



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Letras

Camila Maria Rodrigues Macedo

**“A garota em chamas”:
como gênero e mídia são representados na literatura distópica juvenil *Jogos*
*Vorazes***

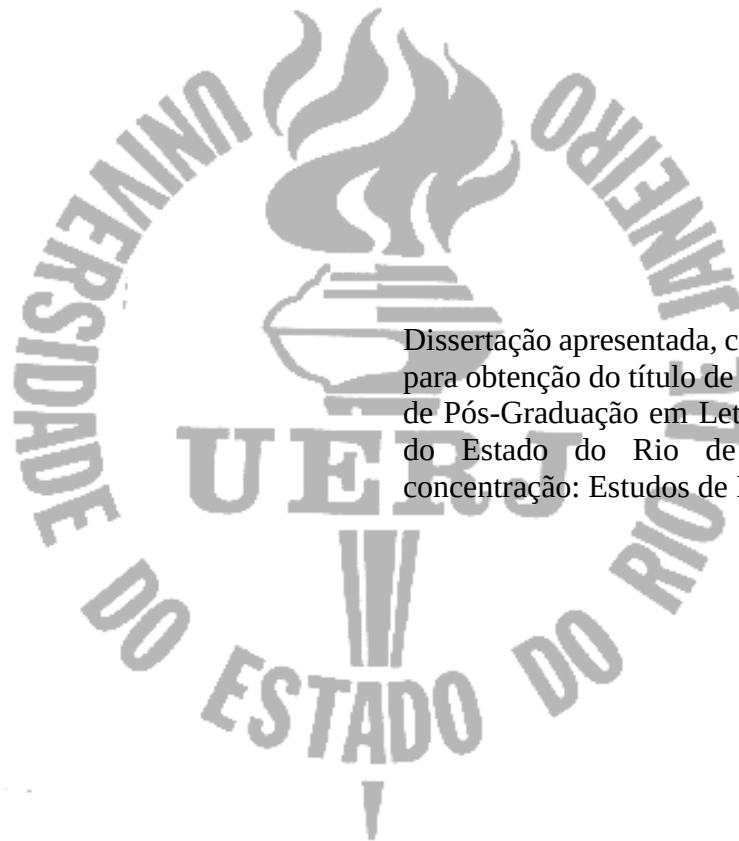
Rio de Janeiro

2024

Camila Maria Rodrigues Macedo

“A garota em chamas”

como gênero e mídia são representados da literatura distópica juvenil *Jogos Vorazes*



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Literatura.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Vanessa Cianconi Vianna Nogueira

Rio de Janeiro

2024

UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CEH/B

M141 Macedo, Camila Maria Rodrigues.
A Garota em chamas: como gênero e mídia são representados na obra distópica juvenil *Jogos vorazes* / Camila Maria Rodrigues Macedo. – 2024.
72 f.: il.

Orientadora: Vanessa Cianconi Vianna Nogueira.
Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras.

1. Literatura infanto-juvenil – História e crítica – Teses. 2. Literatura infantojuvenil americana – História e crítica – Teses. 3. Mulheres na literatura – Teses. 4. Collins, Suzanne, 1962-. *Jogos vorazes* – Teses. 5. Distopias na literatura – Teses. I. Nogueira, Vanessa Cianconi Vianna. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Letras. III. Título.

CDU 82-311.9:82-93

Bibliotecária: Eliane de Almeida Prata CRB7 4578/94

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Camila Maria Rodrigues Macedo

“A garota em chamas”

como gênero e mídia são representados da literatura distópica juvenil *Jogos Vorazes*

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Letras, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Estudos de Literatura.

Aprovada em 30 de setembro de 2024.

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Vanessa Cianconi Vianna Nogueira (Orientadora)
Instituto de Letras - UERJ

Prof^a. Dra. Adriana de Souza Jordão Gonçalves
Instituto de Letras - UERJ

Prof. Dr. André Cabral de Almeida Cardoso
Universidade Federal Fluminense

Rio de Janeiro

2024

DEDICATÓRIA

Dedico a todos os colegas pesquisadores de literatura juvenil, em especial aos que também pesquisam Jogos Vorazes. “Panem hoje, Panem amanhã, Panem para sempre”. Dedico à minha amiga de luta uerjiana Letícia Coelho, que a sorte esteja sempre a seu favor!

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos são muitos, e espero que todos caibam aqui.

Primeiro, agradeço aos meus familiares e amigos por todo o apoio nesses anos de pesquisa e escrita da dissertação. Sem vocês eu não conseguiria!

Agradeço também aos professores do Instituto de Letras por cada aula, cada auxílio e cada motivação. Um agradecimento especial à professora Vanessa Cianconi, minha orientadora, que gentilmente me acolheu com minha pesquisa.

Outro agradecimento especial: à grande amiga e parceira de pesquisa sobre Jogos Vorazes: Júlia Pontes, obrigada por estar comigo nessa jornada. Que a sorte esteja sempre a seu favor!

Mais um agradecimento especial: à querida amiga Letícia Coelho, parceira de luta uerjiana na graduação, e que sempre me ajuda com a formatação. Obrigada por tudo!

Agradeço também a quem não gostou muito do tema desta dissertação. Paciência.

Agradeço também aos meus filhos de pelúcia, pois sem eles eu já teria surtado. Obrigada pelos abraços quentinhos de ursinho!

O sol persiste em se levantar, de modo que eu me ponho de pé.
(*Collins*, 2011, p.10)

Você precisa entender. Não sou ninguém especial. Sou apenas uma garota. Tenho um metro e cinquenta e oito e sou mediana em todos os aspectos. Mas tenho um segredo. Você pode construir paredes até o céu, mas eu encontrarei uma maneira de voar por cima delas. Pode tentar me prender com cem mil braços, mas eu encontrarei um jeito de resistir. E há muitos de nós por aí, mais do que você imagina. Pessoas que se recusam a deixar de acreditar. Pessoas que se recusam a pôr os pés no chão. Pessoas que amam em um mundo sem muros, pessoas que amam em meio ao ódio, em meio à recusa, com esperança e sem medo. Eu amo você. Lembre-se. Eles não podem tirar isso de nós.

(*Oliver*, 2014, p. 341-342)

RESUMO

MACEDO, Camila Maria Rodrigues. “*A garota em chamas*”: como gênero e mídia são representados na obra distópica juvenil *Jogos vorazes*. 2024. 72 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

Com o aumento da literatura juvenil desde o lançamento de *Harry Potter e a Pedra Filosofal* em 1997 (PBS Voices, 2018), em especial da literatura distópica juvenil com o lançamento de *Jogos Vorazes* em 2008 nos Estados Unidos, faz-se necessário mais estudos acadêmicos dessas obras, tendo como obra estudada a trilogia *Jogos Vorazes* (2010 - 2011), de Suzanne Collins. A literatura distópica, que, ao falar de sociedades futuras e distantes, fala das sociedades atuais e próximas, acaba por encantar os jovens, que se veem, muitas vezes, nos personagens daquelas histórias. Dessa forma, como fundamentação teórica e metodológica, faz-se necessário explorar o significado de literatura juvenil, utilizando dos pesquisadores Daniels (2006), Crowe (1998), Cart (2010); assim como também, por consequência, a questão do adolescente (GILLIS; SIMPSON, 2015), seu público-alvo. Além disso, deve-se designar o que é literatura distópica (VIEIRA, 2010; CLAEYS, 2010; 2017), e distopia juvenil (BASU; BROAD; HINTZ, 2013), principalmente a distopia juvenil com protagonismo feminino, as “garotas em chamas” (HENTGES, 2018). Ademais, a trilogia é analisada no contexto das suas representações de gênero, utilizando a teoria de Judith Butler (2022) de gênero como performance, as pesquisas de Connell e Pearse (2015) sobre definição de gênero, e as questões de mídia e propaganda política existentes na narrativa, segundo Noam Chomsky (2014).

Palavras-chave: literatura juvenil; literatura norte-americana contemporânea; gênero como performance.

ABSTRACT

MACEDO, Camila Maria Rodrigues. “*The girl on fire*”: how gender and media are represented in the young adult dystopia *The hunger games*. 2024. 72 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2024.

With the recent increase of Young Adult Literature since the release of *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone* in 1997, especially dystopian Young Adult literature with the release of *The Hunger Games* in 2008 in the United States, it is necessary to further more academic studies of these works, having as the studied work here *The Hunger Games* trilogy (2010 - 2011), by Suzanne Collins. Dystopian literature, speaking about future and distant societies, speaks about current and close societies. These delight the youth, who, many times, see themselves as the characters in these stories.. For such, as a theoretical and methodological foundation, it is necessary to explore the meaning of young adult literature, using the researchers Daniels (2006), Crowe (1998), Cart (2010); As well as, therefore, the question of adolescence (GILLIS; SIMPSON, 2015), its target audience. In addition, a definition for dystopian literature will be provided (VIEIRA, 2010; CLAEYS, 2010; 2017), and young adult dystopian literature (Basu; Broad; Hintz, 2013), mainly the young adult dystopia with female protagonist, the “girls on fire” (HENTGES, 2018). Moreover, the trilogy is analyzed in the context of its representations of gender, using the theory of Judith Butler (2022) of gender as performance, the research of Connell and Pearse (2015) about the definition of gender, and the questions of media and political propaganda that exist in the narrative, according to Noam Chomsky (2014).

Keywords: young adult literature; North-American literature; gender as performance.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Árvore das distopias juvenis com personagens femininas – Sarah Hentges, 2018.....	38
Figura 2 –	Katniss morena – Paula Toriocio @polarts_, Instagram, 2023 .	41
Figura 3 –	Diferença dos papéis de gênero atribuídos a Peeta e Katniss na trilogia (Katniss Everdeen) – Illona Chukhnina @lynx_illustration, Tumblr, 2022.....	47
Figura 4 –	Diferença dos papéis de gênero atribuídos a Peeta e Katniss na trilogia (Peeta Mellark) – Illona Chukhnina @lynx_illustration, X, 2021.....	47

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

JV	Jogos Vorazes
YA	Young Adult (jovem adulto)

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	11
1	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLÓGICA.....	14
1.1	Gênero como performance.....	14
1.2	Mídia, por Noam Chomsky.....	19
1.3	Literatura <i>young adult</i> (Juvenil).....	21
1.3.1	<u>Definindo adolescência.....</u>	24
1.4	Distopia.....	26
1.4.1	<u>Distopia <i>young adult</i>.....</u>	33
1.5	<i>Girls on fire</i>: a distopia juvenil de protagonismo feminino.....	37
2	ANÁLISE DE <i>JOGOS VORAZES</i>.....	44
2.1	A narrativa da trilogia.....	44
2.2	Gênero na trilogia <i>Jogos Vorazes</i>.....	47
2.3	Mídia na trilogia <i>Jogos Vorazes</i>.....	59
	CONCLUSÃO.....	68
	REFERÊNCIAS	70

INTRODUÇÃO

Apesar de vivermos em um mundo onde sucessos literários surgem e desaparecem, há, definitivamente, livros que têm popularidade e merecem o reconhecimento. Tal é o caso da série *Jogos Vorazes* (JV), cujo primeiro livro foi lançado em 2008 nos Estados Unidos, país original de sua publicação, e em 2011 aqui no Brasil. A série possui quatro livros já publicados e um livro que foi recentemente anunciado, chamado *Sunrise on the Reaping* (*Nascer do sol na Colheita*, em tradução livre), que contará a história dos *Jogos Vorazes* 25 anos antes da 74ª edição da trilogia original. Assim, é necessário o estudo acadêmico destas obras literárias, visto que *Jogos Vorazes* foi responsável pelo crescimento da publicação de livros distópicos juvenis (EPIC READS, 2015) e a trilogia foi e é importante para a iniciação de adolescentes no universo da leitura; além disso, a literatura YA, da qual a trilogia faz parte, é uma ponte entre a literatura juvenil e os livros considerados clássicos demonstrando sua importância na formação dessa faixa etária (CROWE, 1998). A trilogia em estudo conversa com a realidade e promove discussões sobre a questão do gênero, discutida por Butler e tão atual no público dos livros; e sobre as relações entre mídia e performance, presentes na nossa realidade globalizada e conectada. Assim, a trilogia conversa com a conjuntura social ao abrir espaço para diálogos sobre a performance de gênero dentro de uma sociedade midiaticizada, como é nos livros e, também, em nossa realidade. Portanto, esse é o nosso objetivo de pesquisa.

A trilogia *Jogos Vorazes* faz parte de um grande gênero literário chamado *Young Adult* (YA), que aqui é traduzido por literatura juvenil. Michael Cart (2010), pesquisador da área de literatura juvenil, junto com Cindy-Lou Daniels (2006) e Chris Crowe (1998), designam como “literatura voltada para adolescentes” (CROWE, 1998).

Cindy-Lou Daniels (2006) diz que devemos separar a literatura juvenil da infantil para o melhor estudo de ambas. Davis (1997 *apud* DANIELS, 2006) afirma que “Se nós vamos chamar isso de literatura, independentemente de começarmos ou não a qualificar como YA, então... devemos mantê-lo nos padrões da literatura” (p. 79). Para se analisar melhor a literatura para adolescentes é necessário defini-la. Assim, *adolescente* seria o indivíduo dos 13 aos 18 anos de idade, segundo psicólogos como Jeffrey J. Arnett (ARNETT, 2006 *apud* GILLIS; SIMPSON, 2015). Além disso, o mesmo autor destaca a importância da formação desse jovem como ser humano num ambiente positivo, e expõe sobre o contexto histórico da “criação” do adolescente, ou melhor, do conceito de adolescente.

Dentro da prolífica literatura juvenil, encontram-se diversos subgêneros, como: romance, contemporâneo, terror, suspense, poesia, fantasia, ficção científica e distopia – esse último que será o objeto de estudo aqui. Tendo dito isso, as obras escolhidas para ilustrar a distopia juvenil serão a trilogia *Jogos Vorazes: Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011), e *A Esperança* (2011), da autora norte-americana Suzanne Collins, publicadas no Brasil pela editora Rocco. Para citar algumas outras “garotas em chamas” além de Katniss (termo utilizado por Hentges [2018] para definir as protagonistas de distopias juvenis): Lena, de *Delírio*; Tris, de *Divergente*; June, de *Legend*; Cassia, de *Destino*; Tally, de *Feios*; nomeando assim algumas das 140 protagonistas femininas das distopias juvenis utilizadas por Hentges (2018) em sua pesquisa.

Antes de definir a distopia juvenil, deve-se estabelecer primeiro a distopia e a literatura utópica e distópica. Fátima Vieira (2010), Gregory Claeys (2010; 2017), M. Keith Booker (1994) e Tom Moylan (2000) serão utilizados para definir o conceito geral de distopia, enquanto Balaka Basu, Katherine R. Broad e Carrie Hintz (2013) e Sarah Hentges (2018) definem a distopia juvenil. Vieira percorre o conceito de utopia e literatura utópica, assim como as literaturas anti-utópicas, utopias satíricas e distopias. Já Claeys (2010) utiliza três obras distópicas para definir melhor as origens da literatura distópica: *Nós* (1921), de Iêvgueni Zamiátin, *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley, e *1984* (1949), de George Orwell. Em seu livro sobre o tema, Claeys define que “a utopia de uma pessoa é a distopia de outra” (2017, p. 108), e, em seu livro sobre as “Garotas em Chamas” (ou seja, as protagonistas femininas de distopias juvenis), Hentges (2018) define que “utopia imagina o que o futuro pode ser, distopia imagina o que o futuro inevitavelmente será... sem intervenção no presente” (posição 469).

Para melhor análise da série JV, faz-se necessário um estudo interdisciplinar. As questões de gênero em JV são estudadas por diversas pesquisadoras, sendo as mais importantes para esta pesquisa: Mitchell (2012), Miller (2013), Lem e Hassel (2012) e Gilbert-Hickey (2014).

No entanto, utilizar-se-á como fundamentação teórica Judith Butler (2022; 2024) e Raewyn Connell e Rebecca Pearse (2015). Butler introduz o conceito de gênero como performance, que é utilizado aqui para demonstrar a forma como Katniss utiliza a falta de estabilidade entre os gêneros para performar o que melhor lhe convém para sobreviver, desde sua criação até se tornar um tributo e ter que manter uma imagem que mais agrade ao público, enquanto tenta não se esquecer dela mesma. Já para Connell e Pearse, o gênero é um padrão

dos arranjos sociais dos indivíduos, não é uma expressão biológica nem uma dicotomia fixa na vida ou caráter humano.

Sobre a questão de mídia, será utilizado o livro de Noam Chomsky (2014). Esse se entrelaça com a questão do gênero performativo, visto ser perceptível, na trilogia, a maneira como a propaganda política é usada para manipular a população de Panem, de forma a “domesticar o rebanho desorientado” (2014, p. 9), como diz o autor, fazendo com que haja um certo nível de aceitação da violência dos Jogos Vorazes, por meio da alienação e do medo. Assim, a mídia está em diversas partes de *Jogos Vorazes*, desde a manutenção do sistema vigente, até a promoção da imagem dos tributos em sua preparação para os jogos, para que sejam patrocinados e aumentem sua chance de sobrevivência, e da seleção das informações do passado histórico dos distritos, no intuito de culpabilizá-los por acontecimentos e manipular sua imagem tanto para eles mesmos quanto para a população da Capital.

Dessa forma, esta dissertação está dividida em duas partes, sendo elas: (1) fundamentação teórica e metodológica, em que se abordará o gênero como performance (CONNELL; PEARSE, 2015) (BUTLER, 2022; 2024), a mídia e sua relação com a trilogia (Chomsky, 2014), a literatura *young adult* (CROWE, 1998; DANIELS, 2006; CART, 2010), a adolescência (GILLIS; SIMPSON, 2015), a distopia (VIEIRA, 2010; CLAEYS, 2017), e *Girls on fire* (HENTGES, 2018); e (2) análise da trilogia, desde sua narrativa até suas questões de gênero performativo e de mídia.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLÓGICA

1.1 Gênero como performance

A filósofa norte-americana Judith Butler, em seu livro *Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade* (2022), propõe que não existirá a emancipação da mulher nem de outros sujeitos oprimidos sem que se subverta a categoria de identidade, pois essa é aprisionante. Dessa forma, a universalização da categoria de sujeito tende a fechar e descontextualizar o conceito.

Tem-se, então, o aspecto “naturalizado” da diferença anatômica entre homens e mulheres, isto é, o sexo.

O principal problema que Butler enxerga na tendência em considerar o sexo natural e o gênero cultural é transformar este último conceito em uma nova essência, a cultura tornando-se o “destino” aos moldes de como a biologia era vista no século XIX. Então, em uma crítica radical, a filósofa propõe que os conceitos de sexo e gênero sejam separados, isto é, não necessariamente homens, mulheres, machos e fêmeas, masculino e feminino, respectivamente, conceitos e realidades seriam correspondentes, buscando mostrar que as associações entre gênero e sexo, em qualquer cultura, são arbitrárias. Portanto, neste livro Butler se esforça em salientar que o sexo, tal como o gênero, também é contingente, discursivo, histórico e cultural, em suma, gênero e sexo seriam, ambos, construções sociais (FREITAS, 2018, p. 230).

Citando Simone de Beauvoir, em *O segundo sexo*, “ninguém nasce mulher: torna-se mulher”, Butler (2022) aponta que considera a frase absurda, pergunta “Haverá humanos que não tenham um gênero desde sempre?” e explica que a marca de gênero é o que qualifica os corpos como corpos humanos, ou seja, o bebê é humanizado quando a pergunta “é menino ou menina?” é respondida. Assim, as imagens corporais que não se encaixam no binário masculino/feminino ficam fora do humano, seriam do domínio do desumanizado e abjeto. Portanto, entende-se que a discussão sobre as consequências punitivas da performance de gênero é particularmente relevante, visto que a sociedade impõe normas que, quando não seguidas, podem resultar em sanções sociais. Isso reflete a pressão que muitos indivíduos enfrentam para se conformar a expectativas de gênero, o que pode levar a experiências de opressão e exclusão.

Butler (2022) esclarece que, para Beauvoir, a categoria de mulher é “uma realização cultural variável, um conjunto de significados que são assumidos ou absorvidos dentro de um

campo cultural, e que ninguém nasce com um gênero – o gênero é sempre adquirido” (p. 194). Dessa forma, Beauvoir entende que o ser humano nasce com um sexo, e ser sexuado e ser humano são características coextensivas e simultâneas; o sexo, então, qualificaria o ser humano. Sendo o sexo e o gênero distintos drasticamente, não decorre que um ser de determinado sexo se tornará de determinado gênero, ou seja, a categoria de “mulher” não é necessariamente a construção cultural do corpo feminino, e nem “homem” é necessariamente a construção cultural do corpo masculino.

Se o gênero não está amarrado ao sexo, casual ou expressivamente, então ele é um tipo de ação que pode potencialmente se proliferar além dos limites binários impostos pelo aspecto binário aparente do sexo. Na verdade, o sexo seria uma espécie de ação cultural/ corporal que exige um novo vocabulário, o qual institui e faz com que proliferem participípios de vários tipos, categorias ressignificáveis e expansíveis que resistem tanto ao binário como às restrições gramaticais substantivadoras que pesam sobre o gênero (BUTLER, 2022, p. 195).

A identidade de gênero, assim como a heterossexualidade compulsória e idealizada, seria produzida, também, pelo anterior tabu da homossexualidade. Essa produção disciplinar do gênero, em que a pessoa seria vista como hétero até que informasse o contrário, leva a uma falsa estabilidade do gênero, na qual quem é capaz de gerar filhos seria quem tem o poder dominante na sociedade. A construção dessa coerência de gênero faz uma ocultação das descontinuidades de gênero, que se espalham nos contextos homossexuais, em que o gênero não decorre necessariamente do sexo, e nem a sexualidade em geral decorre do gênero, e a corporeidade (a expressão do gênero) não expressa nem o gênero, nem o sexo. Quando a simulação da heterossexualidade obrigatória fica rompida, percebe-se que essa era uma norma ou falsa lei do desenvolvimento que procura regular o campo sexual (BUTLER, 2022, p. 234).

Contudo, ao colocar o gênero como produzido por gestos, atos, palavras, que produziriam o núcleo ou substância interna, porém, na superfície do corpo, tem-se que esses gestos e atuações seriam *performativos*, no sentido de que a essência que pretende expressar é uma fabricação manufaturada por signos corpóreos e outros meios discursivos. Essa ilusão do núcleo interno e organizado do gênero criado pelos gestos e atos é uma ilusão mantida discursivamente com o propósito de regular a sexualidade nos termos da obrigatória heterossexualidade, já que é a única que reproduz filhos.

Butler (2022) continua explicando:

Se a verdade interna do gênero é uma fabricação, e se o gênero verdadeiro é uma fantasia instituída e inscrita sobre a superfície dos corpos, então parece que os gêneros

não podem ser verdadeiros nem falsos, mas somente produzidos como efeitos da verdade em um discurso sobre a identidade primária e estável (p. 236).

Assim, percebe-se que o gênero é uma performance repetida, o que sugere que as identidades de gênero são constantemente reencenadas e reforçadas através de atos cotidianos. Isso implica que a mudança social pode ocorrer através da subversão dessas performances, o que é um ponto de esperança para movimentos sociais que buscam desafiar normas de gênero. O gênero, então, é considerado como um estilo corporal, ou um ato, que tanto é intencional como performativo, sendo que “performativo” sugere uma construção dramática e contingente de sentido.

Em sistemas compulsórios, o gênero, como explicitado, é uma performance com consequências punitivas, pois aqueles que não desempenham corretamente seu gênero são punidos, apesar de ser o gênero também o que humaniza os indivíduos na cultura contemporânea. Os atos de gênero são os criadores da ideia de gênero, pois ele não apresenta uma “essência” de maneira externa, nem um ideal objetivo de inspiração, nem mesmo é o gênero um dado de realidade. Dessa maneira, o gênero é uma construção que geralmente oculta sua origem. O acordo implícito coletivo de exercer, produzir e sustentar gêneros distintos e polarizados como ficções culturais é ignorado pela credibilidade dessas produções e pelas punições, por não acreditarem neles. Em outras palavras, a construção torna a crença na necessidade e naturalidade do gênero obrigatória (BUTLER, 2022, p. 241).

Butler (2022) afirma que, como em outros dramas sociais rituais, o gênero requer uma performance repetida. Essa repetição é ao mesmo tempo reencenação e nova experiência de um conjunto de significados já estabelecidos socialmente, e legitimação de forma mundana e ritualizada.

Assim, os atributos de gênero seriam performativos e não expressivos, constituindo efetivamente a identidade que pretensamente revelariam ou expressariam – essa distinção entre expressão e performatividade se torna crucial. Sendo os atos de gênero performativos, não há identidade preexistente pela qual um ato possa ser medido, ou seja, não haveria atos de gênero verdadeiros ou falsos, reais ou distorcidos; a solicitação da identidade de gênero verdadeira se mostra como ficção reguladora, assim, “os gêneros não podem ser verdadeiros nem falsos, reais nem aparentes, originais nem derivados. Como portadores críveis desses atributos, contudo, eles também podem se tornar completamente e radicalmente incríveis” (BUTLER, 2022, p. 244).

Raewyn Connell e Rebecca Pearse (2015) ecoam Butler (2022), utilizando do pensamento de Simone de Beauvoir “Não se nasce mulher, torna-se”. As pesquisadoras

explicam que esse “tornar-se” é uma condição que está em ativa construção, não sendo um estado predeterminado. Por esse motivo, não se pode pensar o ser mulher ou ser homem como uma experiência fixada pela natureza. Entretanto, também não se pode considerar a identidade de gênero como construída apenas por uma imposição externa de normas sociais ou pressão de autoridades. Cada pessoa se constrói como homem ou mulher. “Reivindicamos um lugar na ordem do gênero – ou respondemos ao lugar que nos é dado –, na maneira como nos conduzimos na vida cotidiana” (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 39).

As ambiguidades de gênero são numerosas: há mulheres masculinas e homens femininos. Há mulheres que se apaixonam por outras mulheres e homens que se apaixonam por outros homens. Há mulheres que são chefes de família e homens que cuidam das crianças. Há mulheres militares e homens enfermeiros. O desenvolvimento da “identidade de gênero” resulta nesses tipos de resultado, padrões contraditórios, misturados e intermediários, no qual surgem termos como “afeminado”, “afetado”, “masculina” e “queer”.

Dessa forma, entende-se a ideia de que gênero não é uma essência, mas uma performance, como revolucionária. Ela permite uma maior flexibilidade na compreensão das identidades de gênero, reconhecendo que elas podem ser fluidas e contextuais, em vez de fixas e binárias. Essa abordagem abre espaço para a inclusão de identidades não conformistas e não binárias, que muitas vezes são marginalizadas.

Connell e Pearse (2015) citam diversos exemplos de como as desigualdades de gênero afetam principalmente as mulheres: a maioria das igrejas e dos templos é gerida pelos homens, e, também, são os que possuem a maior parte dos cargos de poder, cargos de ciência e pesquisa, e que adquirem profissões remuneradas e melhor remuneradas (muitos cargos femininos, como cuidar da casa e dos filhos, não são remunerados). Entretanto, é importante destacar que, apesar da desigualdade afetar as mulheres, ela também afeta os homens, já que aqueles que não apresentam as características dominantes de masculinidade são tidos como fracos e são alvos de violência. Ainda, os homens que possuem as características de masculinidade também pagam um preço por isso, pois acabam por sofrer mais problemas de saúde, mais mortes violentas, se alimentam pior e consomem mais álcool. Assim, esses arranjos de gênero, ao mesmo tempo que são fontes de prazer, reconhecimento e identidade, são também fontes de injustiça e dano. O gênero é político, mas a política é complicada e difícil (p. 43).

Essas desigualdades e opressões levam a demandas por reformas como, por exemplo, as campanhas pelos direitos das mulheres e da igualdade entre os gêneros, e pelos direitos da população LGBT+. Com a ascensão desses movimentos, surgem também os que propõem as contrarreformas (o que vai ao encontro do que diz Butler [2024]).

Connell e Pearse (2015) definem, então, que o gênero em seu uso mais comum significa a diferença cultural entre homens e mulheres, baseada na diferença entre machos e fêmeas. “A dicotomia e a diferença são a substância dessa ideia. Os homens são de Marte e as mulheres são de Vênus” (p. 46). Entretanto, há objeções objetivas sobre essa definição de gênero:

1) A vida humana não se divide em apenas duas esferas, nem o caráter humano em apenas dois tipos. Apesar das imagens de gênero serem dicotômicas, a realidade não é.

2) Uma definição em termos de diferença significa que onde não há diferença, não há gênero. Desse jeito, seria difícil reconhecer o gênero em relações homossexuais (baseadas na similaridade de gênero).

3) Essa definição baseada em dicotomia exclui as diferenças entre mulheres e homens do conceito de gênero. Porém, as diferenças internas de cada grupo podem ser altamente relevantes para os padrões de relações entre homens e mulheres e entre mulheres e homens.

4) Qualquer definição em termos de características pessoais exclui processos para além do indivíduo. São mais importantes as semelhanças do que as diferenças em processos sociais de grandes dimensões. Apesar de existirem muitos produtos fortemente generificados, a criação de bens e serviços numa economia moderna se baseia em capacidades compartilhadas.

E qual seria a solução para essas dificuldades? As ciências sociais. Essas oferecem uma mudança de foco, pois, ao invés de focar nas diferenças, o enfoque seria nas relações sociais. “Acima de tudo, o gênero é uma questão de relações sociais dentro das quais os indivíduos e grupos atuam” (CONNELL; PEARSE, 2015 p. 47).

Logo, o gênero deveria ser entendido como uma estrutura social, não como uma expressão da biologia, nem uma dicotomia fixa na vida ou caráter humano. É um padrão nos arranjos sociais dos seres humanos.

Em seu mais recente livro, “Quem tem medo de gênero?” (2024), Butler fala do temor do termo “ideologia de gênero”. Cunhado pela extrema direita e por líderes religiosos, incluindo o Vaticano, o termo tornou-se “um fantasma com poderes destrutivos, uma forma de reunir e exacerbar a multiplicidade dos pânicos modernos” (p. 10). Há diversos desses “pânicos” que a autora cita como realmente existentes, como o desastre climático, a migração forçada, as guerras, o racismo sistêmico, a LGBTfobia, dentre outros, porém, na direita, esses medos são diferentes: a “teoria de gênero” ameaçaria a sociedade, a civilização e até mesmo a própria vida.

Quando o “gênero” absorve uma série de medos e se torna um fantasma totalizante para a direita contemporânea, as variadas condições que de fato dão origem a esses medos perdem seus nomes. O “gênero” reúne e incita esses medos, impedindo-nos de refletir mais claramente sobre o que há a temer e como, para início de conversa, surgiu a atual percepção de que o mundo está em perigo (BUTLER, 2024, p. 11-12).

Dessa forma, vê-se que o gênero, apesar de utilizado como forma de controle, seria algo social e político e, como o indivíduo é formado por múltiplas facetas, personalidades e vivências, não haveria a possibilidade de haver uma simples dicotomia de “homem” ou “mulher”. O ser humano está sempre construindo sua identidade – e isso se revela em múltiplas obras literárias *young adult* (ou seja, juvenis), principalmente nos personagens de *Jogos Vorazes*.

A aplicação dessas teorias à análise de obras como *Jogos Vorazes* permite explorar como a literatura juvenil pode refletir, reforçar ou subverter normas de gênero. Assim, a narrativa serve como um espaço para a experimentação e a crítica das identidades de gênero, oferecendo novas representações que desafiam as expectativas tradicionais, enquanto propõe um caminho para a subversão e a emancipação, destacando a importância da performance na construção social do gênero; e auxilia no entendimento sobre as dinâmicas de poder e resistência presentes nas interações sociais contemporâneas.

1.2 Mídia, por Noam Chomsky

Noam Chomsky, em seu livro *Mídia: propaganda política e manipulação* (2014), expõe como a mídia manipula a opinião pública, distorcendo a realidade, apagando acontecimentos e aumentando outros, no intuito de atender a interesses políticos e econômicos. Assim, há a ideia de controle da população por meio da propaganda política, mensagens patrióticas de apoio a certas violências, tornando os indivíduos desorientados em meio às informações.

[...] temos o rebanho desorientado, e ele também tem função na democracia. Sua função na democracia, dizia ele, é a de “espectador”, e não de participante da ação. Porém, por se tratar de uma democracia, esse rebanho ainda tem outra função: de vez em quando ele tem a permissão para transferir seu apoio a um ou outro membro da classe especializada. Em outras palavras, ele tem a permissão de dizer: “Queremos que você seja nosso líder” ou “Queremos que *você* seja nosso líder.” [...] Assim, precisamos de algo que domestique o rebanho desorientado, e esse algo é a nova revolução na arte da democracia: a produção do consenso (CHOMSKY, 2014, p. 9).

Portanto, quem seleciona quais informações serão ou não divulgadas e como serão apresentadas, por meio de qual narrativa é perspectiva, é a mídia, moldando a percepção do público, chamado por Chomsky de “rebanho”. Assim, o pesquisador e ativista explora a questão da construção de opinião pública quanto à violência, tendo em vista que a população, pacifista,

não vê “motivo para se envolver em aventuras externas, mortes e tortura. Portanto, você tem de instigá-las. E para instigá-las é preciso amedrontá-las” (CHOMSKY, 2014, p. 15). Dessa forma, o uso do medo como ferramenta de manipulação pode levar as pessoas a aceitarem políticas e ações que, em circunstâncias normais, seriam questionadas – e uma sociedade constantemente alimentada pelo medo poderia levar a uma perda de liberdade e a uma aceitação passiva de medidas autoritárias. Assim, há o exemplo das guerras produzidas e financiadas pelos Estados Unidos, cujo “vilão” na mídia é o *outro*, é aquele que ameaça o território nacional de alguma forma e, por isso, a primeira ação a ser tomada seria a violência (CHOMSKY, 2014); e, na literatura em questão, vê-se que esse medo é incutido nos distritos pela Capital por meio da violência e da propaganda. A representação midiática dos Jogos e das consequências para os rebeldes serve para reforçar a ideia de que a Capital é a vítima, enquanto os distritos são apresentados como ameaças.

[...] Ao longo da última década, a cada um ou dois anos criou-se um monstro ameaçador do qual temos de nos defender. [...] É preciso que eles surjam um em seguida ao outro. Você assusta e aterroriza a população, intimidando-a a tal ponto que ela fica com medo de viajar e se encolhe apavorada. Em seguida você conquista uma magnífica vitória [...]. Isso dá uma sensação de alívio. Fomos salvos no último minuto. Esta é uma das maneiras de evitar que o rebanho desorientado preste atenção no que realmente está acontecendo ao seu redor, uma maneira de mantê-lo distraído e sob controle (CHOMSKY, 2014, p. 21-22).

E é essa realidade que reflete na literatura, principalmente distópica, como no caso de *Jogos Vorazes*, em que há uma tentativa de controle da narrativa, em torno dos Jogos e dos tributos, por parte da Capital, ou seja, do governo, de controle populacional por meio da propaganda de que não podemos deixar o *outro* vencer – sendo esses os integrantes de rebeliões – e que, para isso, se faz necessário, uma vez ao ano, a violência, por meio dos Jogos Vorazes, em que dois jovens de cada distrito, sob o domínio da Capital, são selecionados para lutarem até a morte até que sobre um. Assim, o fato de a resposta ser a violência anual, para que sempre haja a recordação de um passado de rebelião, vai ao encontro das ideias de Chomsky, já que “Como a domesticação do rebanho desorientado nunca é perfeita, a batalha é permanente” (CHOMSKY, 2014, p. 16).

Dessa forma, percebe-se que é de suma importância abordar esse aspecto da sociedade ao analisar esse tipo de literatura e, principalmente, essa trilogia, pois as obras selecionam e desenvolvem aspectos da realidade extratextual de forma a tentar proporcionar uma ação sobre o real. A exposição de Chomsky sobre a mídia como um agente de controle social é refletida na crítica social presente em *Jogos Vorazes*, pois a trilogia não apenas retrata a manipulação

midiática, mas também convida os leitores a refletirem sobre as implicações dessa manipulação em suas próprias vidas, destacando a importância de uma consciência crítica em relação à informação que consomem.

Além disso, a forma como a mídia molda a imagem de Katniss pode ser vista como uma extensão das ideias de Chomsky sobre como a narrativa é controlada para manter certas normas sociais e políticas. Portanto, constata-se, por meio da literatura, a complexidade das interações entre poder, controle e a construção de narrativas na sociedade.

1.3 Literatura *young adult* (Juvenil)

Enquanto a literatura para crianças parece ter começado desde os primórdios das narrativas, a literatura para adolescentes, ou *Young Adults* (YA, jovens adultos), surge aproximadamente no início do século XX. Michael Cart, em seu livro *Young Adult Literature: From Romance to Realism* (2010), expõe que, antes da Segunda Guerra Mundial, o vocábulo “adolescentes” e a expressão “jovens adultos” eram pouco utilizados, havendo a distinção maior das categorias “criança” e “adulto”, mas não do momento intermediário entre essas duas fases.

O autor aponta que, como as crianças entravam cedo no mercado de trabalho, e muitas vezes tinham poucos anos de estudo, foi somente em 1904, com a publicação de *Adolescence: Its Psychology and Its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*, por G. Stanley Hall, que o termo “adolescente” começou a ser mais empregado – à época, não se utilizava o termo *young adult* (“jovem adulto”), mas suas noções de adolescência como o tempo entre doze e vinte anos de idade compreende nossa definição moderna (CART, 2010). Por conseguinte, nos anos posteriores, principalmente na década de 30, com a Grande Depressão, houve uma saída dos adolescentes do mercado de trabalho e sua entrada na escola, surgindo, com isso, uma “cultura jovem” centrada na vida social do ensino médio, o que abriu espaço para o anúncio de produtos para esse público, como roupas, programas de rádio, músicas e, principalmente, livros. Ao longo das décadas, outros psicólogos continuaram a estudar a adolescência, incluindo Jean Piaget na década de 50 (CART, 2010).

Logo, até a década de 30, adolescentes ainda eram considerados crianças, não havendo nenhuma categoria literária dedicada a eles. Cart também aponta que 1930 é coincidentemente o ano no qual ALA (*American Library Association*) formou o seu *Young People's Reading Roundtable* (Mesa Redonda de Leitura para Jovens), cuja lista anual de melhores livros para

“jovens leitores” continha uma mistura de livros infantis e adultos. Só em 1948 bibliotecários mudaram o nome e o conteúdo da lista para *Adult Books For Young People* (Livros Adultos Para Jovens) (CART, 1996 *apud* CART, 2010). Segundo Michael Cart, em 1942 foi estabelecido o novo ramo de escrita para adolescentes com a publicação do livro *Seventeenth Summer* (*Primavera de Amor*, na edição da Companhia Editora Nacional, ou *Verão de Amor*, na edição da Ediouro), de Maureen Daly. Apesar do mercado literário voltado para jovens já ser “um novo atrativo mercado em ascensão”, ele só iria amadurecer no pós-Segunda Guerra Mundial, quando os jovens já estivessem com dinheiro, que previamente iria para o sustento das famílias, suficiente para comprar livros. É interessante notar que os livros, até os anos 50, eram focados em romance, para as moças, e outros gêneros de ficção, para os rapazes, que podiam ser sobre carros, ficção científica, aventura, esportes e animais (CART, 2010).

A mudança veio na década de 1960, nos anos que marcaram o período de transição da literatura que se recusava a ver a realidade, para uma que via a realidade dos adolescentes, que não era nada agradável aos olhos. Foi nesse intervalo de tempo que uma jovem adolescente, S. E. Hilton, publicaria seu primeiro livro, *The Outsiders – Vidas sem Rumor* (1967). A história não era um romance para moças, mas, sim, uma história de gangues rivais e sobrevivência – começava, assim, um romance mais realista para jovens adultos.

Já na década de 1970, vista como a primeira era de ouro da literatura YA, o autor Robert Cormier publica *The Chocolate War*, um livro de temática mais pesada, sem precedentes, que conta a história de um adolescente que se recusa a vender chocolates no evento beneficiário de sua escola e, no fim, acaba apanhando, tendo ousado “perturbar o universo de ambos os adolescentes e os adultos que continuavam a proteger suas delicadas sensibilidades” (CART, 2010) por meio de um desfecho que nos mostra que nem todos os finais são felizes, assim como na vida real. Nessa mesma década surge também o sucesso de vendas *Go Ask Alice*, o “autêntico” diário de uma adolescente “real”, que falece de overdose, e que, publicado por um anônimo, era, na verdade, das autoras Beatrice Sparks e Linda Glovach.

Ainda, segundo Michael Cart (2010), na década de 1980 surgiu o primeiro romance YA que atingiu a lista dos mais vendidos do *New York Times*: *The Sweet Valley High – Perfect Summer*. Começou-se, dessa forma, uma era de séries de romances (como *Sweet Valley High*, com seus mais de 12 volumes); e, pela primeira vez desde os anos 1940, os adolescentes eram o público-alvo do mercado literário. O sucesso do romance logo inspirou outro gênero a aparecer para adolescentes: o terror. R. L. Stine publicou *Blind Date* em 1987, e no início dos anos 1990 surge a aclamada série *Goosebumps*, com mais de 60 títulos e um lançamento recente, de 2016. Apesar do grande sucesso comercial dessas séries e de similares, a literatura

para adolescentes ainda era vista como “arte barata para crianças” e, segundo Cart, a literatura YA estava “moribunda”, sem ter grandes sucessos comerciais de impacto.

No entanto, tudo mudou quando a editora Bloomsbury, em 1997, decidiu publicar a história do “menino bruxo”, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, que agradou não somente o público jovem, como também o adulto (PBS VOICES, 2018). Soma-se a isso o fato de a autora, J. K. Rowling, ter publicado os primeiros livros anualmente e, em adição, ter feito o personagem principal, Harry, envelhecer de acordo com a passagem de tempo não-ficcional, o que permitiu que os jovens leitores crescessem junto a ele. Michael Cart, percebendo que os últimos livros da série são mais densos do que os primeiros, considera os volumes finais como YA; e não se surpreende pela obsessão das editoras na procura pelo “próximo Harry Potter”, visto seu incomparável sucesso. O gênero sobrenatural ganhou destaque, também, em 2005, quando Stephenie Meyer publicou *Crepúsculo*, um outro grande sucesso de público que possui em seu universo vampiros e lobisomens.

A partir dos anos 2000 até recentemente, houve um aumento nos lançamentos de fantasias mais sombrias, ocasionado por essa “porta” aberta por Harry Potter e por acontecimentos históricos, como a tragédia do 11 de Setembro, as Guerras do Iraque e do Afeganistão, a crise econômica e o aquecimento global (PBS VOICES, 2018). Surgiu, assim, a distopia YA, com livros como *Feed – Conexão Total*, de M. T. Andersen (2002), e *Feios*, de Scott Westerfeld (2005) (CART, 2010). O grande *boom* desse gênero se dá em 2008, quando é lançado *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, que será analisado mais adiante. Percebe-se, então, que o gênero YA volta a discutir questões sociais e o mundo como ele é, mesmo quando o subgênero é romance: exemplos disso são os livros *A Culpa é das Estrelas*, de John Green (2012), no qual dois adolescentes se apaixonam enquanto tentam lutar contra o câncer; e *O Ódio que Você Semeia*, de Angie Thomas (2017), que discute questões raciais inspirada no movimento *Black Lives Matter* (“Vidas Negras Importam”) (PBS VOICES, 2018).

O termo “literatura *Young Adult*” é de difícil definição, mas muitos teóricos, como Chris Crowe (1998), consideram que o termo se refere à literatura voltada para adolescentes, de idades entre doze e dezoito anos. Crowe, por exemplo, define literatura para jovens adultos “como todos os gêneros de literatura publicados desde 1967 (ano de publicação do livro ‘*The Outsiders – Vidas Sem Rumor*’, o primeiro romance que estabeleceu o romance realista para o mercado literário adolescente) que são escritos para e lançados para jovens adultos”¹, sendo

¹O texto em língua estrangeira é: “I define literature for young adults as all genres of literature published since 1967 that are written for and marketed to young adults.”

que “YAL (Young Adult Literature, literatura para jovens adultos) restringe-se como literatura destinada a adolescentes”² (Crowe, 1998, p. 121, todas as traduções dos textos teóricos são nossas).

Outros teóricos, como Michael Cart, em seu livro *Young Adult Literature: From Romance to Realism* (2010), apontaram que livros YA são lidos por pessoas mais velhas do que o público-alvo, o que ajuda a provar que esse gênero é mais do que simplesmente “literatura para criancinha”, como Chris Crowe diz que seus colegas na universidade a chamaram. Crowe (1998) também aponta a importância da literatura YA como uma ponte para os clássicos, especialmente para os não-leitores ou leitores relutantes no Ensino Médio. Entretanto, a YA ainda é em grande parte ignorada por críticos prestigiados ou pelo cânone literário, pois a literatura para jovens adultos pode ser colocada junto com a literatura infantil e, por esse motivo, não teria nenhuma substância para ser incluída no cânone. Entretanto, de acordo com Cindy Lou Daniels (2006), a literatura YA deveria ser levada a sério tanto pelos críticos quanto pelos leitores, tendo em vista padrões literários cruciais; e o YA deveria ser separada da literatura infantil, não porque uma seria melhor que a outra, mas para “reconhecer as diferenças na arte literária em si, que, por sua vez, levará ao melhor entendimento dos trabalhos em si” (p. 79). Davis (1997 *apud* DANIELS, 2006) diz: “Se nós vamos chamar isso de literatura, independentemente de começarmos ou não a qualificar como YA, então... devemos mantê-lo nos padrões da literatura” (p. 79).

Dessa forma, não há razão para evitar o estudo acadêmico da literatura jovem adulta ou YA, haja vista que os romances dessa literatura conversam com toda a sociedade, independentemente da idade.

1.3.1 Definindo adolescência

As pesquisadoras Bryan Gillis e Joanna Simpson, no livro *Sexual Content In Young Adult Literature: Reading Between the Sheets* (2015) definem a adolescência segundo o psicólogo G. Stanley Hall – o primeiro a tentar definir a adolescência no século XX –, em seu livro *Adolescence* (1904), que a define como uma fase de altos níveis de necessidade de atenção, com envolvimento em comportamentos de risco e uma forte dependência em amizades, sendo

² “but YAL restricts itself to literature intended for teenagers”

o período de vida que iria dos treze aos vinte e quatro anos. O psicólogo e pesquisador foi o principal a introduzir o termo na cultura popular, e suas ideias foram inovadoras em 1904; porém já são consideradas ultrapassadas, como, por exemplo, a sua ideia de que ler muito romance policial encorajava comportamentos perigosos, aumentando a atividade criminal, o uso de drogas e a atividade sexual desregulada (ARNETT, 2006 *apud* GILLIS; SIMPSON, 2015). Além disso, atualmente pode-se notar que outros psicólogos, como Jeffrey J. Arnett, consideram a adolescência como o período dos treze aos dezoito anos de idade.

O início do conceito de adolescência no século XX se deve a importantes mudanças no século anterior. Os jovens estavam frequentando mais a escola e agora eram divididos por faixa etária. Os rapazes passaram a ter um treinamento para o trabalho que era mais demorado e complexo, o que acabava por aumentar a idade para se casarem (MORAN, 2000 *apud* GILLIS; SIMPSON, 2015). Segundo Gillis e Simpson (2015), ao mesmo tempo em que o conceito “adolescente” passa a ser mais definido, suas características peculiares também se definem – principalmente os desejos sexuais.

Na adolescência, o desenvolvimento da identidade e construção dos relacionamentos são essenciais, visto que as experiências positivas e negativas são vitais no desenvolvimento do adolescente; entretanto, é ainda mais importante a forma como essas experiências são percebidas e processadas pelo jovem. Se a maior parte das experiências são processadas de uma maneira positiva, existem maiores oportunidades para o desenvolvimento de uma identidade saudável. Gillis e Simpson (2015) apontam a necessidade do ambiente para a formação do adolescente: o ambiente de estudo, de trabalho, de diversão; todos são igualmente importantes, sendo ambientes positivos para ajudar na formação da identidade do adolescente de maneira positiva. Para tanto, é necessário entender o que seria um “ambiente positivo”.

As pesquisadoras definem esse tipo de ambiente como aquele que é compreensivo e solidário, um lugar onde os adolescentes se sintam inspirados, experienciam expectativas realistas e recebam atenção adequada de responsáveis, professores e mentores. Infelizmente, julgamento, indiferença e ridicularização ocorrem nesses mesmos ambientes. No período da adolescência também é comum que o jovem mude sua percepção de “casa”, pois, muitas vezes, o adolescente passa a ver a escola mais como seu lar do que sua própria morada, e os responsáveis são substituídos em importância pelos amigos. Essa importância dada à nova família pode aumentar ainda mais a confusão mental. Dessa forma, cabe ressaltarmos as questões subjetivas da realidade, primária e secundária.

Para desenvolver as questões subjetivas primárias, a criança deve passar pelo núcleo familiar, sendo essa a fase em que desenvolve a identidade, desde quando consegue separar os

pais de si e se ver como ser individual. Nessa fase carregada de emoção, a criança é modelada pela família, assim como os modela, tendo em vista que os responsáveis devem se adaptar à criança. Nessa criação da identidade, no entanto, há tanto a identidade subjetiva, que é o que o indivíduo pensa sobre si, quanto a identidade objetiva, que é o que o outro pensa desse primeiro. Além disso, existem duas maneiras de existir a identidade, seja objetiva ou subjetiva: por atribuição ou por aquisição, ou seja, o que foi atribuído ao indivíduo e o que foi adquirido por ele. Posteriormente, o indivíduo passa por outros processos de socialização, secundários, sempre posteriores à primeira socialização, em que há a aquisição de coisas de valor relativo. A convivência social é o modo como se desenvolve a questão subjetiva secundária da realidade. Dessa forma, a convivência em sociedade é essencial para a construção da identidade.

Na adolescência, uma das experiências psicossociais mais importantes é a busca por essa identidade. A puberdade interfere na previsibilidade e na compreensão que o indivíduo desenvolveu na infância e cria a confusão dos papéis sociais. Para simplificar, o adolescente pode agir de maneira diferente no grupo de amigos da escola, de outro jeito no grupo de amigos da igreja e, ainda, de outro jeito na família. “Adolescentes tentam integrar o que eles acreditam ser quando crianças, suas recém-descobertas libidos e suas visões de seus ‘eus’ futuros” (GILLIS & SIMPSON, 2015), por isso, ao construírem suas identidades através das experiências sociais, os jovens podem se identificar mais com um grupo social específico, essa formação de grupos funciona como uma defesa contra a confusão (GILLIS; SIMPSON, 2015).

1.4 Distopia

A pesquisadora Fátima Vieira, em *The concept of Utopia* (“O conceito de utopia”, 2010), expõe que o conceito de “utopia” não pode ser reduzido somente à história do termo criado por Sir Thomas More, em 1516, para batizar a ilha de sua narrativa de ficção. O termo adquiriu variados significados ao longo dos anos, que vão além do que More quis dizer na época que cunhou a palavra “utopia”.

A palavra “utopia” começou como um neologismo lexical (palavra nova criada para nomear novos conceitos ou sintetizar conceitos pré-existentes), porém, ao longo dos séculos, o termo foi perdendo o *status* de neologismo por ser fortemente usado por autores e pesquisadores em diversas áreas de estudo. A palavra utopia deu origem a diversos outros termos, neologismos derivados, que é o caso da palavra distopia.

More, ainda segunda Vieira (2010), queria expressar uma nova ideia de que o termo havia se ampliado devido ao crescimento de novas correntes de pensamento na Europa, produto do Renascimento, período no qual o mundo antigo (Grécia e Roma) eram considerados o auge da façanha intelectual da humanidade. Também era produto do Humanismo, movimento que tinha por lógica que o ser humano existiria não somente para aceitar seu destino, mas sim para usar a razão para construir o futuro. Para criar seu neologismo, More se utilizou de duas palavras gregas: *ouk* (que significa “não” e foi reduzida a “u”) e *topos* (que significa “lugar”), e acrescentou o sufixo *-ia*, indicando um lugar. Assim, utopia seria ao mesmo tempo um lugar e um não-lugar, construído pelo movimento de afirmação e negação da etimologia da palavra.

More criou a palavra utopia porque ele precisava designar algo novo, que incluía o esquema narrativo que ele inventou. Apesar disso, a palavra é usada hoje em dia para se referir a textos que foram escritos antes de More, assim como aludir a uma tradição de pensamento que é fundada na consideração, por meios de fantasia, de soluções alternativas para a realidade³ (p. 5).

Como o termo “utopia” tem em sua origem um paradoxo que não requer uma solução, desde o início de sua história ele tem uma plasticidade de adquirir novos significados e formatos. Por esse motivo, muitas vezes o termo acabou por ficar muito disperso, tão próximo a outros gêneros literários ou correntes de pensamentos que arriscou perder sua própria identidade.

O termo utopia tem sido definido em consideração com uma dessas quatro características:

1. O conteúdo da sociedade imaginada, ou seja, essa identificação da sociedade como o “lugar bom”, uma noção que deveria ser descartada já que é baseada numa ideia subjetiva;
2. A forma literária na qual utopia foi cristalizada (uma forma muito delimitada, pois existem diversos textos que são considerados utópicos em perspectiva e são muito diferentes do modelo narrativo de More);
3. A função da utopia, que seria o impacto que causa no leitor e o compele a agir (que seria considerar apenas a utopia política);
4. O desejo por uma vida melhor causada por um descontentamento direcionado a sociedade que um vive, sendo aqui a utopia uma questão de atitude (VIEIRA, 2010).

³ “More created the word utopia because he needed to designate something new, which included the narrative scheme he invented. In spite of that, the word is used nowadays to refer to texts that were written before More’s time, as well as to allude to a tradition of thought that is founded on the consideration, by means of fantasy, of alternative solutions to reality.”

Como gênero literário, ao usar utopia como um termo mais inclusivo, a intenção não é criar um descaso pelas particularidades da utopia como literatura, mas, sim, reconhecer a forma literária como uma das muitas formas possíveis da manifestação do pensamento utópico.

Para criar o novo gênero literário, More usou as convenções da literatura de viagem e as adaptou para seus objetivos. Com o advento da ficção científica, tornou-se comum aproximar os dois gêneros, já que na ficção científica existem mundos fantásticos que se criaram por progressos científico e tecnológico, levando os leitores a jornadas para mundos distantes, enquanto a utopia foca mais na descrição de jeitos alternativos para organizar as sociedades imaginadas.

Vieira (2010) aponta que, apesar do que se pode acreditar primeiramente, a utopia como gênero literário tem como característica principal a relação com a realidade. A criação da utopia se dá pela observação da sociedade que o autor vive, e seria, com frequência, uma sociedade oposta à sociedade real. Entretanto, não deveriam ser vistas como um “eco frágil” do mundo real.

“Utopias são por essência dinâmicas, e apesar do fato de elas nascerem de um grupo de circunstâncias, seu escopo de ação não é limitado a uma crítica do presente; de fato, utopias põem para frente ideias projetivas que serão adotadas pelas audiências futuras, o que pode causar mudanças reais”⁴ (VIEIRA, 2010, p. 8).

Além do lado positivo da utopia como um melhor tempo ou lugar, uma expressão de uma sociedade feliz, há o lado obscuro das utopias: as utopias satíricas, as anti-utopias e as distopias.

Primeiramente, sobre as anti-utopias e utopias satíricas, Vieira (2010) retorna à história do século XVIII, época caracterizada pela confiança nas capacidades humanas, o que levou o ser humano a acreditar excessivamente em si próprio e na crença de que superaria suas limitações. As utopias desse período, em sua maioria, ofereciam um espelho distorcido da imagem do ser humano e da humanidade em geral. A contrário das utopias dos períodos anteriores, a utopia satírica abertamente colocava a sociedade imaginária em lugares que não poderiam existir nem serem alcançados, por impossibilidades biológicas ou tecnológicas. A descrição de tais lugares eram vistas como irrelevantes, e a narrativa era centralizada nas aventuras do viajante utópico.

⁴ “Utopias are by essence dynamic, and in spite of the fact that they are born out of a given set of circumstances, their scope of action is not limited to a criticism of the present; indeed, utopias put forward projective ideas that are to be adopted by future audiences, which may cause real changes.”

Um exemplo desse caso seria “As viagens de Gulliver” (1726), de Jonathan Swift, na qual o personagem principal, Gulliver, cria esquemas para sobreviver aos diversos mundos que ele visita. No final, é dado valor ao mundo real, e logo a dinâmica positiva típica da utopia se perde. O ceticismo do século XVIII também deu origem à anti-utopia, que aponta em direções opostas à utopia. Vieira (2010) explica:

Se a utopia é sobre esperança, e a utopia satírica é sobre desconfiança, a anti-utopia é claramente sobre total descrença. De fato, nas anti-utopias do século XVIII, era o próprio espírito utópico que era ridicularizado; o único propósito delas era condenar a irrelevância e a inconsistência do sonho utópico e a ruína da sociedade que poderia se vincular⁵ (VIEIRA, 2010, p. 16).

Assim como no caso da utopia, o conceito de distopia surgiu antes da palavra ser usada, pois, desde o tempo imemorial, assim como se pensou em uma sociedade melhor, também se pensou numa sociedade futura que poderia ser pior do que a atual. O primeiro uso registrado da palavra foi em 1868, num discurso do parlamento britânico feito por John Stuart Mill. Ele tentou encontrar um termo para uma perspectiva oposta à de utopia: se utopia era “muito boa para ser praticável”, distopia era “muito ruim para ser praticável”. A etimologia é similar a de *cacotopia*, já que distopia vem do grego *dus* que significa “ruim”, “anormal”, “adoentado”; e *kako* é usado para algo que é desagradável ou incorreto. Essa ideia de um futuro pior do que o tempo atual afetou a utopia enquanto gênero literário. Dessa forma, a palavra distopia começou a ser utilizada não somente para lugares imaginários que fossem piores que os reais, mas também para trabalhos que descrevessem tais lugares (VIEIRA, 2010).

Para Gregory Claeys (2017), as imagens que associamos com distopia é um fenômeno moderno, junto com o pessimismo mundano. São imagens que evocam desde o Apocalipse até o Estado hipervigilante, ou imagens da bomba nuclear, ou cidades extremamente divididas com muros que separam os mais ricos dos pobres, para citar algumas. Teria aparecido primeiro em meados do século XVIII, mas só foi comumente usada no século XX. No vocabulário popular, distopia funciona como o oposto de utopia: o lugar ruim *versus* o que imaginamos ser o lugar bom, a versão mundana do paraíso.

O maior objetivo da distopia, chamada de sub-gênero da utopia por Vieira (2010), é ser didática e moralista. As imagens do futuro apresentadas são colocadas como possibilidades reais, pois o autor deseja assustar o leitor e fazer com que ele perceba que algo poderia dar

⁵ “If utopia is about hope, and satirical utopia is about distrust, anti-utopia is clearly about total disbelief. In fact, in the anti-utopias of the eighteenth century, it was the utopian spirit itself which was ridiculed; their only aim was to denounce the irrelevance and inconsistency of utopian dreaming and the ruin of society it might entail.”

errado ou certo, dependendo da responsabilidade moral, social e cívica dos seres-humanos. Logo, a distopia rejeita a ideia de que o ser humano pode alcançar a perfeição. O autor da distopia quer uma reação positiva de seu leitor, apesar de apresentar uma imagem negativa: de um lado, que os seres humanos têm defeitos, e que somente o desenvolvimento social (ao invés do desenvolvimento pessoal) poderá assegurar a felicidade social e política; de outro lado, os leitores devem entender que o futuro apresentado não é uma realidade já fixada, mas, sim, uma possibilidade que deve ser aprendida para se evitar. Vieira (2010) também considera que a distopia se difere da literatura pós-apocalíptica, que apresenta o fim da humanidade e da sociedade, visto que a distopia deve apresentar uma “janela” para a esperança – deve ser apresentada alguma chance de a humanidade escapar, geralmente oferecendo a esperança no final da narrativa.

Essa esperança é muito comum na literatura distópica juvenil, inclusive na obra aqui analisada, cujo terceiro livro da trilogia foi traduzido para o português brasileiro com o título de *A Esperança*. Além disso, é notável a diferença entre o início da trilogia, em que a personagem principal, Katniss, passa por diversas tribulações para conseguir sobreviver e garantir a sobrevivência de terceiros, e o final, em que aparece casada e com dois filhos, em um término, aparentemente, feliz.

Já no século XX, percebe-se a predominância da distopia, pois há a incredulidade e desapontamento do ser humano ao perceber sua própria natureza. Nesse contexto, os ideais utópicos pareciam absurdos, e o caminho estava aberto para o discurso distópico. Duas ideias principais o alimentaram: o totalitarismo de um lado, e o progresso científico e tecnológico de outro. O progresso, ao invés de impelir a humanidade para tal fim, acabou sendo fundamental no estabelecimento de ditaduras. Essas imagens do futuro no qual os resultados do progresso mal-utilizado aparecem nas distopias canônicas *Nós*, do russo Yevgeny Zamyatin (1921), *Admirável Mundo Novo*, do britânico Aldous Huxley (1932) e *1984*, do britânico George Orwell (1949) (VIEIRA, 2010). Essas obras foram inspiração para diversas obras posteriores, incluindo as distopias juvenis e *Jogos Vorazes*.

Em concordância com Vieira, Claeys (2010) também aponta a prevalência do gênero literário distopia depois das grandes guerras do início do século XX. O pesquisador aponta, entretanto, que muitas utopias ou sociedades ideais teriam ideais distópicos. “Há algo no argumento que, assim como o terrorista de uma pessoa é o guerreiro pela liberdade de outra, a

utopia de uma pessoa é a distopia de outra”⁶ (p. 108). Da mesma maneira, um texto será lido como uma distopia ou utopia dependendo da perspectiva sobre o resultado da narrativa. Essa ambiguidade deve ser uma fonte de discussão, ao invés de uma lógica fixada para dispensar todo o gênero literário.

Claeys (2017) desenvolve essa afirmação em seu livro *Dystopia: a natural history* (“Distopia: uma história natural”), no qual aponta que mesmo a Utopia de More contém elementos que poderiam ser lidos como distópicos. O país imaginário de Utopia foi fundado “civilizando seus bárbaros” (p. 6) e isolando uma parte da península, transformando-a em uma ilha fortificada, mantendo Utopia como um poder imperial. Quando estava superpopulosa, o país enviava alguns habitantes para colônias, que se apropriavam de terras não-cultivadas de povos indígenas. Além disso, Utopia também se utilizava de mercenários para manter os inimigos longe. “A paz e plenitude de Utopia parece agora se repousar sob a guerra, império, e a brutal supressão de outros, em outras palavras, a distopia deles”⁷ (CLAEYS, 2017, p. 6). Na época de More, para a maioria da população, dada a plenitude e a segurança oferecidas, tais restrições não pareciam absurdas. Entretanto, para os leitores modernos, Utopia parece se apoiar em implacável transparência, repressão da variedade e restrição da liberdade. Dessa forma, até mesmo a Utopia original, de Thomas More, poderia ser vista como arriscadamente distópica.

Por esse motivo, não seria irrazoável dizer que a utopia e a distopia têm mais em comum em sua origem do que se supõe. “De fato, seriam gêmeos, de progênie dos mesmos pais” (CLAEYS, 2017, p. 7). Apesar disso, não se deve confundir esse argumento com a ideia de que todas as utopias são, ou tendem a produzir, distopias.

Claeys (2017) continua a explicar: um observador superficial pode apontar que a sociedade utópica faz uma parede para manter os outros de fora e seus habitantes seguros, enquanto na distopia a parede é feita para manter seus habitantes dentro e isolados do mundo externo. Todavia, a maioria das sociedades reais, até mesmo no caso de gênero, deveriam ser chamadas de distópicas, pois muitas chamadas “maiorias” estão dispostas a sacrificar as minorias da sociedade para o seu próprio bem-estar.

⁶ “There is of course something in the argument that, just as one person’s terrorist is another’s freedom-fighter, so is one person’s utopia another’s dystopia.”

⁷ “Utopia’s peace and plenitude now seem to rest upon war, empire, and the ruthless suppression of others, or in other words, their dystopia.”

Logo, Claeys (2017) conclui que pode se representar o relacionamento de utopia e distopia em termos de um espectro de ansiedade, com a paz relativa, a amizade e a falta de medo de um lado, contrapondo a ansiedade, a paranoia e a alienação de outro.

“Distopia” é frequentemente utilizada como sinônimo de “literatura distópica”. Entretanto, Ruth Levitas (1990 *apud* CLAEYS, 2017) aponta: “Distopias não são necessariamente ficcionais, nem mesmo os medos das consequências das destruições das florestas tropicais, os buracos na camada de Ozônio, o efeito estufa e o potencial derretimento das calotas polares” (CLAEYS, 2017, p. 5). Logo, o adjetivo distópico implicaria futuros temerosos nos quais o caos e a ruína prevalecem, demonstrando aqui um uso não-literário do termo.

Claeys (2017) afirma que, tanto do ponto de vista literário quanto histórico, após os regimes totalitários do século XX, a distopia começou a ser identificada como a “utopia que falhou”. Esses regimes seriam reconhecidos pela coerção, pela desigualdade, pelo confinamento e pela escravidão, frequentemente descritos como a ideia de coletivismo descontrolado, mas onde existe certa intolerância. Seria então a distopia a antítese da utopia, um estado infernal feito por tentativas de construir sistemas irrealizáveis. A distopia teria surgido, assim, de um conjunto de problemas reais, como: de que forma seria possível controlar a industrialização, a existência de uma pobreza extensa e uma concentração da riqueza, além de uma crescente tendência de soluções coletivistas para esses problemas (CLAEYS, 2017).

No livro *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, de M. Keith Booker (1994), a literatura distópica é definida como a que está em direta oposição ao pensamento utópico, avisando ao leitor dos potenciais perigos do utopianismo. Ao mesmo tempo, a literatura distópica constitui uma crítica às condições sociais existentes e aos sistemas políticos, seja através do exame crítico dos pressupostos utópicos no qual essas condições e esses sistemas são baseados, ou por meio da extensão imaginativa dessas condições e desses sistemas para diferentes contextos que mais claramente revelam as suas falhas e suas contradições.

Para Booker (1994), a literatura distópica não é um gênero específico mas, sim, uma energia ou um espírito antagônico e crítico. Segundo o autor, há diversos livros atuais que contêm o espírito distópico; e leituras que dão ênfase nessas energias podem revelar o impulso distópico em obras que não são consideradas distópicas. Dessa forma, a principal estratégia da literatura distópica é o estranhamento: ao focar suas críticas da sociedade em uma criativa narrativa em um lugar distante, a distopia produz novas perspectivas nas questões sociais e políticas que podem ser vistas como inevitáveis ou até mesmo naturais (BOOKER, 1994).

1.4.1 Distopia young adult

De acordo com Balaka Basu, Katherine R. Broad e Carrie Hintz, organizadoras do livro *Contemporary Dystopian Fiction For Young Adults* (“Ficção Distópica Contemporânea para Jovens Adultos”) (2013), a distopia frequentemente funciona como uma *reductio ad absurdum* (“redução ao absurdo”) retórico de uma filosofia utópica, estendendo a utopia aos seus pontos mais extremos, a fim de advertir contra as políticas destrutivas e a cultura do presente do autor. Ela geralmente difere da utopia em sua prescrição negativa, ao invés de positiva: relata-nos não como construir um mundo melhor, mas, pelo contrário, explora como impedir a continuação da destruição do mundo que nós possuímos (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

As distopias consideradas como clássicas, conforme dito por Claeys e Vieira (2010), como *1984*, de George Orwell (1949), serviam como um aviso para o tempo presente, enquanto as distopias mais contemporâneas, especialmente as juvenis, não retratariam mundos terríveis apenas como contos de advertência, mas, sim, com uma possibilidade de melhora no futuro.

A principal diferença da distopia clássica para a juvenil seria não apenas as preocupações mundiais, como a liberdade e a autodeterminação, a destruição ambiental, as questões de identidade e a frágil fronteira entre a tecnologia e o “ego”, mas também a existência de aventuras excitantes com enredos cativantes. Com a narrativa geralmente em primeira pessoa e diálogos envolventes, o leitor jovem se sente mais perto da ação, e a mensagem fica mais acessível para uma geração que está quase se tornando adulta (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Cada distopia juvenil tem sua própria estética e orientação política, porém, é possível traçar fios temáticos que refletem os medos centrais e preocupações do mundo contemporâneo que são transplantados para a distopia ficcional (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Ainda segundo as autoras, uma das maiores preocupações das distopias juvenis são as ameaças advindas da destruição ambiental. Elas citam os romances *The Carbon Diaries 2015*, de Saci Lloyd (2009), *Exodus* e *Zenith*, de Julie Bertagna, (2002 e 2007, respectivamente), e *Ship Breaker*, de Paolo Bacigalupi (2010), que imaginam o mundo como destruído pelo aquecimento global e também outros cenários de destruição ecológica. O aumento do nível dos oceanos, as tempestades, as secas, e o fim dos combustíveis fósseis criam verdadeiros pesadelos econômicos, sociais e políticos que sensibilizam os leitores para os perigos da ruína ambiental, ao mesmo tempo que mostram jovens protagonistas aprendendo a se adaptar e sobreviver em tempos diferentes.

Outra grande preocupação seria a distopia pós-apocalíptica, cuja ênfase seria uma variedade de eventos que mudaram o mundo, como pragas, 3ª Guerra Mundial, asteroides e até mesmo zumbis. No século XXI, essa produção de ficções distópicas parece ter aumentado. Por exemplo, há *Mortal Engines (Máquinas Mortais)* (2001), de Philip Reeve, com o holocausto nuclear; *How I Live Now* (2004), de Meg Rosoff, que lida com a guerra; e *The Forest of Hands and Teeth* (2009), de Carrie Ryan, que tem um inexplicado surto de zumbis. Todas essas ficções destroem a civilização como existia anteriormente, deixando apenas pequenos grupos de sobreviventes que lutam para existir num mundo mudado para sempre. O resultado do evento apocalíptico é a transformação das comunidades existentes em distopias marcadas pelo medo, sigilo e controle, pois os que estão governando se utilizam de violência e poder para manter o pouco da estrutura social que restou (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Outro tema frequente na distopia juvenil é a conformidade, que é exagerada para efeito dramático. *O Doador de Memórias* (1993), de Lois Lowry, apresenta o mundo de mesmice, sem cor, emoção e memórias. Geralmente, as sociedades conformistas mantêm a uniformidade por medo de que a diversidade traga conflito. É o caso das séries *Feios* (2010-2012), de Scott Westerfeld, *Divergente* (2011-2013), de Veronica Roth, e *Destino* (2011-2012), de Ally Condie, nos quais o governo começou com políticas rigorosas para controlar personalidades, escolhas e aparências, eliminando a discordância que poderia causar problemas ao bem-estar da comunidade. Ao mostrar o conflito entre as protagonistas adolescentes e os governos opressivos, esses livros tentam fazer um equilíbrio entre liberdade pessoal e harmonia social.

Na distopia juvenil, os regimes repressivos são feitos através da escravização e silenciamento de cidadãos, e existem diversos métodos usados para isso, como a escravidão econômica, afetiva e tecnológica. Em *Jogos Vorazes*, os distritos são mantidos sob controle pela pobreza extrema e fome, e pelo uso do poder demonstrado ao enviar os jovens tributos para lutar até a morte num jogo de entretenimento para a Capital.

Nos romances *Feios* (2010-2012), *Delírio* (2012), e *Destino* (2011-2012), os governos dependem de cirurgias, que alteram a mente dos indivíduos, e de manipulação psicológica para manter uma vida restrita e predeterminada para cada cidadão. Em cada caso, a rebelião da protagonista envolve uma luta pela liberdade, em uma tentativa de fuga das forças do regime distópico, que é frequentemente representado por uma autoridade adulta e monolítica que revogou sua responsabilidade para os jovens que governa (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Na sociedade contemporânea, há uma “explosão de informação” que é registrada na distopia juvenil. Há muitos romances que apresentam esse despertar, seja de repente ou gradualmente, da verdade que a sociedade esconde. Por exemplo, Tally, de *Feios*, descobre que

a cirurgia que deixa seus amigos bonitos também altera seus cérebros. Nos livros *Delírio* e *Destino*, o governo e as pessoas ao redor das protagonistas mentem para elas a fim de manter a sociedade funcionando, porém elas descobrem eventualmente e se rebelam. O acesso à informação é perigoso, mas é repetidamente apresentado como a única maneira de se tornar livre.

Tanto quando apresentam um conflito pós-apocalíptico ou uma maneira corajosa de manter a individualidade num mundo totalitário, as distopias juvenis são marcadas pelo seu tratamento ambicioso de temas sérios, que podem ser o primeiro contato do adolescente com esses problemas do mundo real.

As distopias juvenis se envolvem com questões políticas e sociais contemporâneas, como elas giram em torno de dois polos: educação e escape. Os romances procuram simultaneamente ensinar sobre os problemas enfrentados pela humanidade, e oferecer aos leitores um retiro prazeroso da sua experiência cotidiana. A escrita para jovens costuma balancear o desejo de educar e entreter, *Dulce et utile*, e essa tensão é bem marcada na distopia juvenil.

Um dos maiores atrativos da distopia juvenil é sua clareza de mensagem. Tomando como exemplo *Jogos Vorazes*, esse faz um comentário sobre a cultura da violência e controle e critica de um jeito óbvio: centrando a trilogia em um grande programa televisivo de *reality show* (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Esse didatismo mostra aos leitores os problemas com a sociedade enquanto oferece uma espécie de guia de como reverter o dano causado e começar renovado. Para Basu, Broad e Hintz (2013), a distopia juvenil supõe que os adolescentes deveriam ser idealistas; entretanto, as narrativas facilmente digeridas podem permitir que os jovens leitores evitem explorar as nuances e complexidades dos problemas sociais. Além do didatismo notório, as distopias juvenis dão um impulso contraditório: uma escapatória das estruturas das convenções sociais.

É importante destacar também as características dadas por Scott Westerfeld, o autor da distopia juvenil *Feios*:

O outro lado do boom em romance distópico juvenil é um boom em romance pós-apocalíptico. O sistema está pedindo muito aos jovens e não dá muito respeito de volta, então não é nenhum mistério que histórias sobre o sistema explodindo, quebrando sob suas próprias contradições ou simplesmente sendo infestado por zumbis são amadas pelos adolescentes [...] (WESTERFELD, 2010, s.p.).

Como a distopia adolescente pede um tipo de kit de sobrevivência diferente do mundo em que os jovens habitam, o resultado é um sentimento de liberação animador. Além disso, as estruturas desmanteladas do mundo distópico podem ser um atrativo para os jovens que se sentem alienados da sociedade em que vivem, pois os tradicionais métodos de medir o sucesso foram jogados fora (BASU; BROAD; HINTZ, 2013).

Ainda segundo Basu, Broad e Hintz (2013), o didatismo e a fuga têm um papel na recepção e no impacto do gênero distópico juvenil. Juntos, esses dois elementos falam que os jovens podem se encaixar melhor para cumprir as demandas da sociedade e moldá-la para refletir seus próprios desejos e objetivos, criando o mundo que eles precisam, o mundo que eles querem, e o mundo que eles merecem.

As editoras do livro *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction* (“Rebelião feminina na ficção distópica juvenil”), Sara K. Day, Miranda A. Green-Barteet e Amy L. Montz (2014), apresentam o contexto histórico não apenas do surgimento da literatura distópica juvenil como também o contexto por trás da literatura distópica juvenil com protagonismo feminino, que também é o tema explorado pela pesquisadora e professora Sarah Hentges em *Girls on fire* (“Garotas em chamas”). Assim, será falado sobre o contexto histórico fornecido pelas editoras, e, em seguida, sobre a visão da professora, junto à sua pesquisa.

Day, Green-Barteet e Montz trazem a figura da “Nova Mulher” (*New Woman*, no original), termo cunhado por Henry James com a intenção de falar das mulheres americanas expatriadas na Europa, mulheres de afluência e sensibilidade e com espírito independente. O termo, depois, passou a significar *mulheres que exerciam o controle das próprias vidas*, nos campos pessoal, social e econômico. Para citar algumas das autoras que escreviam personagens utilizando dessa figura, há Kate Chopin, Willa Cather e Edith Warton, que faziam com que suas personagens femininas fossem a “nova mulher”, que fugia dos estereótipos Vitorianos da mulher como figura “recatada e do lar”, se tornando uma mulher que bebe, joga, fuma, procurava ter educação e independência, e que se rebelavam contra as normas da sociedade que diziam que a mulher deveria ir “da casa do pai para a casa do marido”.

Ao fazer um levantamento de literatura para jovens moças dos séculos XIX e XX, as autoras apontam a influência dessas personagens femininas em representações mais gerais da feminilidade jovem na cultura Ocidental, indo desde Jo March, de Louisa May Alcott, até Hermione Granger, de J.K. Rowling, personagens que têm noção do espaço liminar a que pertencem (tanto em termos de idade quanto de gênero) e, conscientemente, manipulam essa liminaridade na tentativa de levar suas vidas de acordo com seus próprios desejos.

Assim como as “novas mulheres” que precederam as protagonistas da literatura contemporânea distópica juvenil, essas também procuram entender seu lugar no mundo, reivindicar seus lugares e viver em seus próprios termos.

Além disso, e talvez mais importante, essas jovens moças também tentam recriar os mundos no qual vivem, fazendo com que as sociedades sejam mais igualitárias, mais progressivas, e ultimamente, mais livres⁸ (DAY; GREEN-BARTEET; MONTZ, 2014, p. 3).

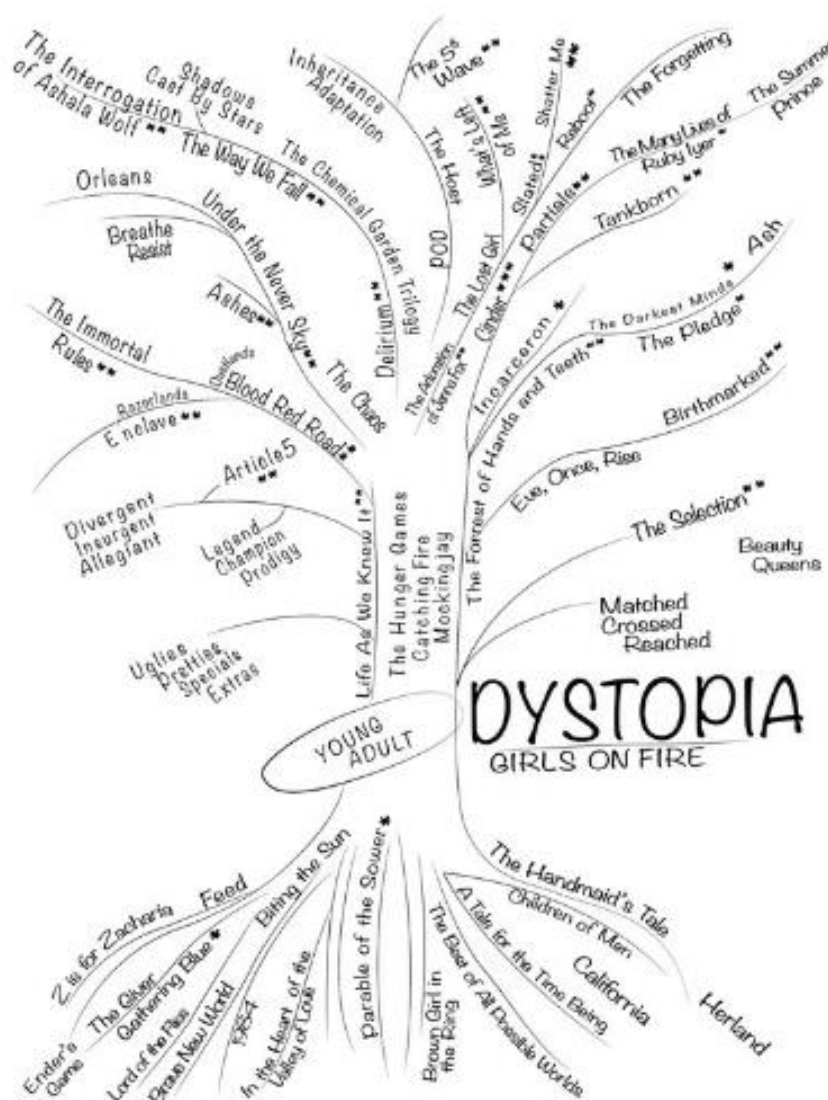
Um exemplo de protagonista feminina que se encaixa nessa situação é Katniss, de *Jogos Vorazes*, que luta com as demandas colocadas sobre ela como símbolo da rebelião, assim como as perspectivas de casamento e maternidade. Além dela, America, da série *A Seleção*, tenta balancear sua aceitação de romance e casamento tradicional com seu constante desejo de refazer o sistema de casta na qual seu país vive. Entretanto, mesmo com essas jovens que resistem, elas procuram aceitar que não podem mudar todo o aspecto controlador de suas sociedades, principalmente as questões de romance e sexualidade.

É importante notar que a “Nova mulher” não é necessariamente uma adolescente como as protagonistas da literatura juvenil, mas, apesar disso, suas experiências como um novo tipo de mulher são certamente importantes para moças reais e ficcionais do final do século XX e do início do século XXI, principalmente por navegar por espaços liminares. Carrie Hintz e Elaine Ostry (2003 *apud* DAY; GREEN-BARTEET; MONTZ, 2014) lembram que todo adolescente ocupa um espaço liminar entre a infância e a adolescência.

1.5 Girls on fire: a distopia juvenil de protagonismo feminino

⁸“Further, and perhaps most significantly, these young women also attempt to recreate the worlds in which they live, making their societies more egalitarian, more progressive, and, ultimately, more free.”

Figura 1 – Árvore das distopias juvenis com personagens femininas



Fonte: HENTGES, 2018.

A trilogia *Jogos Vorazes* se caracteriza como uma distopia juvenil (YA) com protagonista feminina, pertencendo a um grande grupo de livros desse gênero. Outras obras incluem, por exemplo, a série *Divergente*, de Veronica Roth; a série *Delírio*, de Lauren Oliver; a trilogia *Legend*, de Marie Lu; Trilogia *Destino*, de Ally Condie; e a série *Feios*, de Scott Westerfeld (um dos raros autores homens). As protagonistas femininas dessas séries foram classificadas como *girls on fire* (“garotas em chamas”) pela professora e pesquisadora Sarah Hentges, em seu livro *Girls on fire: transformative heroines in Young Adult Dystopian Literature* (2018).

O termo escolhido, “garota em chamas”, vem do apelido dado por Cinna para Katniss Everdeen em *Jogos Vorazes*. A pesquisadora reuniu mais de 140 obras que possuiriam como

personagens “garotas em chamas” publicadas no *boom* de obras distópicas juvenis entre 2010 e 2016, nos Estados Unidos. Com o atual *boom* de publicações juvenis no Brasil, já há obras distópicas juvenis sendo publicadas aqui, por exemplo *O segredo das larvas*, de Stefano Volp (2024), e a republicação da trilogia *Anômalos*, de Bárbara Morais (originalmente publicado em 2014-2015 e sendo republicado em 2024).

A professora e pesquisadora estabelece que essas protagonistas femininas começaram a explodir na cultura popular na primeira década dos anos 2000, com o lançamento de *Crepúsculo*, em 2005, nos Estados Unidos, e em 2008, no Brasil, que acabou revelando o quanto os leitores (e principalmente as leitoras) estavam sedentos por histórias juvenis que misturassem aspectos românticos e fantásticos. Quando *Jogos Vorazes* é lançado em 2008 nos Estados Unidos, e em 2010 no Brasil, o cenário mudou e a distopia juvenil explodiu. Sean P. Connors (2014) aponta que *Jogos Vorazes* também trouxe popularidade para a literatura juvenil de maneira geral, e, ainda hoje, a maior parte dos livros classificados como juvenis são comprados por pessoas acima de dezoito anos de idade, indo até trinta ou quarenta anos. Hentges (2018) indica que a trilogia JV traz um padrão para a literatura juvenil em geral e para as protagonistas *Garotas em Chamas*: uma força para se reconhecer – simbólica e real. “A protagonista feminina como Garota em Chamas é complexa, inteligente, corajosa e uma triunfante sobrevivente de situações impossíveis. Como personagens individuais, essas garotas têm seus próprios desafios e a maioria conta sua própria história”⁹ (posição 130).

Há não muito tempo, havia poucas opções de “Garotas em Chamas” na mídia; entretanto, com o advento das protagonistas femininas na literatura juvenil, fortemente motivado pelo *boom* da distopia juvenil, há diversas opções de personagens femininas que têm dificuldades, porém, sempre lutam pelo bem maior. “A ‘Garota em Chamas’ é raramente uma heroína perfeita e infalível. Geralmente, é uma garota com dificuldades em se encontrar e manter sua família e amigos em segurança.” Assim, “Ela deseja descobrir a verdade escondida dela e da população, cortando as amarras que a prendem e trazendo liberdade aos povos oprimidos. Logo, ela é uma rebelde, uma proscrita”¹⁰ (HENTGES, 2018, p. 150).

⁹ “The female protagonist as a Girl on Fire is complex, intelligent, brave, and a triumphant survivor of impossible situations. As individual characters, these girls have their own challenges and most tell their own story.”

¹⁰ “The Girl on Fire is rarely a perfect, infallible hero; she is most often a real girl struggling to find herself and keep her friends or family safe against impossible odds. She wants to discover the truth that has been kept from her, and from the populace more generally. She wants to cut the ties that bind and bring freedom to oppressed peoples. She is an outcast, a rebel.”

Ainda, a distopia juvenil com protagonistas femininas é um tema muito limitado, visto que alguns dos seus aspectos são restritos e repetitivos: o romance compulsório e heterossexual, a importância do papel de escolha, o pressuposto de que a protagonista é sempre branca (como é o caso da própria Katniss, que, apesar de ser muitas vezes lida como branca, é descrita como tendo “pele morena”, “olive skin”, no original). Hentges (2018) discute que o aspecto mais cansativo desses livros é a convenção sobre o amor, porém, deve-se recordar que esse aspecto também fala muito sobre esperança e um comprometimento a algo maior que os seres humanos. “O amor”, cita a pesquisadora, “sendo romântico ou não, está em comparação com uma variedade de outros relacionamentos que vão desde amizade até família”¹¹ (posição 164).

¹¹ “YA dystopia may sound like a rather narrow subject, especially when we further limit the category to consider books that focus on a female protagonist.¹ Further, some of the politics of YA dystopia are, indeed, narrow and repetitive—romance as compulsory and heterosexual, the role of choice as of primary importance, the assumptions of whiteness. The narrow conventions of romance are the most tiresome aspect of these novels; however, this convention also tells us a lot about hope, love, and commitment to something bigger than ourselves. Love—romantic or not—is also in comparison with a variety of other relationships from friendship to family. The assumptions of whiteness are the most troublesome aspect of this collection of work because the possibilities of new.”

Figura 2 – Katniss morena



Fonte: TORIACIO, 2023.

Ainda assim, a ficção distópica juvenil não é apenas restrita, mas complicada e bagunçada, criativa e contestada, com diversas camadas, interconectadas. A distopia juvenil com protagonismo feminino é ao mesmo tempo profunda e aberta, e rasa e específica. Sarah Hentges (2018) demonstra como a distopia juvenil das “Garotas em Chamas” é feminista e crítica ao colocar este gênero literário dentro do gênero literário mais amplo de ficção científica, como fez Tom Moylan, em *Scraps of Untainted Sky* (2000), ao dizer que a ficção científica

pode fazer o mundo mais legível de uma maneira que traga não só prazer e conhecimento, mas, também, a alegria de poder trazer uma sociedade mais justa e livre (MOYLAN, 2000, p. 28).

Apesar do escapismo atribuído à ficção científica ser visto como algo negativo, Moylan (2000) explica que não seria uma fuga prejudicial da realidade, mas, sim, algo que pode levar a uma fuga que seria empoderadora, como uma maneira diferente de pensar e estar no mundo. Ele aponta que existem obras literárias com “aventuras mais simples” ou unidimensionais, e que acabam por nunca irem além das perspectivas esperadas e permitidas pela sociedade *mainstream* (convencional), porém, mesmo tais obras podem trazer leitores inclinados de volta ao próprio mundo com novas percepções, mais nítidas, o que ajuda o leitor a ter sua própria consciência do que é certo ou errado, e pensar no que deve ser feito em relação aos outros e ao mundo, especialmente para melhorá-lo (MOYLAN, 2000, p. XVII). Hentges (2018) conversa com Moylan (2000) ao dizer que muitos tipos de literatura trazem esse elemento de escapismo, incluindo a literatura juvenil, principalmente com seus aspectos de romance entre os personagens. Moylan (2000) conclui expondo que, ao pensarmos nas literaturas utópica e distópica, tudo se tornaria mais interessante – e também mais útil e perigoso.

Retomando Hentges (2018), percebe-se, ao explorar o lugar da distopia considerada como “clássica”, que é a que geralmente se vê quando se pensa primeiro em distopia, que essa é mais comumente escrita por homens – por exemplo, há livros como *Fahrenheit 451*, *1984*, *Admirável Mundo Novo* e até *A Revolução dos Bichos*. Os livros feministas clássicos são uma forte presença, porém, segundo Hentges (2018), ainda são segregados como “feministas”, com raras menções a Ursula LeGuin, Margaret Atwood ou Octavia Butler. Assim, os textos de distopia (e de ficção científica) ainda seguem os padrões dos textos escritos por homens. “Procure por qualquer lista de ‘melhor’ ficção científica – filmes ou literatura – e as mulheres estão ausentes, como qualquer outra lista de ‘melhores’ (obras) culturais. As listas de ficção feminista são geralmente uma categoria com listas separadas” (HENTGES, 2018, posição 485).

Esse legado masculino e patriarcal – dentro e fora da literatura de ficção científica e distópica – deu forma à literatura juvenil. Um livro de literatura infantil ou juvenil é frequentemente vendido como “para meninas” se tem uma protagonista feminina e para qualquer público se tem o protagonista masculino. Hentges (2018), em concordância com Cart (2010), aponta que isso seria um resultado claro do machismo, e como ele deu forma às nossas expectativas do que é e do que não é interessante ou importante. A mensagem fica sendo de que os rapazes não deveriam se interessar pela vida e pelas experiências das moças, e que meninas não são dignas da mesma atenção e oportunidades, e muito menos do papel de protagonistas (posição 504).

Apesar da grande importância dada às experiências dos meninos e rapazes, as Garotas em Chamas são prolíficas, e, na categoria da distopia juvenil, são maiores em número do que os protagonistas masculinos, mesmo que ainda haja um deles ao seu lado, no fundo, ou em outro papel crucial, visto que “Os rapazes claramente têm um papel importante como camaradas na luta para salvar o mundo (ou ao menos os próprios personagens)”¹² (HENTGES, 2018, p. 565). Porém, é importante ressaltar que, apesar das protagonistas principais femininas serem dominantes, o mesmo não ocorre com as personagens secundárias femininas, sendo esse espaço muito mais comum aos personagens masculinos. Entretanto, são as *garotas que estão em chamas*, mesmo que seja ao lado de um rapaz e contra os poderes masculinos.

Para concluir, Hentges (2018) define notavelmente a utopia e distopia: “utopia imagina o que o futuro pode ser, distopia imagina o que o futuro inevitavelmente será ... sem intervenção no presente” (posição 469) e também menciona sobre a distopia juvenil:

Enquanto que a distopia juvenil adere a muitas das características da distopia (como Literatura com L maiúsculo), sua audiência pretendida de adolescentes/jovens – e sua audiência não-intencional que abrange uma variedade de grupos, principalmente mulheres de meia-idade – significa que essa forma literária particular tem um poder de ir além da Literatura. E vai, através dos filmes, e-books, as brochuras de mercado de massa, assim como vídeos, músicas, revistas, blogs e memes. Logo, essas formas literárias expandem para os espaços populares¹³ (2018, posição 345).

A distopia juvenil, dessa maneira, vai adiante nos espaços pretendidos, indo além do seu público-alvo de adolescentes e além do espaço da literatura, ocupando um lugar em meio às adaptações cinematográficas, aos vídeos no *Youtube* feitos por fãs, às artes feitas pelos fãs (as *fanarts*, como as incluídas nesta dissertação) e aos perfis em rede sociais dedicados somente às séries de livros, o que demonstra como a obra literária acaba por expandir-se e tomar lugares novos e populares.

¹² “Boys clearly have an important role as comrades in the struggles to save the world (or to save themselves at least).”

¹³ “While YA dystopia adheres to many of the qualities of dystopia (as capital L literature), its intended audience of young adults/teens—and its unintended audiences that span a variety of groups, particularly middle-age women—means that this particular literary form has a power to reach further than Literature. And it does, through movies, e-books, and mass-marketed paperbacks as well as films, music, magazines, blogs, memes. Thus, these literary frames extend into popular spaces.”

2 ANÁLISE DE JOGOS VORAZES

2.1 A narrativa da trilogia

Jogos Vorazes foi originalmente lançado como uma trilogia entre os anos de 2009 e 2011 nos Estados Unidos e 2010 e 2011 no Brasil, entretanto, uma prequela foi adicionada à série de livros em 2020 nos Estados Unidos e, no ano seguinte, no Brasil. Recentemente, mais uma prequela foi anunciada e, por enquanto, não possui data de lançamento aqui, porém *Sunrise on the Reaping* (“Nascer do sol na Colheita”, em tradução livre) será lançado em 2025 nos Estados Unidos. Por motivos práticos, somente a trilogia original (*Jogos Vorazes - Em Chamas - A Esperança*) será analisada nesta dissertação.

A história de *Jogos Vorazes* começa na manhã da Colheita, evento anual no qual 24 jovens são escolhidos para participarem forçadamente numa competição mortal chamada de Jogos Vorazes. No país fictício de Panem (que a autora Suzanne Collins tirou da frase do latim *Panem et Circenses*, ou seja, “pão e circo”), construído sobre as ruínas da América do Norte após diversos eventos apocalípticos, Katniss Everdeen procura fazer de tudo para proteger sua irmã mais nova, Primrose Everdeen, o que inclui se voluntariar na Colheita quando o nome da irmã é chamado. Katniss é escolhida junto com Peeta Mellark, e ambos se tornam tributos, junto a outros jovens dos outros distritos, que são levados à luxuosa Capital para competirem nos Jogos. Entretanto, antes dos Jogos começarem, ambos tributos precisam passar por diversas transformações e preparações, a fim de conseguirem patrocinadores para os Jogos, sendo esses essenciais para a sobrevivência dos tributos, pois, durante os Jogos, é possível enviar dádivas ou presentes para os tributos conforme sua performance dentro e fora da arena. Assim, “Os Jogos Vorazes não são um concurso de beleza, mas parece que os tributos mais atraentes sempre conseguem arregimentar mais patrocinadores” (COLLINS, 2010, p. 65), como Katniss comenta, ao refletir sobre o porquê de seu Distrito, o 12, raramente vencer os Jogos.

Haymitch Abernathy, seu mentor, é um alcoólatra e não ajuda os tributos, entretanto, ela e Peeta conseguem convencê-lo a ficar sóbrio o suficiente para ajudá-los. Haymitch acaba por arquitetar um plano: anunciar seus tributos como “os amantes desafortunados do Distrito 12”, o que arranjaría mais patrocinadores e, conseqüentemente, melhor desempenho nos Jogos. Dessa forma, Peeta e Katniss caem de tal forma nas graças do público da Capital, que ambos acabam vencendo os Jogos, apesar de as regras originais só permitirem um vencedor, ao

armarem uma cena final na qual o acordo era que ambos comessem frutinhas venenosas. Assim, a Capital precisou decidir entre ter dois vencedores ou nenhum vencedor dos Jogos daquele ano. Ao retornar para casa, Peeta e Katniss se perguntam o que era real ou fabricado para o entretenimento para a audiência.

- Excelente trabalho, vocês dois. Basta manter o ritmo no distrito até que as câmeras desapareçam. A gente vai se dar bem.
- Observo-o retornar ao trem, evitando os olhos de Peeta.
- O que ele quis dizer? - pergunta Peeta.
- É a Capital. Eles não gostaram da nossa armação com as amoras - solto.
- O quê? Do que você está falando? - pergunta ele.
- A coisa pareceu rebelde demais. Aí Haymitch tem me orientado nos últimos dias para eu não piorar tudo - digo.
- Orientado você? Mas não a mim - diz ele.
- Ele sabia que você era suficientemente esperto para proceder da maneira correta.
- Eu não sabia que havia algum motivo pra proceder de maneira correta - diz Peeta. - Então, o que você está dizendo é que, nesses últimos dias e também eu acho que... lá na arena... aquilo não passou de uma estratégia que vocês dois bolaram? [...]
- As suas atitudes foram todas em função dos Jogos - diz Peeta.
- Nem todas - retruco, segurando minhas flores com força.
- Então quais foram e quais não foram? Não, não. Esquece isso. Aposto que a verdadeira questão é o que vai sobrar quando a gente chegar em casa (COLLINS, 2010, p. 295).

Na controladora e totalitária Panem, os eventos do primeiro livro não poderiam ficar sem nenhuma punição. Por esse motivo, o presidente Coriolanus Snow ameaça a vida de Katniss e de todos que ela ama, intimidando-a a provar que ama Peeta e que seus atos de subverter a Capital ao ganhar os Jogos foram por amor e não por rebelião. Ao visitar a casa de Katniss, presidente Snow tem a seguinte conversa com ela:

- Só estou interessado em como isso afeta a sua dinâmica com Peeta e, portanto, como isso afeta o clima nos distritos - diz ele.
- Vai ser a mesma coisa na turnê. Estarei apaixonada por ele como estava antes.
- Como está agora.- corrige o presidente Snow.
- Como estou agora. - confirmo.
- Só que o seu desempenho terá de ser bem melhor para que os levantes possam ser evitados - diz ele. - Essa turnê será a nossa única chance de controlarmos essa situação.
- Eu sei. Vou me empenhar. Vou convencer todo mundo nos distritos de que não estava desafiando a Capital, de que estava loucamente apaixonada.
- O presidente Snow se levanta e limpa os lábios grossos com um guardanapo.
- Mire mais alto caso você esteja falhando.
- Como assim? Como posso mirar mais alto? - pergunto.
- Convença a mim. [...] (COLLINS, 2011 [1], p. 36-37).

Peeta e Katniss são forçados a celebrar sua vitória nos Jogos, fazendo uma turnê por toda Panem, indo de distrito em distrito, como se os Jogos fossem uma festa, quando na verdade são uma punição para os distritos. Dividida pelos sentimentos que surgem pelo seu melhor amigo, Gale Hawthorne, e os sentimentos que começaram a surgir por Peeta Mellark, Katniss

se vê numa encruzilhada. Ela se pergunta se o que sente é real ou se foi apenas fabricado, e o que deverá fazer para proteger todos que ama. Apesar de tentarem, Katniss e Peeta não conseguem controlar os levantes que começam a acontecer nos distritos, e o presidente Snow acaba por mais uma vez demonstrar seu poder, colhendo os tributos dos grupos de vitoriosos “-No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que até mesmo o mais forte dentre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo masculino e o tributo feminino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos” (COLLINS, 2011 [1], p. 187).

Logo, Katniss e Peeta são enviados aos jogos novamente, sem saberem que, por trás, há um plano da rebelião de começar o levante geral no país. Os jogos são interrompidos pela própria resistência, que consegue tirar Katniss e mais alguns tributos rebeldes da arena, porém Peeta é capturado pela Capital.

No terceiro e último livro da trilogia original, Katniss está no Distrito 13, sede da resistência contra a totalitária Capital, e deve decidir se aceita ser o “tordo”, o símbolo da rebelião contra a Capital. Ela acaba por não conseguir se empenhar na tarefa de ser o tordo, pois fica preocupada com Peeta. A Capital e o Distrito 13 se utilizam de propaganda de guerra, a Capital usando Peeta e outros tributos capturados para pedir aos distritos que parem o levante, enquanto o Distrito 13 se utiliza de Katniss para convocar os mais resistentes para a guerra. Quando a equipe do Distrito 13 finalmente consegue recuperar Peeta e os antigos tributos sobreviventes da última edição dos Jogos, todos foram fortemente torturados, e Peeta sofreu uma lavagem cerebral que alterou suas memórias, fazendo com que ele acredite que Katniss é sua inimiga. Peeta acaba tentando estrangular Katniss, porém ela sobrevive. A presidente do Distrito 13, Alma Coin, acaba enviando Katniss e os melhores soldados para a Capital, a fim de terminar o mais breve possível a guerra. Entretanto, o presidente Coin põe no “Esquadrão 451” Peeta e Gale, o que faz com que Katniss fique ao mesmo tempo confusa e aliviada.

Durante a guerra, a irmã de Katniss, Prim, é morta pelas bombas que foram provavelmente enviadas pelo Distrito 13. Após isso, a guerra acaba e Katniss tenta se recuperar de suas feridas físicas e emocionais. A presidente do distrito 13 propõe se tornar presidente interina de Panem, e que os tributos vitoriosos restantes votem a favor ou contra um último Jogos Vorazes, com as crianças da Capital. Fica acordado que Katniss matará o presidente Snow, entretanto, ela mira sua flecha para o coração da presidente Coin, pois percebe que ela é tão totalitária quanto ele. O Presidente Snow morre rindo e pisoteado pela multidão.

O final de *A Esperança*, em um pós-guerra, e todos os acontecimentos são fontes de diversas discussões entre os pesquisadores e entre os fãs. Katniss retorna ao que restou do bombardeado distrito 12, junto com Peeta e Haymitch. Como fica subentendido que as bombas

que mataram sua irmã foram enviadas pelo Distritos, e foram as mesmas bombas projetadas por Gale, Katniss não consegue perdoá-lo, e acabar por ficar com Peeta, seu companheiro por toda a jornada como tributo nos três livros. No prólogo, eles aparecem juntos como casal e com dois filhos. O final, dessa forma, é de esperança, como sugerido pela tradução do título em português brasileiro e como é comumente feito em literatura distópica juvenil.

[...] É quando faço uma lista em minha cabeça com todos os atos de bondade que vi alguém realizando. É como um jogo. Repetitivo. Até um pouco entediante após mais de 20 anos. Mas há jogos muito piores do que esse (COLLINS, 2011 [2], p. 419).

2.2 Gênero na trilogia *Jogos Vorazes*

Figura 3 – A diferença dos papéis de gênero atribuídos à Peeta e Katniss na trilogia (Katniss Everdeen).

Figura 4 – A diferença dos papéis de gênero atribuídos à Peeta e Katniss na trilogia (Peeta Mellark).



Fontes: CHUKHNINA, 2022, 2021.

Prim está gritando histericamente atrás de mim. Ela enroscou os bracinhos magricelas em meu corpo como se fosse um parafuso.
 - Não, Katniss! Não! Você não pode ir!
 - Prim, me solta - devolvo, com dureza, porque tudo isso está me deixando descontrolada e não quero chorar. Quando eles reprisarem o programa hoje à noite, todo mundo vai reparar em minhas lágrimas e eu serei identificada como um alvo

fácil. Uma fraca. Não vou dar essa satisfação a ninguém. -Solta!’ (COLLINS, 2010, p. 30).

Peeta Mellark, por outro lado, esteve obviamente chorando e, o que é bastante interessante, parece não estar tentando esconder o fato (COLLINS, 2010, p. 48).

Logo no início do primeiro livro, na cena da colheita, percebe-se um contraste grande entre a reação de Katniss e a reação de Peeta ao serem escolhidos. Enquanto Katniss resiste às lágrimas e já pensa em como começar sua estratégia para os Jogos, Peeta não esconde sua emoção e sua tristeza ao ser escolhido e já pensa em sua morte iminente, crendo que não possui chances. Nem sua própria mãe acredita na sua capacidade: ao se despedir dele, ela diz que Katniss é uma sobrevivente, já desacreditada no próprio filho, visto que só um sobreviveria e, para ela, não seria ele.

As autoras Ellyn Lem e Holly Hassel, em seu artigo *‘Killer’ Katniss and ‘Lover Boy’ Peeta: Suzanne Collins’s Defiance of Gender-Genred Reading* (2012), comparam as questões de gênero (*gender*) com o gênero literário (*genre*).

Dessa forma, tem-se que, desde o berço, a separação entre meninos e meninas, com roupas e brinquedos azuis para os meninos e rosas para as meninas, além de haver também uma pressão sobre que tipo de sentimentos e ações podem ser reproduzidas por cada um dos sexos – sendo o homem forçado à inibição do que sente e à reprodução de atos mais brutos, ligados muitas vezes à agressividade, de forma a provar sua “masculinidade”, e a mulher incentivada a sentimentos relacionados à maternidade, à fragilidade e à bondade, sendo muitas vezes vista como ingênua e incapaz de pensamentos lógicos e administrativos –, e que tipo de vestimenta e aparência é adequada e aceita não só para cada sexo, mas também para cada esfera econômica, de forma que há comportamentos esperados pela sociedade tanto para pessoas do sexo masculino como feminino. Na literatura, acaba também ocorrendo essa separação de gêneros literários e livros, que surgiu há um século e continua até hoje, com livros de romance para moças e de aventura, esportes e guerra para os rapazes (CART, 2010). *Jogos Vorazes*, no entanto, desafia as normas e a estratificação de gênero através de duas características que aproximam essas esferas de gênero:

I) Katniss é uma personagem que equilibra características entendidas cultural e socialmente como masculinas (independência, autossuficiência, capacidade atlética e inclinação à violência) com características femininas (vulnerabilidade e beleza física tipicamente feminina). Ela acaba atraindo todos os leitores, independentemente do gênero, ao ser uma personagem feminina “identificada como masculina”, tirando proveito dos valores

patriarcais que dão privilégio às características masculinas enquanto potencializa outras qualidades apropriadas ao gênero.

II) O livro embarça o binarismo entre masculino e feminino, como já foi dito por Bedore (2017), Mitchell (2012) e Gilbert-Hickey (2014). Collins se utiliza de dois gêneros literários – histórias de guerra e romance heterossexual –, que geralmente são lidos por rapazes e moças, respectivamente, de maneiras que vão além das barreiras de gênero, visto que, por exemplo, a parte romântica é equilibrada com sobrevivência em um ambiente hostil (LEM; HASSEL, 2012).

Não é apenas nos gêneros literários selecionados para os adolescentes ou crianças que ocorre a distinção, também acontece no desenvolvimento dos personagens: os personagens masculinos são encorajados a se rebelarem e desafiarem a autoridade, enquanto que para as personagens femininas são dadas poucas oportunidades e acabam por se tornarem mais docilizadas e se casarem em complacência. Para Judy Simons (1986 *apud* LEM; HASSEL, 2012), é necessária a presença de mais “molecas literárias”, pois essas personagens possuem dissidência de gênero e são uma alternativa de realização para as meninas restritas pelas propriedades de gênero.

Collins produziu uma obra literária com uma personagem feminina que agrada tanto os rapazes quanto as moças com igual ardor. Katniss desafia a separação dos gêneros na sua história e entre os leitores. *Jogos Vorazes* junta os leitores através do jeito que Suzanne Collins retrata sua protagonista, que incorpora características tradicionalmente masculinas: seu papel na família, seu comportamento e sua aderência às expectativas patriarcais da masculinidade (LEM; HASSEL, 2012).

Para as autoras Lem e Hassel (2012), Gilbert-Hickey (2014) e Bedore (2017) Katniss é uma personagem andrógina, pois adere tanto às características femininas quanto às masculinas. Ela demonstra proeza no campo tradicionalmente masculino: caça, com arco e flecha, atravessa a cerca do Distrito 12 como em um exercício militar – e confessa que essas atividades são ilegais –, o que demonstra sua subversividade frente ao regime ditatorial do seu país, assume a liderança da família, provê, se vincula à manutenção da sobrevivência de si e de seus familiares. Além disso, sua personalidade se mostra fria e calculista, no sentido de sempre pensar em estratégias para continuar viva. Katniss muitas vezes não demonstra suas emoções, por exemplo, durante a Colheita, quando sua irmã é selecionada para os Jogos Vorazes:

Prim está gritando histericamente atrás de mim. Ela enroscou os bracinhos magricelas em meu corpo como se fosse um parafuso.
- Não, Katniss! Não! Você não pode ir!

- Prim, me solta. – devolvo, com dureza, porque isso tudo está me deixando descontrolada e não quero chorar. Quando eles reprisarem o programa hoje à noite, todo mundo vai reparar em minhas lágrimas e serei identificada como um alvo fácil. Uma fraca. Não vou dar essa satisfação a ninguém (COLLINS, 2010, p. 30).

Indo ao encontro da ideia de que a fraqueza não é bem-vista na sociedade patriarcal, que valoriza invulnerabilidade ao invés de capitulação emocional (LEM; HASSEL, 2012), Katniss evita demonstrar fraqueza e vulnerabilidade, e, quando manifesta alguma emoção, essa é a raiva. Em uma cena, por exemplo, a personagem fica *furiosa* ao perceber que os Idealizadores dos Jogos não prestavam a devida atenção à sua demonstração de habilidades – cuja escolhida foi o arco – e utiliza como alvo a maçã na boca do porco que estava à mesa rodeada pelos Idealizadores, atirando e acertando o almejado, apesar do risco de atingir um deles (COLLINS, 2010 p. 113). Também reage com força bruta quando Peeta declara em rede nacional que é apaixonado por ela, empurrando-o e em seguida explicando que “Ele me fez parecer fraca!” (COLLINS, 2010, p. 149). As outras personagens femininas servem de *foil* para Katniss – ou seja, personagens secundários que exaltam ou não as características do personagem principal –, devido à feminilidade estereotipada delas:

- Primrose Everdeen (irmã): inocente e ingênua.
- Sra. Everdeen (mãe): emocionalmente frágil.
- Effie Trinket: superficial, vaidosa e falastrona.

Essas *foils* servem para dar ênfase ao instinto de sobrevivência de Katniss, que cumpre o papel tradicional de herói na narrativa – ou de heroína (LEM; HASSEL, 2012). Por exemplo, há essa interação entre Katniss e Effie Trinket:

[...] Ouço a voz de Effie me mandando levantar.
- Acorde, acorde, acorde! O dia vai ser muito, muito longo! - Tento imaginar, por um instante, como deve ser a cabeça dessa mulher. Que pensamentos preenchem as horas que está acordada? Que sonhos tem à noite? Não faço a menor ideia (COLLINS, 2010, p. 61-62).

Nessa cena, vê-se em contraste o jeito espalhafatoso de falar da Effie com os pensamentos internos da personagem narradora. Já a irmã, Prim, é frágil, como visto na cena após a colheita que ela e Katniss podem se despedir:

Não perco tempo sugerindo a Prim que aprenda a caçar. Já tentei ensinar a ela algumas vezes, e foi desastroso. A floresta a aterrorizava, e sempre que eu atirava em alguma

coisa ela começava a chorar e a falar que a gente talvez conseguisse curar o ferimento do bicho se fôssemos correndo para casa (COLLINS, 2010, p. 42).

Uma parte crítica de tornar Katniss mais conforme os jogos é a sua transformação física e comportamental para mais feminina, o que a deixa mais vulnerável. Por um lado, isso ajuda as leitoras a se identificarem com a vulnerabilidade, ansiedade e até mesmo o prazer de cair nas armadilhas da beleza. Por outro lado, isso parece reforçar que Katniss tem mais poder quando abraça os jeitos mais masculinos. Collins complexifica ainda mais a narrativa ao dispor que Katniss tanto aceita quanto rejeita as expectativas de beleza da Capital. Nas cenas de sua transformação para a entrevista da Capital, ora parece gostar, ora parece ter repulsa da aparência bizarra da Capital:

[ao se olhar pronta para a entrevista] A criatura que está em pé diante de mim no enorme espelho veio de outro planeta. De um planeta onde a pele brilha e os olhos faíscam, e aparentemente, onde fazem roupas a partir de jóias. [...] Não estou bonita. Não estou bela. Estou tão radiante quanto o sol (COLLINS, 2010, p. 133).

Ela se sente poderosa e esperançosa, pois sua aparência ganha admiração (dos espectadores e dos patrocinadores) sem trazer objetificação. “Cinna me deu uma grande vantagem. Ninguém se esquecerá de mim. Não se esquecerão do meu visual, do meu nome. Katniss. A garota quente” (COLLINS, 2010, p. 78-79). As leitoras se identificam com o artifício de beleza na qual a protagonista está submetida, devido à familiaridade com as expectativas sociais (LEM; HASSEL, 2012).

Fica claro que a feminilidade tradicional – enquanto uma parte crítica da história e do desenvolvimento da personagem – deve ser simultaneamente feita de maneira artificial para Katniss manter sua credibilidade como personagem e heroína. Collins consegue fazer isso ao dar aos leitores acesso à consciência da personagem e aos seus sentimentos conflituosos em relação a Peeta – aqui o romance heterossexual é utilizado como mais uma estratégia de sobrevivência nos jogos. Katniss pode ter sentimentos amorosos por ele, mas as circunstâncias fazem com que ela não perceba (LEM; HASSEL, 2012). Uma dessas situações acontece quando Katniss droga Peeta, na intenção de fornecer ao público dos Jogos a imagem de um romance profundo, para conseguir ir ao Ágape, momento nos Jogos em que os Idealizadores fornecem um “banquete” ou algo que os tributos muito necessitam, como o remédio para curar a perna de Peeta, ferido em combate anterior.

– O problema é que nós dois ainda estamos vivos. O que apenas reforça a ideia na sua cabeça de que você tomou a atitude correta. – responde ele.

– Eu tomei a atitude correta, sim – reafirmo.
 – Não! Não mesmo, Katniss! – O aperto em meus dedos ficou mais forte, machucando minha mão, e há uma raiva real em sua voz. – Não morra por minha causa. Você não estará me fazendo nenhum favor, certo? Estou atônita pela intensidade das palavras, mas reconheço uma excelente oportunidade para arranjar comida, o que me faz manter a pegada.
 – Talvez eu tenha feito isso por mim mesma, Peeta. Talvez você não seja o único que... que se preocupa com... como seria se...
 Balbucio. Não sou tão desenvolta com as palavras quanto Peeta. E enquanto eu estava falando, a perspectiva de perdê-lo de fato atingiu-me novamente e me dei conta do quanto desejo que ele fique vivo. E não tem nada a ver com os patrocinadores. E não tem nada a ver com o que vai acontecer quando chegarmos em casa. E não é pelo simples fato de que não quero ficar sozinha. É por ele. Não quero perder o garoto com o pão.
 [...] Seja lá o que estou sentindo, só diz respeito a mim e a mais ninguém (COLLINS, 2010, p. 318-319).

As autoras apontam que colocar *Jogos Vorazes* em apenas um gênero literário é uma tarefa difícil, até mesmo colocá-lo como YA (Young Adult) pode ser problemático, pois o livro possui muitos leitores adultos. Assim, *Jogos Vorazes* seria “trans-geracional” e “trans-gênero” (SIMONS, 1986 *apud* LEM; HASSEL, 2012), e seria justamente “trans-gênero” (*trans-gender*), pois também quebra as barreiras de gênero literário: é um livro de narrativas de guerra e uma ficção romântica.

Para muitos leitores homens, que têm uma longa história de mídia voltada para guerra e batalhas, *Jogos Vorazes* oferece uma história que os agrada com suas lutas pela sobrevivência. Collins não glamouriza a guerra, ela a critica e a desafia por meio dos relacionamentos, que são parte central na história. Relacionamentos como o sororal de Katniss e Prim, principalmente quando Katniss toma o lugar da irmã ao ir para os Jogos e os irmãos de Peeta não fazem o mesmo: “O que fiz foi a coisa mais radical do mundo” (COLLINS, 2010, p. 33). Collins se utiliza de valores que não estão fixados na ideologia de gênero, e, como resultado, a trilogia atrai uma grande e variada audiência, tanto em termos de gênero quanto em geração (LEM; HASSEL, 2012).

As autoras Lem e Hassel (2012) informam que é difícil determinar exatamente como Collins utiliza as convenções do gênero literário romance para influenciar os leitores, já que ela utiliza clichês e os questiona ao mesmo tempo, utilizando, como enredo romântico (amoroso), situações que lembram *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare, visto que, por exemplo, Peeta e Katniss são de partes diferentes do Distrito 12, de famílias que não se associam uma com a outra. A incapacidade dos dois adolescentes de viver seu relacionamento como quiserem devido a poderes externos retoma algumas das estruturas de enredo da peça de Shakespeare, como a utilização de veneno no seu momento de clímax.

Também há outro pretendente para Katniss, seu amigo e parceiro de caça Gale, o que aumenta a tensão romântica da trilogia. Porém, o livro também desafia as suas características românticas quando Katniss nega os papéis de Romeu e Julieta em sua história ao dizer para Peeta: “não somos amantes desafortunados!” (COLLINS, 2010, p. 149). O amor de Katniss por Peeta cresce com o decorrer do tempo, porém, devido à natureza forçada do relacionamento, uma tática para ganhar compaixão, ela acaba criando uma artificialidade, de forma a confundir a audiência dos Jogos e os leitores do livro. Ao misturar gêneros literários, características de gênero e divisões além do gênero, *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, pode ser visto como um acesso híbrido no cânone de literatura juvenil (YA).

A pesquisadora Jennifer Mitchell, em seu artigo *Of Queer Necessity: Panem's Hunger Games as Gender Games* (2012), aponta que Katniss ocupa uma gama diversa de papéis durante a trilogia, como irmã, interesse amoroso, assassina e símbolo político. Essa mobilidade é contingente de sua constante mudança de identidade de gênero, e isso seria uma característica *queer*. No primeiro livro, Katniss está dividida entre dois impulsos: cultivar o romance feminil que foi colocado para ela e os instintos de sobrevivência masculinos que tantas vezes a definiu e a salvou. Enquanto ela luta para sobreviver aos Jogos, cultivar patrocinadores e entender os próprios desejos, ela faz decisões conscientes e circunstanciais para adotar diversos papéis de gênero que se adaptam às suas necessidades do momento.

Para Mitchell (2012), pode haver um senso de feminilidade inata nas versões do início da história de Katniss: seu gesto de tomar o lugar de Prim nos jogos pode ser atribuído à sua noção de proteção maternal. Ao mesmo tempo, essa feminilidade pode ser reduzida pelas apresentações iniciais de Katniss canalizando a linhagem masculina de seu pai ao caçar, permutar e sobreviver. Entretanto, ao entrar para os Jogos, Katniss passa pela preparação da Capital através das mãos de Cinna e seu time de preparadores de beleza, que buscam realçar a feminilidade que pode ser acomodada ou colocada nela. Na verdade, na Capital, a variedade de gênero é abraçada é parte de sua privilegiada posição econômica em relação aos distritos de Panem, logo, apesar de Katniss pensar que está violando os protocolos e a filosofia da Capital, está, ao contrário, sendo abraçada e tem sucesso nos Jogos por causa disso. Assim, essa habilidade de Katniss de negociar, tentar, experimentar com vários papéis de gênero seria um testemunho da falta de substância estável sob eles.

Para Jennifer Mitchell (2012): “*Jogos Vorazes* se centra na questão de poder: como se acessa, usa e abusa dele. Mais importante, para Katniss, a forma mais útil de poder é sua habilidade de performar – de maneira consciente e inconsciente – vários gêneros” (p. 129).

A habilidade de Katniss de passar de um gênero para outro fala diretamente com a arbitrariedade de apresentá-los como oposição, ao invés disso, “masculino” ou “feminino” se tornam papéis circunstanciais que ela representa, distintamente paralelos aos papéis impostos pelo Distrito 12 e pelos Jogos: sobrevivente e assassina. Logo, esse movimento de gênero para gênero, junto com o desfoque das categorias de “masculino” e “feminino”, seria um testemunho de como os gêneros existem num espectro maleável – construído na estrutura dos próprios Jogos (MITCHELL, 2012).

A Katniss das primeiras páginas de *Jogos Vorazes* é imediatamente anômala em relação ao gênero:

Jogo as pernas para fora da cama e deslizo-as para dentro de minhas botas de caça. Couro maleável que se amoldou aos meus pés. Visto as calças, uma camisa enfio minhas longas tranças pretas em um quepe e pego minha mochila de provisões (COLLINS, 2010, p. 10).

Todos os aspectos da vida de Katniss envolvem esse desfoque das barreiras de gênero. Como caçadora, Katniss segue os passos do pai, e através do que ele a ensinou, ela é capaz de prover e manter sua família. Ela desafia a imagem tradicional da *mulher do lar* que cozinha, pois Katniss caça, arma armadilhas, e mata a presa que se tornará sua comida. Ela tem sucesso na floresta e, conseqüentemente, na arena dos Jogos, como resultado de sua proeza.

Gale, melhor amigo e companheiro de caça de Katniss, pode ser visto como também um possível parceiro romântico, o que serviria para reforçar as noções da heroína como heterossexual, apesar de Katniss dizer no primeiro livro: “Nunca houve nada romântico entre Gale e eu” (COLLINS, 2010, p. 16) – no entanto, depois, ao longo da trilogia, ela também se envolver romanticamente com ele. Katniss, assim, é uma parceira de caça para Gale em igualdade, um apagamento de diferenciação de gênero. Essa fala da Katniss pode ser vista como uma fachada (uma tentativa dela de evitar se tornar como sua mãe, apaixonada e depois de coração partido) ou autêntica (a reação de alguém sem atração sexual ou romântica, ou seja, assexual e/ou aromântico).

Ao invés de por Gale, Katniss é atraída pela floresta, pois é a floresta que dá a ela o sustento seu e de sua família, ou seja, que dá um sentido de propósito e produtividade para a vida dela, conforto e liberdade. Katniss acaba rejeitando tudo ligado à sua mãe, incluindo a feminilidade, manifestada nela através do trabalho de curandeira, sua melancolia e temperamento fraco. Ressentida com a depressão profunda da mãe, Katniss, que (mal) interpreta como uma reação luxuriosa à morte do pai, se torna a principal cuidadora da irmã

mais nova, Primrose (chamada frequentemente apenas de “Prim”). Desse jeito, preenchendo o vazio deixado pela morte do pai e o rompimento da mãe com a vida, Katniss se torna a única imagem parental para Prim.

Além disso, o sacrifício de Katniss ao se voluntariar por Prim nos Jogos Vorazes seria o mais quintessencial ato materno, que ela acaba por repetir na arena ao se aliar com Rue. A pequena e jovem Rue lembra Prim na estatura e no caráter, e Katniss jamais poderia matar alguém que lembra a sua própria irmã. Na aliança feita pelas duas tributos na arena, Katniss mais uma vez pode desempenhar um papel tão familiar para ela – o de pai/mãe. Sendo assim, o primeiro tributo que Katniss mata é Marvel, que matou Rue, e é o mesmo instinto de proteção e auto sacrifício que a faz tentar proteger sua aliada/irmã/filha.

Nesses momentos relacionados à sua mãe, pai, Prim e Rue, Katniss adota inconscientemente vários papéis de gênero, e essa transição entre os papéis revela que o gênero instável e indefinido de Katniss é, de fato, natural e intrínseco para ela (MITCHELL, 2012, p. 132).

Ao ocupar tanto as posições de masculino e feminino em sua casa e em seu distrito, Katniss transaciona imediatamente e ininterruptamente entre os gêneros sempre que necessário. Mitchell (2012) informa que o jeito de Katniss navegar entre os gêneros fala diretamente com a teoria de Judith Butler sobre a arbitrariedade de gênero. Butler argumenta que, se for possível falar de um “homem” com atributo masculino e entender esse atributo como uma feliz e acidental característica desse homem, então também é possível falar de um “homem” com um atributo feminino, o que quer que isso seja, e ainda manter a integridade do gênero. Mas, ao dispensar a prioridade de “homem” e “mulher” como substâncias duráveis, então não é mais possível subordinar características dissonantes com tantas características secundárias e acidentais de uma ontologia de gênero que está fundamentalmente intacta. A autora explica que Butler está pondo a autenticidade de gênero em questão ao trazer para atenção a instabilidade da relação entre traços de gênero e o sexo que supostamente refletem, ou seja, propõe que não há identidade de gênero além das expressões de gênero. Isto é, a expressão de gênero não suporta nenhuma relação necessária de “verdade” de gênero por baixo dela.

Enquanto o enredo se passa no Distrito 12, Katniss está mais focada em sobrevivência e não perde tempo pensando em questões de gênero. Porém, durante a preparação na Capital e nos Jogos, muitas vezes influenciada pela mídia, ela passa por momentos (geralmente relacionados ao Peeta) que a fazem ser consciente de sua identidade de gênero.

Quando consigo desviar meus olhos do tecido bruxuleante, estou mais ou menos num estado de choque. Meus cabelos estão soltos, mantidos presos por uma simples fitinha. A maquiagem suaviza e preenche os ângulos duros de meu rosto. Um esmalte claro cobre minhas unhas. O vestido sem mangas está justo nas costelas, não na cintura, eliminando quase que por completo toda a ajuda que o revestimento pudesse porventura dar à minha aparência. A bainha está bem na altura dos joelhos. Sem salto alto, dá para ver minha estatura real. Em poucas palavras, estou parecendo uma garota. Uma garota jovem. Catorze anos no máximo. Inocente. Inofensiva. Sim, é chocante Cinna ter bolado esse vestido se considerarmos que eu acabei de vencer os Jogos (COLLINS, 2010, p. 375).

A autora também aponta que Peeta é um par igualmente complexo para Katniss. Assim como a masculinidade de Katniss se expressa em seu status como caçadora, a feminilidade de Peeta é expressa em seu papel como padeiro – e isso é percebido pois a sua atuação, da forma como está na literatura em questão, não é ligada a uma gastronomia profissional, mas à alimentação familiar e de poucas outras pessoas; além disso, Peeta é subordinado ao restante da família na cozinha, ou seja, não possui um papel de destaque, o que fortalece a sua imagem feminina, visto que, infelizmente, o papel de subordinação ainda se encontra muito presente para mulheres. Até a *malvada* mãe de Peeta minimiza sua masculinidade após o filho ser selecionado como tributo masculino dos Jogos, falando que o Distrito 12 finalmente terá uma vencedora. Ambos os tributos passam seus dias fazendo coisas que contradizem as normas de gênero convencionais.

A partir do momento em que Peeta declara seu amor por Katniss em rede nacional na entrevista com Caesar, tanto Katniss quanto a audiência (do livro e os leitores) se tornam superconscientes de seu aspecto feminino, assim como Peeta passa a ser identificável pelo seu aspecto masculino.

É neste momento que Katniss se torna conhecedora de que pode performar um gênero conscientemente, ao reparar na audiência reagindo ao seu rubor feminil (MITCHELL, 2012). Ela, assim, passa a prestar atenção em como ela se apresenta e como apresenta seu gênero para os espectadores dos Jogos. Logo ela percebe que fazer o papel de “garota” no duo de “amantes desafortunados” lhe traz presentes dos patrocinadores, ou seja, a ajuda imensamente na hora dos Jogos. Na *famosa* cena da caverna, Katniss mistura sua performance consciente de gênero com performance inconsciente, sendo ora a menina apaixonada e ora o seu papel protetor de pai/mãe (MITCHELL, 2012).

Se quero manter Peeta vivo, tenho de despertar mais simpatia no público. Amantes desafortunados desesperados por voltar para casa. Dois corações batendo como um só. Romance.

Como nunca me apaixonei, a coisa vai ser um pouco complicada. Penso em meus pais.

Em como meu pai jamais deixou de levar presentes da floresta para minha mãe. Em como o rosto de minha mãe se iluminava ao ouvir o som de suas botas no batente da porta. Em como ela quase parou de viver quando ele morreu.

- Peeta! – chamo-o, tentando o tom especial que minha mãe costumava usar somente com meu pai. Ele cochilou novamente, mas beijo-o para acordá-lo, o que parece sobressaltá-lo. Então, ele sorri como se estivesse feliz com a perspectiva de ficar ali deitado olhando para mim eternamente. Ele é maravilhoso nisso (COLLINS, 2010, p. 280).

Enquanto Katniss participa dos jogos dentro dos Jogos e, de acordo, participa como garota, seu sucesso é dependente à sua habilidade de ler, avaliar, re-expressar seu gênero de acordo com a necessidade situacional.

As pessoas que Katniss lê como artificiais e superficiais se tornam modelos de um tipo específico de *trans-ness*, que revela o jeito fluido que a Capital lida com gênero. Personagens como Octavia, Venia e, principalmente, Flavius, que seriam os extremos padrões de beleza da Capital, mostram na verdade o aspecto mais inclusivo de gênero que borra as distinções. Não é que as mulheres sejam exageradas em suas apresentações, ou sejam muito feminizadas, visto que os homens da Capital também o são, e usam os mesmos marcadores de gênero que elas:

[No centro de preparação para os jogos, sendo depilada:]
- Você está indo muito bem – diz um cara chamado Flavius. Ele sacode os cachos alaranjados e passa um batom roxo na boca. – Se tem uma coisa que não suporto é gente que fica choramingando. Passa a cera nela toda! (COLLINS, 2010, p. 70).

Voltando a Butler, que possui em sua abordagem a ideia de corpo como construto social, “o corpo aparece como um meio passivo sobre o qual se inscrevem significados culturais” (Butler, 2022, p. 29). Para a autora, os corpos não pressupõem o gênero, eles não existem antes da aplicação das normas de gênero socializadas, logo, são igualmente submetidos às normas sociais. Ao invés disso, o corpo é o meio no qual certos traços de gênero e identidades são expressados e interpretados pelo mundo externo. Ao remover as típicas conotações associadas com atividades como maquiar-se e cirurgia plástica, a Capital rompeu o traço entre corpo e gênero (MITCHELL, 2012).

Já a pesquisadora Jessica Miller (2013) lembra como tanto a trilogia quanto Katniss foram inspiradas em duas figuras da mitologia grega: Teseu e Spartacus, e, por ter sido inspirada em figuras masculinas, isso contribuiria para suas características tipicamente consideradas masculinas. O mito de Teseu consiste na história do rei de Creta, Minos, que obrigava os atenienses a enviar 14 crianças a cada 9 anos para enfrentar o Minotauro em seu labirinto, e Teseu foi aquele que assumiu o lugar de um de seus compatriotas. Ele matou o monstro e

resgatou os outros tributos. Já Spartacus liderou uma rebelião de escravos contra o Império Romano. Para Suzanne Collins, Katniss segue o mesmo arco, “passando de escrava a gladiadora, depois rebelde e por fim o rosto de uma guerra” (DOMINUS, 2011).

A pesquisadora também aponta como a irmã de Katniss serve como grande oposição a ela: Prim é delicada como a flor que lhe deu nome, pequena, esguia e bonita. Suas principais características são a empatia e o carinho:

A doce e pequenina Prim, que chorava quando eu chorava, antes mesmo de saber o motivo, que penteava trançava o cabelo de minha mãe antes de irmos à escola, que limpava todas as noites o espelho que meu pai usava para se barbear porque ele odiava a camada de fuligem que se juntava em todas as coisas na Costura (COLLINS, 2010, p. 34).

Prim é descrita como sendo frágil, e com jeito para ocupações tidas como femininas, como cozinhar e fazer arranjos de flores.

É interessante notar que o personagem com mais características de androginia é Peeta e não Katniss. Ele seria a mistura das características masculinas e femininas mais desejáveis: ele é confiante e autossuficiente como Katniss, mas ao contrário dela é ingênuo e franco. É fisicamente forte devido aos anos de trabalho na padaria, mas evita a violência, exceto para se defender. Sua personalidade acolhedora e carinhosa combina com sua ocupação de padeiro, e além disso é gentil e atencioso. Mesmo quando criança, Peeta escolheu ajudar Katniss e queimar alguns pães para lhe dar, apesar de ter sofrido agressão física da mãe depois (MILLER, 2013).

Peeta acaba usando de sua capacidade de se expressar bem para manipular a audiência dos Jogos ao seu favor (e ao favor de Katniss). Nos primeiros Jogos, Peeta não tem vergonha de declarar que é apaixonado por Katniss, o que acaba por mudar as regras dos Jogos para que dois tributos do mesmo distrito possam vencer. Ele é quem começa com a “atuação” (que, para ele, não é atuação) dos amantes desafortunados do Distrito 12, conseguindo ganhar os Jogos com Katniss. Já no segundo livro, quando Peeta e Katniss acabam por ser enviados ao Massacre Quaternário, Peeta dispara que ele e Katniss já teriam se casado no Distrito 12 e que na verdade Katniss estaria grávida, fazendo novamente que a plateia fique ao seu favor.

Assim, Peeta utiliza as suas características de gênero, sejam femininas ou masculinas, para performatizar midiaticamente e tentar transformar a sua realidade, enquanto Katniss faz a performance de gênero para manipular as mídias ao seu favor para sobreviver. É necessário lembrar que Peeta entra nos Jogos achando que não possui chances de sobrevivência e já se considera “morto”, enquanto Katniss entra não só com habilidades de sobrevivência, mas com a mentalidade de que precisa sobreviver para voltar para sua família. Portanto, as ações do casal,

mesmo que sejam atuações, possuem motivações distintas, o que torna suas performances dissemelhantes.

Ao comparar Peeta com Gale, percebe-se a clara diferença entre a masculinidade dos dois. Gale é o “típico” homem masculino forte, é alto, moreno e bonito. É protetor e dado a demonstrações de violência, assim como é caçador e sempre pensa em sua sobrevivência e de sua família, sendo um provedor. Katniss chega a pensar em escolhê-lo como seu par romântico, mas ela acaba por perceber que eles, como casal, se parecem demais e escolhe Peeta:

Que aquilo que necessito não é o fogo de Gale, acesso com raiva e ódio. Eu mesma tenho fogo suficiente. Necessito do dente-de-leão na primavera. Do amarelo vívido que significa renascimento em vez de destruição. Da promessa que a vida pode prosseguir, independentemente do quão insuportáveis foram as nossas perdas. Que ela pode voltar a ser boa. E somente Peeta pode me dar isso. Então, depois, quando ele sussurra: - Você me ama. Verdadeiro ou Falso? Eu digo a ele: - Verdadeiro (COLLINS, 2011 [2], p. 417).

Assim, a narrativa termina com o final feliz característico do gênero literário (com as raras exceções, como o final da série *Maze Runner* e da série *Divergente*), apesar de Katniss e Peeta estarem gravemente abalados por todos os acontecimentos de dois Jogos e uma guerra. Eles aprendem como conviver com os próprios problemas e demonstram ao leitor jovem (ou não tão jovem) que é possível ter esperança num futuro melhor apesar dos acontecimentos ruins.

2.3 Mídia na trilogia *Jogos Vorazes*

É sempre a mesma coisa. Filmes de guerra. Propaganda política. Reprises das bombas caindo no Distrito 12. Uma mensagem sinistra do presidente Snow. Então é quase divertido ver Caesar Flickerman, o eterno apresentador dos Jogos Vorazes, com seu rosto pintado e seu terno cintilante, preparando-se para uma entrevista. Até a câmara se afastar e eu perceber que seu convidado é Peeta (COLLINS, 2011 [2], p. 28).

Essa é uma cena em que Katniss se assusta ao ver Peeta na “entrevista” com Caesar, e reflete sobre “como os rebeldes nos usaram como joguetes” (COLLINS, 2011 [2], p. 29). Entretanto, o interessante dessa cena é como funciona, em uma sociedade estratificada como Panem, a divulgação de propaganda nos telões públicos dentro dos distritos. Como se pode perceber pelo início da citação, há uma contínua divulgação de imagens voltadas à violência, culpa e medo. Com isso, percebe-se as ideias de Chomsky, já que “As pessoas não veem motivo

para se envolver em aventuras externas, mortes e tortura. Portanto, você tem de instigá-las. E para instigá-las é preciso amedrontá-las” (p. 15) e, tudo isso, para construir uma opinião – Nesse caso, uma em que os distritos estão errados e a Capital é uma vítima –, sempre reafirmando, de diferentes formas, na maior quantidade possível de vezes, até porque, “Como a domesticação do rebanho desorientado nunca é perfeita, a batalha é permanente” (CHOMSKY, 2014, p. 16). Esse é o tipo de sociedade que encontramos desde o primeiro livro: dominada pela Capital e que precisa de insumos recorrentes redistribuído por ela, permanecendo sempre em estado de dependência e precisando aceitar condições penosas, porém, com parte da população conformada, visto que, segundo a propaganda política, tudo acontece por causa da rebelião.

– Uma vez na arena, o resto do mundo se torna distante – continua ele. – Todas as pessoas e coisas de que você gostava ou amava praticamente deixam de existir. O céu róseo e os monstros na selva e os tributos que querem seu sangue se tornam sua realidade última, a única que jamais importou em sua vida. Por pior que se sinta com relação a isso, você vai ter de matar, porque na arena você só consegue um único desejo. E custa muito caro.
 – Custa sua vida – diz Caesar.
 – Ah, não. Custa muito mais do que sua vida. Assassinar pessoas inocentes? – diz Peeta. – Custa tudo o que você é (COLLINS, 2011 [2], p. 30-31).

Peeta fala sobre algo inédito, que é a experiência de um tributo na arena, e toda a nação está atenciosamente ouvindo. Logo, ele continua ao ser perguntado sobre a guerra que ocorre em Panem:

Quero que todos vejam isso, estando você na Capital ou com os rebeldes. Parem por um instante e pensem no que poderia significar essa guerra. Para os seres humanos. Nós quase nos extinguímos lutando uns contra os outros antes. Agora nosso número é ainda menor. Nossas condições mais fracas. É isso mesmo o que queremos fazer? Aniquilarmos uns aos outros definitivamente? Na esperança de que... o quê? Algumas espécies decentes herdem os destroços cheios de cinza da Terra?
 [...]
 - Nós não podemos ficar lutando uns contra os outros, Caesar – explica Peeta. – Não vão sobrar pessoas suficientes para seguir em frente. Se as pessoas não se livrarem de suas armas, e estou frisando: isso é para ontem, tudo vai acabar de um jeito ou de outro.
 – Quer dizer então... que você está conclamando um cessar-fogo? – pergunta Caesar.
 – Estou, sim. Estou conclamando um cessar-fogo – diz Peeta, com uma aparência de cansaço. – Agora, por que não pedimos aos guardas para me levarem de volta aos meus aposentos para que eu possa construir mais cem casas com cartas de baralho?
 Caesar vira-se para a câmera.
 – Tudo bem. Acho que podemos parar por aqui. Então voltemos para nossa programação normal (COLLINS, 2011 [2], p 33-34).

Enquanto Peeta está em poder da Capital, ele é usado para as entrevistas que pedem um cessar-fogo, apesar de isso significar voltar tudo à situação anterior, com os Jogos, opressão, fome e miséria. Ao mesmo tempo que isso acontece, o Distrito 13 (a resistência contra a Capital,

feita pela presidente Alma Coin) utiliza-se da presença de Katniss para torná-la o rosto e símbolo da rebelião, e ajudar os distritos ainda resistentes a se juntarem ao 13. Inicialmente, a equipe do Distrito 13 procura fazer “pontoprops”, abreviação de pontos de propaganda, a fim de serem transmitidos para toda Panem, dentro de estúdios e em situações controladas. Katniss não se desenvolve nessa situação e acabam por enviá-la para um hospital de guerra no Distrito 8, e, enquanto a equipe está lá, o hospital é bombardeado. Katniss e os soldados resistem e acabam por gravar um “pontoprop” no local destruído:

– 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 isto 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! – Estou gritando agora, disposta a ter certeza de que ele não perderá nenhuma palavra.
 – Se nós queimarmos, você queimará conosco!
 Minhas últimas palavras pairam no ar. Eu me sinto suspensa no tempo. Pairando sobre uma nuvem de calor que é gerada não pelo que me cerca, mas por meu próprio ser.
 – Corta! – A voz de Cressida me puxa de volta à realidade, me apaga. Ela balança a cabeça como quem dá um sinal de aprovação. – Fechamos assim (COLLINS, 2011 [2], p. 112).

Esse “pontoprop” feito numa cena real de batalha é posteriormente editado e transformado na propaganda que é exibida na programação para toda a Panem:

A princípio, minha tela está preta. Então uma fagulha diminuta pisca no centro. Ela aumenta de tamanho, se espalha, comendo silenciosamente a escuridão até que a tela inteira fica em chamas com um fogo tão real e intenso que imagino estar sentindo o calor emanando dela. A imagem de meu broche com o tordo emerge, cintilando em vermelho-ouro. A voz profunda e nítida que povoa meus sonhos começa a falar. Claudius Templesmith, o locutor oficial dos Jogos Vorazes, diz:
 – Katniss Everdeen, a garota em chamas, agora queima. Subitamente, lá estou eu, substituindo o tordo, em pé diante de chamas e fumaça verdadeiras do Distrito 8.
 – 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. – Corte para o hospital desabando, o desespero dos que estão vendo a cena enquanto prossigo narrando: – Quero dizer às pessoas que, se por um segundo passou pelas cabeças 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. – De volta a mim agora, minhas mãos se levantando para indicar o ultraje ao meu redor. – Isto aqui é o que eles fazem! E temos de reagir! – Agora vem uma montagem verdadeiramente fantástica da batalha. As primeiras bombas caindo, nós correndo, sendo jogados pelos ares, um close no meu ferimento, que parece bem feio e ensanguentado, escalando o telhado, mergulhando nos ninhos e depois algumas tomadas impressionantes dos rebeldes, Gale, e principalmente eu, abatendo aquelas aeronaves no céu. Corte, e voltam a me mostrar na frente da câmara.
 – 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 isto aqui? – Estamos com a câmera, seguindo a trilha das aeronaves que queimam no telhado do armazém. Foco na insígnia da Capital numa

asa, que se mistura com a imagem do meu rosto, gritando para o presidente: – Está pegando fogo! Se nós queimarmos, você queimaré conosco! – Chamas tomam conta da tela novamente. Sobrepostas nelas em fortes letras pretas estão as palavras: SE NÓS Queimarmos, VOCÊ QUEIMARÁ CONOSCO. As palavras pegam fogo e a tela inteira queima até ficar totalmente preta (COLLINS, 2011 [2], p. 118-119).

Pela primeira vez na história de Panem (até onde Katniss sabe), há esse tipo de propaganda contra a propaganda política da Capital. Assim, há um segundo ponto a ser destacado. Esses trechos nos revelam não só como a propaganda política evoluiu desde o início da narrativa, já que a população passou de amedrontamento para raiva contra o sistema, mas também sobre as estratégias midiáticas governamentais e da rebelião a favor de suas causas. Por um lado, há a utilização de Peeta, vencedor dos Jogos Vorazes junto à Katniss, que possui uma imagem valorosa por toda a construção de sua persona antes, durante e após os jogos, e, por isso, ideal para transmitir uma mensagem alienadora para a população. Assim, transmite a ideia de que uma guerra interna é ruim.

Essa ideia é excelente para pensarmos em uma representação da realidade: a fala de Peeta, fiel ou não ao seu pensamento, passa uma ideia de defesa do país. Enquanto apenas um lado atacava, a elite, a situação era considerada pacífica – ou pacificada –, ou seja, existia a formação de um consenso de que a Capital era invencível e que a forma como ela agia seria consequência de atos violentos por parte do outro, ou seja, de rebeliões distritais, portanto, generalizados como culpados. Entretanto, quando uma parcela dessa população se torna pensante e se organiza contra esse sistema opressor, não há mais o que as faça recuar, “apesar de toda a propaganda, apesar de todos os esforços para controlar o pensamento e construir o consenso” (CHOMSKY, 2014, p. 19).

Dessa forma, a ideia de “cessar-fogo” de Peeta só é positivo para um lado, o da elite, mesmo que ele acredite que está ajudando ambos os lados, pois estaria evitando mais mortes. Porém, ele é apenas o ângulo selecionado pela mídia que mais a favorece, e a mídia, na narrativa e em muitos casos em nossa sociedade, é controlada pela elite, portanto, ele está sendo manipulado para acreditar em algo, quando, na verdade, está apenas auxiliando a fortificação da soberania da Capital e no desmantelamento das forças rebeldes, visto que são um grupo, enquanto a capital é uma unidade.

Assim, tem-se o outro ângulo, de Katniss, que hesita, em um primeiro momento, em se tornar o símbolo da rebelião – assim como Peeta é a imagem da Capital –, exatamente para proteger Peeta, que estava na Capital. Além disso, ao contrário dele, que parece à vontade na frente de câmeras em rede nacional com o entrevistador mais conhecido de Panem, Katniss não

consegue aparecer em vídeos com *scripts*, em situações não-realísticas. Assim, o momento em que fala para as câmeras e se torna, finalmente, o “tordo”, é quando há uma situação real, com emoções reais, e ela fala com o “coração”. Entretanto, o vídeo divulgado não é aquele, mas uma versão editada, com efeitos visuais que tornam tudo mais dramático do que já é. Assim, ambos os lados utilizam artifícios de construção do consenso e de uma percepção da realidade, de forma a conquistar a população: Peeta, pessoa pública, no programa mais famoso de Panem, e Katniss em um vídeo editado de situação real dramática – ambos casos de propagandas políticas coordenadas por entidades que não eles.

Caesar e Peeta trocam algumas palavras vazias antes de Caesar perguntar a ele sobre os boatos de que eu estaria gravando pontoprops para os distritos. – Eles a estão usando, é óbvio – diz Peeta. – Para estimular os rebeldes. Duvido que ela ao menos saiba o que está acontecendo na guerra. O que está em jogo. – Tem alguma coisa que você gostaria de dizer a ela? – pergunta Caesar. – Tem, sim – diz Peeta. Ele olha diretamente para a câmera, bem nos meus olhos. – Não seja boba, Katniss. Pense por você mesma. Eles transformaram você numa arma que pode ser instrumento da destruição da humanidade. Se você possui alguma influência real, use-a para frear essa coisa. Use-a para parar a guerra antes que seja tarde demais. Pergunte a si mesma: você realmente confia nas pessoas com quem está trabalhando? Você realmente sabe o que está acontecendo? E se você não sabe... descubra.

Tela preta. Insígnia de Panem. Fim do programa (COLLINS, 2011 (2), p. 126).

Assim, vê-se, em sua última fala no programa, Peeta tenta convencer o público que Katniss não é mandante, mas uma vítima da resistência – assim como ele, mas da Capital; assim como tenta quebrar sua possível alienação. Assim, o que se percebe é uma guerra não só física, mas midiática, em que um lado possui dominação exclusiva das propagandas para a população, e o outro tenta se infiltrar para ganhar espaço por meio da mesma estratégia: a utilização de pessoas influentes para transmitir suas ideias e, assim, perpetuar ou modificar o consenso existente.

Dessa forma, vê-se na narrativa, junto ao consenso, o que Noam Chomsky chama de “Guerra ao terrorismo”, já que não só a Capital tenta conservar sua imagem de dominação e integridade territorial, mas também se coloca como a correta não importa a situação, mesmo tendo bombardeado várias vezes os distritos – o lado violento ainda é o outro, nunca ela, pois ela é o governo: política governamental é conflito, mas rebelião é terrorismo. “Lembrem-se do combinado: só é terrorismo quando eles fazem isso com a gente. Quando nós fazemos muito pior com eles, não é terrorismo” (CHOMSKY, 2014, p. 44).

Outra cena importante com os “pontoprop” acontece quando, espontaneamente, Katniss canta uma música do seu distrito “A árvore-força”. A equipe de filmagem acaba por

capturar o momento e novamente o transforma em uma emocionante propaganda da rebelião, além de diversos mini - “pontoprops” produzidos para lembrar cada um dos tributos mortos nas edições recentes dos Jogos, fazendo com que a propaganda seja mais especializada para cada distrito. Entretanto, a equipe do distrito 13 ainda não conseguiu penetrar no sistema televisivo da Capital, mais fortemente protegido, e por isso ainda não possui todo o país ciente da situação real da rebelião. Durante uma transmissão ao vivo da Capital, o presidente Snow utiliza novamente de Peeta para clamar um cessar-fogo, porém, a equipe do 13 invade a transmissão e consegue colocar as imagens de Katniss e sua equipe.

Após uma transmissão misturada da propaganda feita pela Capital e dos “pontoprops” feitos pela resistência, Peeta, visualmente pior física e mentalmente devido às torturas recebidas na Capital, ao ser perguntado sobre Katniss, responde:

– Katniss... como você imagina que tudo isso vai acabar? O que restará? Ninguém está seguro. Nem na Capital e nem nos distritos. E você... no 13... – Ele respira fundo, como se estivesse lutando para conseguir oxigênio; seus olhos com uma aparência insana. – Estará morta de manhã!
Em off, Snow ordena: – Interrompa a transmissão!
Beetee transforma tudo num caos ao mostrar em intervalos de três segundos um fotograma comigo em pé na frente do hospital. Mas entre as imagens, ficamos cientes da ação em tempo real que está se desenrolando no set. As tentativas de Peeta de continuar falando. A câmera arrancada de alguém e filmando o ladrilho branco do chão. O som de botas. O impacto do golpe que é inseparável do grito de dor emitido por Peeta.
E o sangue dele espalhando-se pelo ladrilho (COLLINS, 2011 [2], p. 147).

Assim, Peeta acaba por avisar ao Distrito 13 sobre o bombardeio que será enviado pela Capital, o que dá a eles uma vantagem para se protegerem das bombas, já que o distrito 13 é na maior parte todo subterrâneo. Portanto, vê-se Peeta, até o momento sendo utilizado nas mídias para o benefício de outro, se utilizando conscientemente das mídias em seu benefício. A decisão de Peeta, portanto, conversa com a reflexão de Chomsky:

Trata-se de saber se queremos viver numa sociedade livre ou sujeitos àquilo que corresponde a uma forma de totalitarismo autoimposto, com o rebanho desorientado marginalizado, distraído com outros assuntos, aterrorizado, berrando *slogans* patrióticos, temendo por sua vida e reverenciando o líder que o salvou da destruição, enquanto as massas instruídas são enquadradas e repetem os *slogans* que se espera que repitam, e a sociedade entra em decadência. Nós acabamos fazendo o papel de um Estado mercenário disciplinador, esperando que os outros nos paguem para destruir o mundo. Essas são as escolhas. Essa é a escolha que vocês têm de enfrentar. A resposta a essas perguntas está, em grande medida, nas mãos de pessoas como vocês e como eu (CHOMSKY, 2014, p. 31).

Depois desse evento, resgatam Peeta e alguns tributos do passado que também estavam na Capital. Contudo, Peeta sofreu um “telessequestro”, uma lavagem cerebral feita com veneno de um bestante da Capital, as teleguiadas. Ela passa a acreditar que Katniss é sua inimiga, que assassinou sua família (que na verdade faleceu no bombardeio do Distrito 12). Ao se encontrar com Katniss pela primeira vez, Peeta tenta estrangulá-la e ela fica gravemente ferida. Assim, percebe-se a crueldade da Capital, pois no primeiro livro Peeta havia conversado com Katniss antes dos Jogos:

- Não sei bem como dizer isso. É que... quero morrer como eu mesmo. Isso faz algum sentido? - pergunta ele. Balanço a cabeça. Como ele poderia morrer a não ser como ele mesmo? - Não quero que eles mudem meu jeito de ser na arena. Não quero ser transformado em algum tipo de monstro que não sou. [...]
 -Você está dizendo que não vai matar ninguém?
 -Não, quando surgir a oportunidade, tenho certeza de que vou matar como qualquer tributo. Não posso cair sem lutar. Só fico desejando que haja alguma maneira de... de mostrar à Capital que eles não mandam em mim. Que sou mais do que somente uma peça nos Jogos deles.
 - Mas você não é. Nenhum de nós é. É assim que os Jogos funcionam (COLLINS, 2010, p. 156).

Ao contrastar esses dois momentos, fica claro a crueldade do que a Capital fez com Peeta. Ele acaba por se tornar “uma peça nos Jogos” e um “monstro”. Apesar disso, depois de ser resgatado e ser tratado para reverter o telessequestro, Peeta, apesar de ainda ter crises em que fica violento, é encaminhado como soldado para o Esquadrão 451 de Katniss, o que indica que a presidente Coin também não se importava se a sua “tordo” morresse em combate, já que ela poderia ser usada como mártir. E, por um momento, realmente acham que Katniss faleceu, e usam sua imagem com esse intuito. Entretanto, durante uma transmissão do presidente Snow parabenizando seus pacificadores por livrar o país da ameaça chamada Tordo (ou seja, Katniss), o Distrito 13 invade novamente a transmissão:

Em algum ponto do Distrito 13, Beetee aperta um botão, porque agora não é o presidente Snow, mas sim a presidenta Coin que está nos encarando. Ela se apresenta a Panem, identifica-se como a liderança dos rebeldes e então faz um discurso me enaltecendo. Glórias para a garota que sobreviveu à Costura e aos Jogos Vorazes, e em seguida transformou um país de escravos num exército de combatentes pela liberdade.

– Viva ou morta, Katniss Everdeen continuará sendo a cara da rebelião. Se algum dia vocês vacilarem em sua determinação, pensem no Tordo, e nele vocês encontrarão a força de que necessitam para livrar Panem de seus opressores.

– Eu não fazia ideia do quanto era importante para ela – digo, o que suscita uma risada de Gale e olhares questionadores da parte dos outros.

Em seguida aparece uma fotografia minha tremendamente modificada, com a aparência bela e firme e com chamas tremeluzindo atrás de mim. Nenhuma palavra. Nenhum slogan. Meu rosto é tudo de que precisam agora. Beetee devolve as rédeas a um Snow bastante controlado. Tenho a sensação de que o presidente imaginava que o

canal de emergência fosse impenetrável, e de que alguém vai acabar morto hoje à noite por conta da brecha de segurança.

– Amanhã de manhã, quando retirarmos o corpo de Katniss Everdeen das cinzas, veremos exatamente quem é o Tordo. Uma garota morta que não tem como salvar ninguém, nem a ela própria. – Insígnia, hino e fim (COLLINS, 2011[2], p. 316-317).

Assim, percebe-se que Katniss, como dito por Peeta durante a conversa antes dos Jogos do primeiro livro, é apenas “uma peça nos jogos” tanto para Snow quanto para Coin. Katniss é usada para amedrontar a população da Capital e estimular a população nos distritos a se juntarem à rebelião. Por esse motivo, ao ser enviada para a linha de frente da batalha na Capital, Katniss logo se rebela com seu esquadrão e passa a não seguir as ordens da presidente Coin, visto que o plano de Katniss era assassinar o presidente Snow. Ao final da guerra, quando Katniss irá disparar a última flecha simbólica para de fato matar Snow, ela muda a mira para a autodeclarada presidente interina Coin e a mata, pois Katniss percebe que Coin era tão autoritária quanto Snow.

Ainda, sobre a performance de Coin, essa escolhe manipular a narrativa a seu favor, o que a torna, ao final, igual ou pior que o Snow. Assim, utiliza de uma performance de gênero masculino para chegar ao poder como presidente do país, Panem, manipulando as mídias ao seu favor para construir sua imagem política. Suas características mais marcantes são a metodicidade, rigidez, manipulação e crueldade. Sua verdadeira face é mostrada ao reunir os vencedores restantes dos Jogos Vorazes para votarem por um novo Jogos Vorazes, mas com as crianças da Capital.

Para conseguir alcançar seus objetivos políticos executa várias ações planejadas com antecedência e outras que precisou realizar para ser bem-sucedida em seus planos. Como exemplo há o trecho em que manda seus soldados resgatarem os vitoriosos que estavam mantidos como reféns na Capital, ação que inicialmente se mostrou contra, alegando que seria sem importância para a rebelião, entretanto, quando Katniss informa que só cooperaria quando Peeta estivesse a salvo, se vê obrigada a auxiliar para não perder o seu “tordo”, visto que utilizou a imagem da Katniss para se destacar por meio de propagandas políticas.

Assim, enquanto Katniss constrói sua performance de gênero e mídia com vistas à sua sobrevivência e de seus familiares e amigos, Coin desenvolve uma performance que possui como intuito manipular a sua imagem pública para ascender politicamente.

Depois de seu julgamento, Katniss se encontra com o antigo idealizador dos Jogos Plutarch Heavensbee:

Você está se preparando para mais uma guerra, Plutarch? – pergunto.

– Ah, não agora. Agora estamos naquele período tranquilo onde todo mundo concorda que os nossos horrores recentes jamais deveriam se repetir – diz ele. – Mas o pensamento em prol do coletivo normalmente possui vida curta. Somos seres volúveis e idiotas com uma péssima capacidade para lembrar das coisas e com uma enorme volúpia pela autodestruição. Mas quem sabe? De repente vai ser isso mesmo, Katniss. – O quê? – pergunto.
 – O nosso tempo atual. Pode ser que a gente esteja testemunhando a evolução da raça humana. Pense nisso. – E então pergunta se eu gostaria de cantar num novo programa que ele está lançando daqui a algumas semanas. Alguma coisa que levantasse o astral seria ótimo. Ele vai mandar a equipe me fazer uma visita (COLLINS, 2011 [2], p. 407).

O período de guerra termina, porém, na fala de Plutarch, percebe-se que esse momento de paz não durará para sempre, tendo em vista que a humanidade possui essa péssima memória e grande prazer pela autodestruição. Constata-se, assim, o que Chomsky (2014) diz sobre o “rebanho desorientado” precisar ter sua atenção desviada,

porque se ele começar a perceber o que está acontecendo pode não gostar, já que é ele que sofre com a situação. [...] É preciso incutir nele o medo dos inimigos. [...] Ao longo da última década, a cada um ou dois anos criou-se um monstro ameaçador do qual temos de nos defender”, “É preciso que eles surjam um em seguida ao outro. Você assusta e aterroriza a população, intimidando-a a tal ponto que ela fica com medo de viajar e se encolhe apavorada. Em seguida você conquista uma magnífica vitória [...]. Isso dá uma sensação de alívio. Fomos salvos no último minuto. Esta é uma das maneiras de evitar que o rebanho desorientado preste atenção no que realmente está acontecendo ao seu redor, uma maneira de mantê-lo distraído e sob controle (CHOMSKY, 2014, p. 21-22).

Assim, tem-se que ficção e realidade se encontram constantemente. Assim como na vida real a mídia opera de maneira alienante e mantenedora, em *Jogo Vorazes* há uma disputa constante pelo poder sobre a mesma, acabando com a certeza de que não importa o que se faça, a situação se repetirá, mesmo que demore. Antes já havia acontecido, com Katniss aconteceu, e acontecerá novamente nas futuras gerações.

CONCLUSÃO

Butler argumenta que gênero não é uma identidade fixa, mas uma performance social que deve ser subvertida para alcançar a emancipação. Essa perspectiva é fundamental para entender como as personagens femininas em *Jogos Vorazes* desafiam as normas de gênero tradicionais. Sobre a relação entre mídia e sociedade, Noam Chomsky discute como a mídia pode manipular a percepção pública e criar medos sociais. A análise aqui feita destaca como a trilogia utiliza a mídia como um instrumento de controle e opressão, refletindo preocupações contemporâneas sobre a manipulação da informação e a construção de narrativas.

Além disso, a literatura juvenil (Young Adult) possui importantes narrativas distópicas, especialmente aquelas com protagonistas femininas, pois oferecem uma crítica social e política, permitindo que os jovens leitores reflitam sobre suas próprias realidades. A protagonista de *Jogos Vorazes*, Katniss Everdeen, por exemplo, é apresentada como uma figura complexa que desafia as expectativas de gênero, tornando-se um símbolo de resistência e empoderamento. Ainda, além do destaque à luta de Katniss com as normas de gênero e a forma como sua identidade é moldada pelas pressões sociais, é importante a discussão sobre a representação de outras personagens femininas, a fim de criar um panorama diversificado de experiências femininas.

Dessa forma, uma segunda questão se torna importante, a representação da mídia dentro da narrativa, explorando como os Jogos são transmitidos e consumidos pela sociedade de Panem. A forma como a mídia é utilizada para manipular a opinião pública e controlar a narrativa é essencial para a reflexão sobre a influência da mídia na vida real. Assim, com a análise profunda e crítica de *Jogos Vorazes* e destacando a intersecção entre gênero, mídia e literatura distópica, esta dissertação contribui para a compreensão das complexidades das representações de gênero na literatura juvenil contemporânea, enfatizando a importância de narrativas que desafiam normas sociais e promovem a reflexão crítica.

Como na trilogia aqui estudada, e em outras distopias juvenis, a esperança continua. Dessa forma, conclui-se aqui uma pesquisa que almeja somar às pesquisas de *Jogos Vorazes* em língua portuguesa sobre as questões de gênero e mídia. Neste trabalho procurou-se apresentar uma pesquisa sobre as questões de gênero (BUTLER, 2022; 2024) (CONNELL; PEARSE, 2015) e mídia (CHOMSKY, 2014) no contexto da distopia juvenil com protagonismo feminino. JV não é apenas uma série que mudou radicalmente a literatura juvenil e a literatura

juvenil distópica, mas também representa a nossa sociedade atual em um possível futuro distante e na fictícia Panem.

Ao analisar as questões de gênero e mídia apresentados na trilogia, conectam-se mais estas questões ao que é pertinente à nossa sociedade: o gênero tornou-se “um fantasma” (BUTLER, 2024) que carrega em si diversos pânico, assim, ele seria uma ameaça até para a própria vida. O gênero, analisado com as pesquisas de Butler (2022; 2024) e Connell e Pearse (2015), ainda precisa ser desmistificado, a fim de não virar um tópico mal compreendido, como é atualmente. A mídia, outro tópico importante na análise da trilogia JV, se mostra de extrema importância devido à forma que o “rebanho” é manipulado pelas mídias, pelo medo do “outro” e pela violência (CHOMSKY, 2014).

O vasto gênero literário distopia, quando especificado, compreende a distopia juvenil de protagonismo feminino, as “garotas em chamas”, como definidas pela pesquisadora Sarah Hentges (2018), cujos exemplos ultrapassam 140 personagens, o que demonstra o quão prolífico é o gênero literário. Como exemplo principal dessas “garotas em chamas”, há a própria protagonista de JV, Katniss, visto que é na trilogia que surge o termo, porém não se limita à protagonista.

Mediante esta pesquisa, outros temas podem ser explorados, como a questão de apagamento da raça das protagonistas de distopias juvenis, geralmente lida como brancas; a questão de gênero e mídia no outro livro da saga *A cantiga dos pássaros e das serpentes*; além disso, na própria trilogia original, a questão das deficiências físicas e mentais dos personagens causadas pela participação nos Jogos.

REFERÊNCIAS

- BALAKA, Basu; BROAD, Katherine R.; HINTZ, Carrie. Introduction. *In*: BALAKA, Basu; BROAD, Katherine R.; HINTZ, Carrie. **Contemporary dystopian fiction for young adults: brave new teenagers**. 1st ed. New York: Routledge, 2013.
- BLUME, Judy. **Forever**. Disponível em: <https://judyblume.com/judy-blume-books/ya-books/ya-forever/>. Acesso em: 25 ago. 2023.
- BEDORE, Pamela. Suzanne Collins and dystopian games. *In*: GREAT utopian and dystopian works of literature. 1st ed. USA: The Great Courses, 2017.
- BOOKER, M. Keith. **Dystopian literature: a theory and research guide**. Westport: Greenwood Press, 1994.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2022.
- BUTLER, Judith. **Quem tem medo de gênero?** São Paulo: Boitempo, 2024.
- CART, Michael. **Young adult literature: from romance to realism**. Chicago: American Library Association, 2010.
- CHOMSKY, Noam. **Mídia: propaganda política e manipulação**. Disponibilizado por LeLivros [livro eletrônico]. Tradução de Fernando Santos. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2014.
- CHUKHNINA, Illona. Diferença dos papéis de gênero atribuídos a Peeta e Katniss na trilogia (Katniss Everdeen). *Tumblr*. Disponível em: <https://littlelynx.tumblr.com/post/683714414936981504/katniss-everdeen-74th-hunger-games-happy>. Acesso em: 23 nov. 2024.
- CHUKHNINA, Illona. Diferença dos papéis de gênero atribuídos a Peeta e Katniss na trilogia (Peeta Mellark). *Tumblr*. Disponível em: <https://x.com/IlonaChu/status/1350422166504923138?t=Z6hA5X7LjZfhOw54NEotsQ&s=09>. Acesso em: 23 de nov. 2024.
- CLAEYS, Gregory. The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. *In*: CLAEYS, Gregory. **The Cambridge Companion to utopian literature**. Cambridge: Cambridge Press, 2010.
- CLAEYS, Gregory. **Dystopia: a natural history: a study of modern despotism, its antecedents, and its literary diffractions**. Oxford: Oxford University Press, 2017. p. 569.
- COLLINS, Suzanne. **A esperança**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- COLLINS, Suzanne. **Em chamas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011.
- COLLINS, Suzanne. **Jogos vorazes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

CONNELL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero: uma perspectiva global**. São Paulo; NVersos, 2015.

CONNORS, Sean P. **Politics of Panem: challenging genres**. Rotterdam: Sense Publishers, 2014.

CROWE, Chris. What is young adult literature? **The English Journal**, v. 88, n. 1, p. 120-122, set. 1998.

DANIELS, Cindy Lou. Literary theory and young adult literature. **The Alan Review**, p. 78-82, 2006.

DAY, Sara K.; GREEN-BARTEET, Miranda A. ; MONTZ, Amy L. Introduction: From “new Woman”to “Future girl”: the Roots and the Rise of the Female protagonist in contemporary Young adult dystopias. *In*: DAY, Sara; GREEN-BARTEET, Miranda; MONTZ. **Female rebellion in young adult dystopian fiction**. England: Ashgate Publishing Limited, 2014. p. 1-14.

DOMINUS, Susan. **Suzanne Collins’s war stories for kids**. The New York Times, 8 abr. 2011. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html> Acesso em: 16 jun. 2024

EPIC READS. **Epic Reads Explains | a Brief History of YA**. YouTube. 2015. Disponível em: <https://youtu.be/SkdnKQmHsWA?si=tdKPfqrHVbEyZcFG>. Acesso em: 27 out. 2024.

FOUCAULT, Michel. Power and Strategies. *In*: GORDON, Colin (ed.). **Power/Knowledge: selected interviews and other writings, 1972–1977**. New York: Pantheon, 1980. p. 142 *apud* SPARGO, Tamsin. **Foucault and Queer Theory**. New York: Totem Books, 1999.

FREITAS, Marcel de Almeida. Performances e problemas de gênero, Judith Butler. **Revista Gênero**, Niterói, v. 18, n. 2, p. 228-234, set. 2018.

GILLIS, Bryan; SIMPSON, Joanna. **Sexual content in young adult literature: reading between the sheets**. Londres: Rowman & Littlefield, 2015.

GILBERT-HICKEY, Meghan. Gender Rolls: Bread and Resistance in the “Hunger Games” Trilogy. *In*: DAY, Sara; GREEN-BARTEET, Miranda; MONTZ, Amy. **Female Rebellion in young adult dystopian fiction**. England: Ashgate Publishing Limited, 2014. p. 33-49.

HENTGES, Sarah. **Girls on fire: transformative heroines in young adult dystopian literature**. Edição Kindle. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2018.

LEM, Ellyn; HASSEL, Holly. “Killer” Katniss and “Lover Boy” Peeta Suzanne Collins’s Defiance of Gender-Genred Reading. *In*: PHARR, Mary F., CLARK, Leisa A. **Of bread, blood and The Hunger games critical essays on the Suzanne Collins Trilogy**. Jefferson: McFarland & Company, 2012. p. 118-127.

MITCHELL, Jennifer. Of Queer Necessity: Panem’s Hunger Games as Gender Games. *In*: PHARR, Mary F., CLARK, Leisa A. **Of bread, blood and The Hunger games critical**

essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson: McFarland & Company, 2012. p. 128-137.

MILLER, Jessica. “Ela não faz ideia do efeito que causa”: Katniss e a política de gênero. *In*: DUNN, George A.; MICHAUD, Nicholas; IRWIN, William. **Jogos vorazes e a Filosofia.** [S.l.]: Editora Best-Seller, 2013.

MITCHEL, Alisha. **Suzanne Collins scholastic interview.** Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lxCD4FetJRE>. Acesso em: 27 jul. 2022.

MOYLAN, Tom. **Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia.** Colorado: Westview Press, 2000.

OLIVER, Lauren. **Delírio.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

ONLINE etymology dictionary. **Utopia.** 26 dez. 2018. Disponível em <https://www.etymonline.com/word/utopia>. Acesso em: 16 jun. 2024.

PBS VOICES. **The evolution of ya: young adult fiction, explained** (Feat. Lindsay Ellis) | It's Lit!. Youtube. 25 jun. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Mn3aKZ8ZVFo&t=121s>. Acesso em: 26 jul. 2022.

PRIBERAM. **Distopia.** Dicionário Online. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/distopia>. Acesso em: 16 jun. 2024.

SIMONS, Judy. Gender roles in children's fiction. *In*: GREENBY, M. O., IMMEL, Andrea. **The Cambridge companion to children's literature.** Cambridge: Cambridge Press, 2010. p. 143-158.

TORIACIO, Paula. Katniss morena. *Instagram.* 22 maio 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CsjVyquuLV5/?igsh=eG8wMGlrM3hweGFy> Acesso em: 23 de nov. 2024.

VIEIRA, Fátima. The concept of utopia. *In*: CLAEYS, Gregory. **The Cambridge Companion to utopian literature.** Cambridge: Cambridge Press, 2010.

WESTERFELD, Scott. **The dark side of young adult fiction: breaking down the “System”.** The New York Times, 27 dez. 2010. Disponível em: <http://www.nytimes.com/roomfordebate/2010/12/26/the-dark-side-of-young-adult-fiction/breaking-down-the-system>. Acesso em: 08 ago. 2024.