país, enfraquecia. O único distrito que ainda estava do lado Capital era o distrito 2. Apesar de lutar, Katniss tentava convencer as pessoas sem precisar usar a violência, para tentar convencer os aliados da Capital no distrito 2. Ainda faz outro discurso quando eles fizeram o exército do 2 sair da montanha:

[...] – A gente explodiu a sua mina. Vocês transformaram o meu distrito em um monte de cinzas. Temos todos os motivos para nos matarmos. Então vá em frente. Faça a felicidade da Capital. Eu parei de matar os escravos deles. [...]

– Eu não sou escravo deles – murmura o homem.

– Eu sou – digo. – Foi por isso que matei Cato... e ele matou Tresh... e ele matou Clove... e ela tentou me matar. E por aí vai, e por aí vai, e quem é que vence? Com certeza não somos nós. Não os distritos. Sempre a Capital. Mas estou cansada de ser um pedacinho dos jogos deles. [...]

– Quando vi a montanha caindo hoje à noite, pensei... eles fizeram isso mais uma vez. Mandaram-me matar vocês: o povo dos distritos. Mas por que será que fiz isso? O Distrito 12 e o Distrito 2 não têm por que lutar um contra o outro, isso é uma invenção da Capital. [...]

– Essas pessoas. – Indico os corpos feridos na praça. – Elas não são inimigas! – Eu me volto novamente para a estação ferroviária. – Os rebeldes não são seus inimigos! Nós todos temos um único inimigo, e é a Capital! Esta é a nossa chance de pôr um fim ao poder deles, mas precisamos de todas as pessoas de todos os distritos para conseguir isso! [...]

– Por favor! Juntem-se a nós! (Collins, 2010, p.233-234)

Neste momento, Katnis pensa que o discurso que ela fez iria funcionar para que as pessoas do 2 se aliassem a rebelião. Porém o inverso acontece, eles não se rendem e continuam ao lado da Capital. Mostrando que as pessoas desse distrito estavam tão alienados a ideologia da Capital e pelos benefícios que ela trazia que preferiam ser presos ao se juntar contra o verdadeiro inimigo que era o sistema desigualitário que a Capital dissipa.

Por fim, por um plano vindo de seus aliados, a irmã de Katniss, Prim, morre em um bombardeio, que não era preciso pois a vitória dos rebeldes já era certo. Aquela que Katniss tanto lutou pela sobrevivência morre na sua frente, por um ato de egoísmo de Coin. A garota percebeu que Coin, era tão ruim quanto Snow, uma vez que ela não pretendia fazer votações para a nova ou novo líder de Panem, além de criar outros Jogos Vorazes com as crianças da Capital. Para evitar outra tirana no poder, no momento em que ela iria se vingar de Snow ela acerta Coin. Esse e os outros atos políticos de Katniss, foram tomados pelo amor que ela sentia pela sua família e as pessoas que ela amava além de sua família. Para confirmar essa característica da personagem é possível citar a autora Sonya Sawyer Fritz, em seu artigo *Girl Power and Girl activism in the Fiction of Suzanne Collins, Scott Westerfeld, and Moira Young*:

O ativismo político e os atos de rebelião de Katniss nos livros de Jogos vorazes também são frequentemente tomados pelo impulso de cuidar dos outros[...] Isto começa com a participação de Katniss no Jogos Vorazes, que serve de catalisador para todos os seus ativismo político subsequente e que surge através de seu desejo de proteger sua irmã mais nova Prim, cujo nome é originalmente sorteado na colheita para os Jogos Vorazes. Da mesma forma, um dos atos mais significativos de desafio de Katniss à Capital e aos idealizadores dos Jogos Vorazes se manifesta na forma de devoção a uma jovem participante dos Jogos, Rue. Rue lembra Katniss de sua irmã mais nova e Katniss sente um desejo feroz de proteger ela; indo contra todas as regras de sobrevivência, Katniss se alia a Rue na arena e faz o seu melhor para cuidar da jovem menina. Quando Rue é tragicamente e brutalmente morta, Katniss em um luto comovente cobre sua amiga com flores [...] Até mesmo o ato

mais poderoso e politicamente carregado de Katniss -- seu assassinato a presidente Coin -- é feito em parte pelo amor e lealdade a sua família; é a perda devastadora de Prim que faz ela interrogar as circunstâncias do bombardeio que matou Prim e determinar que foi Coin que coordenou a explosão e não a Capital. (Fritz, 2014, p. 29)

Katniss não queria o papel de líder para ela, mas as pessoas viram a esperança nela e com isso moldaram Katniss para se tornar o Tordo, mas percebendo que as pessoas que estavam criando esse papel para ela, estavam tão errados quanto Snow. Katniss foi moldando o Tordo aos seus aspectos, liderando de fato a rebelião, inspirando os distritos com sua autenticidade e lutando contra todos que queriam fazer mal a ela e as pessoas dos distritos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a construção deste trabalho, foi levantada a questão: Como acontece a construção de uma personagem heroica em um cenário de revolução dentro do gênero distópico? Katniss foi construída como uma personagem altruísta que fazia de tudo pela sobrevivência de sua família e aqueles que ela desenvolvia vínculos. Com seus atos de altruísmo ela foi conquistando a esperança daqueles que acreditavam que poderia existir um mundo melhor do que aquele em que eles viviam. Apesar de ser um cenário negativo, a ruína de Snow e da Capital como um governo autoritário acontece, fazendo assim a obra se encaixar em uma narrativa que faz parte do gênero distópico.

Sendo assim, o principal objetivo deste trabalho foi reconhecer a mulher como símbolo de revolução, a partir da análise da personagem Katniss Everdeen na saga *Jogos Vorazes*, da autora Suzanne Collins. Além deste, também teve como objetivos específicos: delimitar os conceitos da literatura distópica e determinar como é construído o herói em uma narrativa; e delimitar as características que determinam a protagonista Katniss Everdeen como heroína da saga.

Há, também, tópicos a serem abordados em futuras pesquisas como análises do personagem Presidente Snow enquanto vilão da saga e como ele se tornou quem era por causa do sistema em que ele cresceu. Dessa forma, estudando as consequências de viver em um sistema capitalista que visa a exploração do homem e que, conseqüentemente, molda o estilo de vida e as percepções da realidade dos personagens.

Outras possíveis chaves de leitura que podem ser estudadas são a saúde mental dos personagens. A mãe de Katniss, por exemplo, passa por um episódio depressivo, o que faz com que a filha tenha que tomar a responsabilidade da sobrevivência da família. Sabe-se, também, que por consequência do capitalismo que estimula a lógica da produtividade acima do bem-estar, casos de burnout são cada vez mais frequentes.

Uma das principais características da distopia é mostrar para o leitor os problemas político-sociais existentes nas narrativas para melhor compreensão e percepção desses problemas em sua realidade. A autora Suzanne Collins usou *Jogos Vorazes* para mostrar para adolescentes como é uma guerra e a segregação que existe entre as classes sociais, onde a base da pirâmide social trabalha para que o topo viva do que a base produz. Confirmando uma das hipóteses trazidas no projeto deste trabalho que seria possível perceber através da ficção os problemas sociais e políticos existentes na nossa realidade, com isso é mais fácil de entendê-los.

Além dessa, também foram trazidas as seguintes hipóteses: em cenários de guerra e revolta, surgem símbolos de esperança e muitas das vezes este símbolo pode ser uma mulher. Reconhecer este fato é fundamental para que as mulheres não sejam desvalorizadas e ganhem crédito pelos seus feitos; e também, mulheres sempre foram vistas como frágeis pela sociedade, por isso, para muitos, a revolução e a guerra não são lugares para elas estarem. Assim, se histórias que foram importantes para esses cenários forem estudadas e divulgadas, os nomes dessas mulheres não serão esquecidos. Desta maneira, apesar de não abordar questões de gênero, Collins traz uma protagonista feminina, que em nenhum momento é questionada ou invalidada por ser uma mulher, além de trazer outras líderes mulheres, como Coin, a presidenta do 13, Cressida a líder da equipe de filmagem, Comandante Paylor líder da rebelião no 8 e outras. Mostrando para mulheres e meninas fãs da obra que elas podem ser revolucionárias, que elas têm voz e coragem para que lutem as lutas que precisam ser alcançadas no mundo real. Dessa forma, é possível confirmar essas duas hipóteses levantadas para os resultados da pesquisa.

As obras Jogos Vorazes continuam sendo adaptadas para novas versões, o que possibilita a criação de novos cenários distópicos e novas discussões sobre as problemáticas que perpetuam na sociedade, mostrando o futuro destruído, mas em outros pontos da história do universo que a autora criou e o ponto de vista de outros personagens e como o meio em que eles viveram transformam eles no que são, como por exemplo o livro que foi anunciado, que supostamente trará a história de Haymitch e o Jogo que ele venceu, assim como livro lançado em 2020 que contou a história de Snow no final de sua adolescência.

Por fim, foi possível analisar que Jogos Vorazes como distopia, consegue mostrar os problemas presentes na realidade contemporânea de forma exacerbada. As pessoas da Capital se divertem, usufruem dos recursos dos Distritos de forma exagerada e tem como entretenimento assistir crianças matarem uma as outras, além da hipocrisia de fingirem que se importam com essas mesmas crianças. Enquanto que a prole passa fome, fazem longas jornadas de trabalho e mandam suas crianças para os Jogos. Com isso, Collins consegue passar a mensagem que o gênero distópico se propõe em passar de formal exímio, na qual adolescentes e adultos se conectam com a história e questionam a suas realidades.

## REFERÊNCIAS

BLASINGAME, James. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**. Hoboken Vol.52, Ed. 8, Maio, 2009: 726-727.

CLAYES, Gregory. **The origins of Dystopia: Wells, Huxley and Orwell**. In: CLAYES, Gregory (ed). **The Cambridge Companion to Utopian Literature**. London: Cambridge University Press, 2010, p. 3 - 27

COELHO, Teixeira. **O que é utopia**. 9.ed. São Paulo: Editora Brasiliense S.a., 1992. 98 p. (Coleção Primeiros Passos)

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.

FRITZ, Sonya Sawyer. **Girl Power and Girl activism in the Fiction of Suzanne Collins, Scott Westerfeld, and Moira Young**. In: DAY, Sara K., GREEN-BARTEET, Miranda A. & MONTZ, Amy L. (ed). **Female Rebellion in young Adult Dystopian Fiction**. England and USA: Ashgate Publishing, Ltd, 2014. p. 17 – 32.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MORE, Thomas. **Utopia**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1999.

PALARDY, Diana Q. **The dystopian imagination in contemporary Spanish literature and film**. East California: Palgrave Macmillan, 2018.

ROEMER, Kenneth M. **Paradise transformed:** varieties of nineteenth-century utopias. In: CLAYES, Gregory (ed). **The Cambridge Companion to Utopian Literature.** London: Cambridge University Press, 2010, p. 79 - 106

VIEIRA, Fátima. **The Concept of utopia.** In: CLAYES, Gregory (ed). **The Cambridge Companion to Utopian Literature.** London: Cambridge University Press, 2010, p. 3 - 27