

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**  
**CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS**  
**CURSO DE LETRAS**

**JULIA MARTINS**

**REPRESENTAÇÃO DO PROTAGONISMO FEMINO EM MEIO A SOCIEDADE  
DISTÓPICA DE JOGOS VORAZES**

**SÃO PAULO**  
**2021**

**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**

**JULIA MARTINS**

**REPRESENTAÇÃO DO PROTAGONISMO FEMINO EM MEIO A SOCIEDADE  
DISTÓPICA DE JOGOS VORAZES**

**Monografia de conclusão de curso apresentada como  
requisito para obtenção de título de Licenciado e  
Bacharel em letras pelo Curso de Letras da  
Universidade Presbiteriana Mackenzie.**

**Orientadora: Profa. Dra. Cristine Fickelscherer de Mattos**

**SÃO PAULO**

**2021**

**JULIA MARTINS**

**REPRESENTAÇÃO DO PROTAGONISMO FEMINO EM MEIO A SOCIEDADE  
DISTÓPICA DE JOGOS VORAZES**

**Monografia de conclusão de curso  
apresentada como requisito para  
obtenção de título de Licenciado e  
Bacharel em letras pelo Curso de Letras  
da Universidade Presbiteriana  
Mackenzie.**

**Aprovado em**

**Banca Examinadora**

---

**Profa. Dra. Cristine Fickelscherer de Mattos**

**Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)**

---

**Profa. Dra. Helena Bonito Couto Perreira**

**Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)**

---

**Prof. Dr. Edmundo Gomes Júnior**

**Faculdade São Bernardo (FASB)**

"Como punição pela revolta, cada um dos 12 Distritos devem providenciar uma garota e um garoto, com idade entre 12 e 18 anos para a Colheita. Esses Tributos ficarão sob custódia da Capital e serão transferidos para a Arena, onde lutarão até a morte, até que reste somente um vitorioso. De agora em diante e para sempre, este campeonato será conhecido como: Jogos Vorazes."

Tratado da Traição, *Jogos Vorazes*.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu Deus, Jeová, que me guia amorosamente no caminho da verdade todos os dias da minha vida.

Aos meus pais, que me incentivaram e se sacrificaram para que eu tivesse o privilégio de ter acesso a educação de qualidade.

Aos meus professores, que me auxiliaram nessa jornada com correções e ensinamentos, à professora Cristine Fickelscherer de Mattos que me orientou e me permitiu apresentar um melhor desempenho no meu processo de formação profissional com o planejamento e redação desta pesquisa e aos professores Edmundo Gomes Júnior e Helena Bonito Couto Pereira, por aceitarem participar da banca examinadora e avaliarem este trabalho com cuidado e atenção.

## RESUMO

Este trabalho, que tem como *corpus*, o romance distópico *Jogos Vorazes* da escritora estadunidense Suzanne Collins, propõe uma análise a respeito da construção de personagens femininas, comparando a teoria da jornada da heroína observada por Maureen Murdock, com a teoria da jornada do herói observada por Joseph Campbell.

A pesquisa busca investigar as convergências e divergências entre as duas teorias e sua relação com a construção da personagem principal, em meio a uma sociedade distópica, analisando se os arquétipos literários ligados a personagens principais femininas se consolidam na obra ou não, questionando o motivo das jornadas heróicas diferirem a partir do gênero dos personagens. Serão pontuadas as etapas da jornada do herói e da jornada da heroína, a padronização dos personagens na literatura, a construção dos personagens e a análise da heroína de *Jogos Vorazes* observando o caminho trilhado pela mesma até se tornar um símbolo de resistência na sociedade ambientada na obra.

**PALAVRAS-CHAVE:** Romance distópico, construção de personagens, jornada heróica.

## ABSTRACT

This work, which has as the *corpus*, the dystopian romance *The Hunger Games* written by the American author Suzanne Collins, offers an analysis regarding the female characters' construction process, comparing the heroine's journey observed by Maureen Murdock to the hero's journey observed by Joseph Campbell. This research will investigate convergences and divergences between the two theories and their relevance to the main character's construction in a dystopian society, analysing if the literary archetypes attached to female main characters do consolidate by questioning the reasons why the heroic journey differ depending on the gender of the character. The subjects that will be analyzed are the hero's journey, heroine's journey, the character's patterns on literature, the character's construction and the analysis about *The Hunger Games* main character, observing the path she went through until she became the resistance symbol in the book's society.

**KEYWORDS:** Dystopian romance, character's construction, heroic journey.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>1. MODELOS E PADRÕES NARRATIVOS</b> .....	10
1.1 O mito e a literatura ficcional .....	13
1.2 A Jornada do Herói .....	15
1.3 A Má representação das mulheres na literatura .....	19
1.4 A Jornada da Heroína .....	21
<b>2. ANÁLISE DA PERSONAGEM NO UNIVERSO DISTÓPICO</b> .....	25
<b>3. JOGOS VORAZES</b> .....	27
3.1 A jornada de Katniss Everdeen .....	30
3.2 Massacre Quaternário .....	34
3.3 Mentores, aliados e inimigos .....	34
3.3.1 Haymitch Abernathy .....	35
3.3.2 Cinna .....	36
3.3.3 Peeta Mellark .....	38
3.3.4 Rue .....	39
3.3.5 Johanna Mason .....	40
3.3.6 Finnick Odair .....	41
3.3.7 Presidente Coriolanus Snow .....	42
3.3.8 Presidente Alma Coin .....	44
<b>4. O TORDO</b> .....	46
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	53
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	55

## INTRODUÇÃO

Ao longo da história, a literatura foi estabelecendo tradições que acabaram por ditar certos padrões na construção de diversos componentes das narrativas. Dentre eles, configuraram-se aqueles que delineiam o perfil de personagens, especialmente de protagonistas, caracterizados a partir de diferentes fatores, entre os quais, encontram-se os que diferenciam personagens masculinos de femininos nos romances ocidentais. Como herdeira do legado dessas tradições, a Literatura Contemporânea dialoga com tais padrões, às vezes, reafirmando-os, às vezes, alterando-os.

Dentro dessa perspectiva, esta pesquisa visa identificar na trilogia de livros conhecida por *Jogos Vorazes*, como a jornada heróica e a construção da personagem principal feminina se caracterizam, analisando-a por contraste com os modelos estabelecidos pela tradição, levando em consideração as narrativas em si, e não apenas a relação entre a protagonista e os personagens masculinos da obra.

A trilogia de livros *Jogos Vorazes*, da escritora estadunidense Suzanne Collins, teve seu primeiro livro - intitulado também *Jogos Vorazes* (*The Hunger Games*, no original) - publicado em 2008. O segundo livro da série foi lançado no ano seguinte e chamou-se *Em Chamas* em português (*Catching Fire*, no original). O terceiro e último livro, traduzido como *A Esperança* (*Mockingjay*, no original), chegou ao público em 2010. *Jogos Vorazes* surgiu como ideia, segundo declarou a autora Suzanne Collins em uma entrevista de comemoração dos dez anos de publicação da saga, quando a mesma se deparou com imagens reais da guerra no Iraque passando na televisão. Collins tinha em mente explorar a doutrina da guerra justa para leitores jovens quando deu vida à obra. (COLLINS, 2009)

A história se passa nos Estados Unidos da América, em um futuro distópico em que o país se vê arruinado, devido a uma guerra por recursos naturais, após diversos desastres naturais. Depois disso, o país fora dividido em 13 distritos que se rebelaram contra a corrupção da capital. Em decorrência da revolta, o distrito 13 fora obliterado e os outros 12 distritos punidos com a obrigação de oferecer anualmente um menino e uma menina com idades entre 12 e 18 anos para lutarem até a morte em uma arena da Capital, até que reste somente um sobrevivente. (COLLINS, 2008)

O sucesso de tais obras de Suzanne Collins foi absoluto pois, no total, a trilogia *Jogos Vorazes* vendeu mais de 100 milhões de livros no mundo e deu origem a quatro filmes de bilheteria milionária, faturando 694,4 milhões de dólares. Os três livros de *Jogos Vorazes* compõem um só enredo sequencial envolvendo desafios e sucessivas provações à protagonista Katniss Everdeen. Ao desenvolvimento da personagem, ao longo da trilogia,



liga-se, em parte, à hipótese deste trabalho de que essa narrativa se assemelhe àquilo que Joseph Campbell denominou “A Jornada do Herói” em seu livro *O Herói de Mil Faces* (CAMPBELL, 1949). Tal hipótese, contudo, está pendente do problema de pesquisa gerado, pelo fato de que, nos livros de Suzanne Collins, há um protagonismo heróico feminino, mas a caracterização conceitual da “jornada do herói” tem como base personagens masculinos, estabelecidos dentro de uma tradição de contrastes romanescos entre personagens femininos e masculinos.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo, levando em conta a teoria da jornada do herói proposta por Joseph Campbell, analisar em *Jogos Vorazes* aspectos da “jornada” de Katniss Everdeen, em passagens significativas dos três romances para detectar semelhanças e diferenças entre a sua jornada e a jornada canônica dos heróis masculinos. Para alcançar esse objetivo a análise terá como fundamentação teórica os livros de Campbell, *O herói das mil faces* (1949) e *O poder do mito* (1988), bem como *A morfologia do conto maravilhoso*, de Propp (1928), *A jornada do escritor*, de Christopher Vogler (2015) e *A jornada da heroína* (1990), de Maureen Murdock, além de textos críticos sobre a trilogia de Suzanne Collins.

A pesquisa se propõe como contribuição para o universo das Letras no sentido didático-pedagógico, para aulas de literatura e interpretação de texto; ao analisar a construção de uma personagem principal - junto a outros tantos fatores narrativos que contribuem para a sua “jornada” - que está muito presente no universo dos jovens estudantes, mas que não costuma integrar o conteúdo programático dos cursos. Embora haja estudos analíticos sobre a trilogia no exterior, no nosso país, são poucos os trabalhos acadêmicos dedicados a analisá-la, não havendo, assim, muito material para apoiar o trabalho interpretativo docente. Do ponto de vista temático, o trabalho almeja contribuir de forma significativa, pois atualmente ainda não existem muitas pesquisas sobre o protagonismo heroico feminino, em português, que examinem sua jornada em contraste com os padrões heróicos masculinos.

Para desenvolver esse propósito, o trabalho, a princípio, destacará informações relevantes que permitam ambientar e contextualizar a história, com dados sobre a sociedade em que se desenrola a trama, em nível interno à ficção, assim como as condições de produção da obra em si, em nível externo à ficção. Por se tratar de uma sociedade fictícia, há que se explicar características suas, como os motivos que levaram a sociedade a ser como se apresenta na história. Posteriormente, serão apontados traços do perfil da personagem no início da trama para depois ser possível analisar seu possível processo de transformação heroico. Os fundamentos teóricos serão apontados antes do desenvolvimento

analítico propriamente dito e serão retomados ao longo da análise, de acordo com a sua necessidade conceitual.

## 1. MODELOS E PADRÕES NARRATIVOS

O autor Christopher Vogler, em sua obra *A jornada do escritor*, tomando a teoria de Joseph Campbell como ponto de partida, explica diferentes padrões de personagens. São esses os padrões:

- o Herói Narrador, que sendo o protagonista da história, normalmente, é também o narrador, a pessoa que conduz o enredo da obra;
- o Herói Típico, que é um personagem típico por reunir os atributos necessários para superar os problemas dados pela dimensão épica extraordinária da história (a principal característica definidora do arquétipo heróico é que ele deve sacrificar suas habilidades pelo bem-estar coletivo);
- o Mentor, que serve como um conselheiro para o herói, e geralmente é o personagem que dá as respostas para as indagações do protagonista, representado por alguém mais velho;
- o Guardião de limiar, personagem que serve como obstáculo a ser superado pelo herói (não são, contudo, os vilões da história, mas apenas “uma pedra no sapato” do herói; geralmente são aliados do vilão ou personagens que tiveram algum desentendimento no passado com o protagonista);
- o personagem conhecido como Aruto, é quem faz com que o herói embarque na jornada, podendo ser o causador de um desafio ao herói ou do motivo pelo qual o herói aceita a jornada;
- o personagem Camaleão, que muda de aparência ou de estado de espírito tornando difícil, tanto para o herói como para o público, ter certeza do que são eles (podem induzir o herói ao erro ou à dúvida e tem lealdade ou sinceridade sempre em questão);
- o personagem Sombra, que representa o vilão da obra e, geralmente, têm características em comum com o herói, porém com planos e objetivos sempre contrários;

- o personagem Pícaro, que é o alívio cômico da obra, geralmente, é um bom amigo do herói que aceita embarcar na jornada com ele (traz leveza para momentos de tensão e costuma ajudar o herói a tomar boas decisões).

Dentro destes arquétipos de personagens literários, temos os estereótipos que são mais comuns para personagens femininas escritas por homens. Esses estereótipos literários muitas vezes estão ligados à imagem de uma mulher inocente, doce e frágil, muito comum em princesas de contos de fadas. Tais mulheres sempre têm uma beleza imensurável e são muito inteligentes. Uma das discussões mais tradicionais no meio literário é justamente o contraste, como o afirma Emilia Viotti da Costa, entre uma visão idealizada da mulher “sem defeitos” e uma visão da mulher imperfeita, sinônimo de pecado e perdição (COSTA, 2018). A figura da mulher oscila, assim, entre duas tendências: a mulher anjo e a mulher demônio.

A mulher anjo é a purificadora do coração do amante, capaz de enobrecer sua alma e de fortificá-lo, aproximando-o de Deus: desperta-lhe a sensibilidade para o belo, encoraja-o na sua missão política ou patriótica, revigora-o moralmente. É a mulher benfeitora, a conselheira e guia: a mulher que reflete a luz divina, a mulher inspiradora.

Para outros, a mulher não é anjo e sim demônio que, com seu encanto mágico, seduz e enfeitiça. O amor é febre que consome, é perdição e loucura. Aparece como uma espécie de maldição e tormento. Tem, por vezes, o sabor de uma profanação, o gosto de todos os vícios, atingindo, em certos romances, os paroxismos de uma fúria orgiástica que envolve os personagens num clima de frenesi e loucura. (COSTA, 2001 p.38 e 39)

Ainda sobre os estereótipos da mulher na literatura, Tayza Rossini (2016) afirma que, “tradicionalmente, as mulheres foram consideradas inferiores aos indivíduos do sexo masculino, não só na esfera cultural, mas também na social, histórica e política”. Além da inferioridade, há que se agregar a ideia generalizada de que as mulheres “não são confiáveis”. Um bom exemplo que manifesta os atributos de inferioridade e não-confiabilidade associados a uma personagem feminina é Capitu, figura polêmica da obra *Dom Casmurro* (1899), de Machado de Assis. A discussão a respeito da obra girou, por muito tempo, na crítica, em torno da possibilidade de Capitu ter ou não traído Bentinho. Contudo, o foco narrativo da obra está dado pelo ponto de vista de Bentinho, o que faz com que não seja possível saber o que de fato aconteceu ou não, mas apenas o que o protagonista rememora e relata. Uma crítica mais atual, ressalta esse dado e observa o narrar provavelmente parcial de Bentinho, questionando se é confiável ou não, pois a animosidade gerada pelo ciúme pode ter sido determinante para a sua perspectiva sobre os fatos passados. Contudo, mesmo depois da crítica contemporânea ter levantado essas questões, devido aos estereótipos associados às personagens femininas, muitos leitores

ainda endossam a infidelidade de Capitu, leitura que a vê como causa do humor “casmurro” do protagonista masculino.

O patriarcado teve interferência direta nas artes, fazendo com que muitas personagens femininas (mesmo as escritas por mulheres), por mais que fossem protagonistas da história, figurassem de forma rasa, sem aprofundamento, com suas existências girando em torno de aspirações românticas, enquanto personagens masculinos, em geral, ganhavam desenvolvimentos narrativos de todo tipo, frequentemente de forma profunda (ZOLIN, 2011).

O debate a respeito da representatividade das mulheres na atualidade tem crescido rapidamente. Conforme mais produções literárias de autoria feminina foram surgindo, questionando padrões de toda sorte e opondo-se às representações femininas tradicionais, as mulheres da literatura passaram a ganhar outra voz, apresentando pontos de vista de fato femininos, que ora coincidem, ora divergem do ponto de vista canonicamente masculino. Com isso, novos padrões de heroínas da literatura passaram a ser construídos, afastando a literatura contemporânea, pelo menos em certas obras, das distinções clássicas de papéis binários de gênero. Dessa forma, a realidade da mulher começou a ser retratada na literatura por meio de personagens femininas reconfiguradas. Para compreender em termos se caracteriza essa reconfiguração, há que se examinar personagens como Katniss Everdeen que em lugar de ser salva por heróis, salva seu amado, bem como todos do universo em que vive.

Há que se examinar, para melhor compreender personagens femininas contemporâneas, mesmo que brevemente, o processo de mudança que transformou os modelos tradicionais. A luta das mulheres por representatividade social adquire relevância sócio-histórica já no século XVII, associado à Revolução Francesa, o que costuma ser chamado de Primeira onda do feminismo (GARCIA, 2011). No século XIX, dá-se início à Segunda onda, cuja atuação girou, principalmente, em torno do movimento sufragista. O século XX precisou esperar o final das guerras para levar adiante as reivindicações femininas na sociedade e na somente a partir da década de 40, produz-se a chamada Terceira onda feminista, vinculada a nomes importantes como os de Simone de Beauvoir e Betty Friedan (GARCIA, 2011). A cada período de expansão - as ondas - sempre seguiram-se reações patriarcais fortes e com o século XX não foi diferente: os anos oitenta tiveram uma forte atitude de rejeição do feminismo. Hoje, segundo muitos, estamos na Quarta onda do feminismo, deslançado pela comunicação digital, que possibilitou um ciberativismo (SILVA, 2019). Ao longo dessa trajetória, a literatura foi ganhando nomes como os de Jane Austin, Virgínia Woolf, Clarice Lispector, Lygia Fagundes Telles e Margareth

Atwood, que puderam repensar as personagens femininas romanescas. A partir já da Terceira onda, passa a haver tanto crítica social e literária feministas, quanto romances cujas personagens principais são mulheres representadas de forma independente, moderna, desafiadora ou, como parte de um olhar crítico, retratada também de forma dependente, passiva, submissa. Desde então, o questionamento da cultura do patriarcado só se ampliou e produziu muitos discursos dentro e fora da literatura.

Em *Jogos Vorazes*, é possível notar o legado dessas mudanças na maneira de representar a figura feminina. Katniss Everdeen possui diversas características pelas quais seria julgada, características essas que serão abordadas posteriormente. É importante que analisemos a jornada da heroína para contrastá-la com a jornada do herói e para verificar como o mito heroico na literatura o corrobora.

### **1.1. O mito e a literatura ficcional**

Joseph Campbell foi um escritor e pesquisador que elaborou a teoria da jornada do herói, quando aprofundou seus estudos de mitologia comparada para produzir o livro *O Herói das Mil Faces*, publicado em 1949. Ainda que tivesse começado seus estudos acadêmicos pela biologia e pela matemática, o autor era um admirador da psicologia, da religião e da estrutura relacionada aos mitos, componentes significativos para o desenvolvimento posterior de sua obra.

A palavra "mito", origina-se do grego *mythós*, que tinha grande pluralidade de significados dentro de um contexto da antiguidade, funcionando como os significados de base de discurso, mensagem, palavra, assunto, invenção, lenda, relato imaginário (MENEZES, 2020). Na Grécia antiga, os mitos cumpriam com o objetivo de explicar a origem do mundo, dos seres humanos e da natureza. Instruíam, por meio de narrativas, fazendo uso de componentes de valor simbólico sobre o universo, a humanidade e a natureza. Também podiam funcionar para criticar ou advertir a sociedade. O mundo antigo, em que vigoravam os mitos, em muito diferia do mundo atual, no qual, no entanto, os mitos sobrevivem como herança cultural, como narrativa ancestral. Apesar do seu legado, segundo Campbell, "O que temos hoje é um mundo desmitologizado" (CAMPBELL, 1990, p. 22). E é justamente a desmitologização do mundo, ressalta o autor, que suscita um atual interesse geral pelas mensagens aportadas pelos mitos, perceptível tanto em estudos como em narrativas literárias que recuperam e atualizam os mitos.

A literatura, como a percebemos e concebemos hoje, não existia no mundo antigo. Os mitos vivos dos antigos deixaram de existir e se tornaram ficção, imaginação, figuração alegórica, associado à literatura e incorporado por ela como tema. Já na Grécia, nos últimos

séculos antes de Cristo, essa mudança começou a ocorrer, devido à valorização da racionalidade, sucedida pela ascensão do cristianismo, que rejeitou os mitos como crenças pagãs (ELIADE, 2004).

A partir do século XVIII, é possível notar nas escolas literárias do Realismo e do Romantismo, formas diferentes de relação com a mitologia, sendo elas, respectivamente, o que Mielietinsky chamou de "mito burguês", sob uma concepção antropocêntrica, e uma nova mitologia, cujo propósito era estabelecer a identidade entre a natureza e o ser humano. Mas o Romantismo não pode tornar os mitos vivos outra vez. Quando o mundo deixa de ter mitos vivos, eles passam a ser só literários, isto é, referências arquetípicas que já não precisam estar atados à realidade. A literatura incorporou mitos por muito tempo, devido à extrema e reiterada valorização da cultura clássica. Na passagem do século XVIII para o século XIX, a cultura burguesa se sobrepôs a essa tradição. Segundo Mielietinsky, a nova mitologia dos românticos, oscilava entre o fantástico e o misticismo:

O fantástico do cotidiano se desenvolve com base na máxima interpenetração do maravilhoso e do cotidiano. Por um lado, atrás das pessoas, dos objetos e situações mais comuns descobrem-se forças maravilhosas, fantásticas e míticas do outro mundo e, por outro, essas mesmas forças fantásticas se apresentam numa forma reduzida, ordinária, cômica (MIELIETINSKY, 1987, p.344).

Podemos ainda observar outras características da mitologia romântica como: a síntese de diversas tradições míticas, a infinita repetição dos heróis no espaço e no tempo e a representação da dualidade de mundos (oposição entre o mundo cotidiano e mundo fantástico).

Ao longo da história, por meio da mitologia, o conhecimento sobre os mitos foi utilizado de diversas formas na literatura, sendo responsável por inspirar diversas obras de ficção de importantes nomes da literatura como Shakespeare, Racine e Goethe. Na literatura contemporânea, o mito continua se fazendo presente, por vezes de maneira bastante explícita, como na série de livros *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan (livros publicados entre 2005 e 2009).

A literatura, muitas vezes, para além de entreter, tem como objetivo, assim como o mito, trazer uma mensagem, fazer ver ou instruir os sentidos. Em *A poética do mito*, Mielietinsky afirma que "a literatura está geneticamente relacionada com a mitologia" (MIELIETINSKY, 1987, p.329). Campbell ainda afirma em *O poder do mito* que a mitologia:

[...] ensina o que está por trás da literatura e das artes, ensina sobre a sua própria vida. É um assunto vasto, excitante, um alimento vital. A mitologia tem muito a ver com os estágios da vida, as cerimônias de iniciação, quando você passa da infância para as responsabilidades do adulto, da

condição de solteiro para a de casado. Todos esses rituais são ritos mitológicos (CAMPBELL, 1989, p.25).

Todos esses aspectos da mitologia, podem ser observados na construção da personagem principal, da obra literária à qual esse trabalho se refere, como se verá adiante. Toda a sua trajetória, incluindo o passo a passo que a levou ao seu final, indica o valor mítico de sua história. Tendo-o em vista, abordaremos a construção da personagem, levando em conta as tradições pré-estabelecidas historicamente pela mitologia literária e os aspectos da jornada do herói que a fazem se diferenciar de um personagem masculino.

## **1.2. A jornada do herói**

Como já mencionado, Campbell desenvolveu um complexo e detalhado trabalho de pesquisa a respeito de estruturas mitológicas, lendas, fábulas, roteiros cinematográficos e histórias modernas. Em sua obra, observou um padrão dentro da narrativa da maioria das histórias e esquematizou a construção dos heróis literários em geral, em doze passos.

Comparando narrativas das mais diversas procedências, uma das suas primeiras constatações foi a de que toda história tem um personagem principal ou o herói, em torno do qual a narrativa toda costuma girar. Este personagem não necessariamente é humano, podendo também ser representado por um grupo de pessoas, uma figura mitológica ou religiosa e até mesmo uma figura animal.

Os passos da jornada do herói, serão abordados a fim de justapor suas doze etapas à história da heroína da série de livros *Jogos Vorazes*. Nos três livros que a compõem, será possível observar se a construção e o desenvolvimento da personagem principal Katniss Everdeen comprova ou contradiz as análises de Campbell.

Como primeiro passo da jornada do herói, Campbell, propõe o momento em que o universo literário do herói é apresentado ao leitor como um "Mundo Comum". Trata-se da ambientação do universo ficcional em que está inserido o protagonista, o lugar onde vive e como vive. Essa etapa também é o momento em que o autor de uma ficção trabalha para que o leitor crie um vínculo de identificação com o personagem e, para tal, relata as qualidades e defeitos do personagem, exibindo seu lado mais comum e corriqueiro.

Empenhado em identificar funções sempre presentes em contos maravilhosos do repertório cultural russo, outro pesquisador, Vladimir Propp, havia chegado algumas décadas antes, a conclusão semelhante à de Campbell:

O conto maravilhoso, habitualmente, começa com certa situação inicial. Enumeram-se os membros de uma família, ou o futuro herói (por exemplo um soldado) É apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação. Embora esta situação não constitua uma função,

nem por isso deixa de ser um elemento morfológico importante. (PROPP, 2001 p.23)

Essa afirmação complementa o primeiro passo da análise de Campbell, visto que discorre sobre um elemento crucial da narrativa: a apresentação do(s) personagem(ns) principal(is). Propp pontua a respeito de outros traços e ações do(s) personagem(ns), associados às situações que sucedem o momento inicial, também complementares às observações de Joseph Campbell no passo número dois da jornada do herói: o chamado à aventura.

Esse segundo passo é iniciado quando o personagem se vê em alguma situação de conflito, sendo obrigado a embarcar em uma missão que finaliza o ciclo de vida comum em que o personagem vivia antes. Uma das situações propostas por Propp que condizem com as de Campbell, é a de que um dos membros da família sai de casa. Essa situação pode ocorrer de maneiras muito divergentes e em contexto bastante diversos. Por exemplo: O príncipe deixa o castelo para lutar na guerra do reino; alguém foge para outro país; os pais saem para trabalhar; algum membro da família morre, entre outras situações.

Em Jogos Vorazes, isso se dá quando Katniss e sua irmã mais nova Prim, saem de casa para a colheita anual de tributos e Prim é sorteada para fazer parte dos jogos que, como anteriormente mencionado, equivale a matar ou morrer. Para salvar a irmã, Katniss, se voluntaria para ir em seu lugar. Ou seja, houve uma quebra da realidade comum por algo incomum e inesperado.

Tendo em vista o grande desafio pelo qual está prestes a passar, o herói nem sempre embarca imediatamente na jornada. Campbell aponta essa questão como "recusa ao chamado", quando o herói não aceita fazer parte da missão para a qual foi convocado. Propp se refere a esse momento como fazendo parte da fase de impor ao personagem uma proibição.

Ele afirma:

O conto maravilhoso apresenta, em seguida, a chegada repentina (mesmo se, de certo modo, preparada) da adversidade. Em vista disso, a situação inicial da descrição de um bem-estar particular, por vezes sublinhado propositalmente... Este bem-estar serve, evidentemente, de fundo contrastante para a adversidade que virá a seguir. O espectro desta adversidade, embora invisível, paira sobre a família... (PROPP, 2001 p.24)

Em jogos vorazes, a recusa a embarcar na jornada ou a atender ao chamado ocorre, mas por parte da família da personagem, que no momento em que Katniss se oferece, se opõe à ideia ao chamado à aventura, onde logo depois vem a proibição de não poder se recusar a participar dos jogos. A recusa ao chamado, segundo Campbell, ocorre ainda no primeiro ato da obra, mas não é parte constituinte da trajetória do personagem, podendo ou



não, fazer parte do enredo. Adiante, ao analisarmos o passo a passo da heroína de Jogos Vorazes, poderemos observar melhor quais pontos da sua jornada coincidem ou não com a jornada do herói descrita por Campbell.

O passo seguinte, denomina-se “O Encontro com o mentor”. Ele pode acontecer de diferentes maneiras. O personagem pode tanto ser aconselhado por alguém mais velho ou mais experiente, como pode ser confrontado por uma situação que o obriga a tomar uma decisão. Geralmente, é nessa parte da história que acontece um ponto de inflexão na vida do herói. O encontro com o mentor é o momento em que, diante de um impasse, o protagonista da história precisa de auxílio para tomar determinada decisão ou atitude.

“A travessia do Umbral” ou também chamado de “Primeiro Limiar” é o próximo passo, o ponto da história em que o herói, finalmente, adentra o novo mundo onde sua aventura acontecerá, deixando seu antigo universo e sua realidade do mundo comum para trás. Não necessariamente o mundo novo é um espaço físico, podendo também ser apenas um acontecimento que muda a vida do personagem. É o momento em que a aventura do protagonista começa de fato, muitas vezes não por escolha própria, mas por obrigação. Normalmente, nessa etapa, a primeira parte da história é finalizada.

O desenvolvimento do enredo propriamente dito, com aventuras a serem vividas pelo herói, começa na etapa “Provas, Aliado e Inimigos”, na qual o herói passará por desafios e obstáculos crescentes até chegar ao clímax da história. São dificuldades que vão testando suas habilidades físicas, emocionais e seu caráter. De acordo com Campbell, o autor pode explorar uma visão mais detalhada do personagem, fazendo com que o leitor crie um vínculo ainda mais profundo de identificação emocional com ele.

Podemos também observar neste ponto quem são os personagens coadjuvantes com os quais o herói pode contar como aliados, e quais são aqueles que são perigosos e vão atrapalhar sua jornada para o sucesso da missão, sendo seus inimigos. Esta parte da narrativa também costuma ser a mais extensa da obra, pois é aquela em que podemos ver o progresso na construção do personagem. Portanto, é comum haver moldes típicos de confrontação de um personagem com o outro, tendo assim, mais diálogos, embates, pontos médios e reviravoltas.

Com a aproximação do objetivo que pretende alcançar, o herói está perto de ter êxito em sua missão, e faz uma pausa, recolhendo-se em algum esconderijo ou local mais privativo. Essa etapa consiste em uma análise dos acontecimentos por parte do herói. Ele passa a questionar suas ações, seus medos e os motivos que o fizeram aceitar a jornada. É um momento de indefinição e confusão do personagem.

A provação máxima é o maior conflito pelo qual o personagem passa, o clímax da obra. Trata-se de uma etapa primordial para o cumprimento da missão do herói, na qual deve superar grande obstáculo que pode exigir um teste físico, seja por causas naturais ou

não, seja porque deve enfrentar um grande inimigo ou um grande conflito interno. Às vezes o grande obstáculo pode até mesmo conter essas três coisas juntas. Para superar essas adversidades o herói deve usar os conhecimentos e as experiências que vivenciou no decorrer da aventura para sobreviver e ter êxito na missão. Para Joseph Campbell essa fase faz referência à morte e à ressurreição do personagem, visto que o clímax instaurado pelo grande perigo é um divisor de águas no enredo e faz o personagem passar por um processo de transformação. Sendo assim, a morte simboliza a pessoa que o herói era antes, e a ressurreição a pessoa que se tornou.

Após o clímax da história, quando o herói derrota o inimigo e cumpre o objetivo da missão, ele é recompensado. Na teoria de Campbell, essa recompensa é um símbolo da força do protagonista, podendo ser uma recompensa monetária, a reconciliação ou o reencontro com algum ente querido ou novos conhecimentos e habilidades. Em Jogos Vorazes, a recompensa vem de sobreviver ao massacre e ter uma vida confortável e comum no bairro dos vitoriosos de cada distrito.

Após a recompensa, é hora do herói voltar para seu antigo mundo. Essa etapa também não é parte constituinte da história, segundo Campbell, sendo na maioria das vezes, muito curta ou inexistente. Nessa etapa, o herói volta a refletir sobre toda a sua jornada e sobre o que virá a seguir. Neste momento, o herói enfrenta uma trama mal resolvida durante a missão. É, geralmente, um grande desafio, pois costuma envolver o antigo mundo do herói, sua família, a sua comunidade e a realidade em que vivia antes da jornada.

O inimigo ressurgue quando menos esperado e o herói deve combatê-lo. Campbell pontuou que este momento é o ideal para um gancho para uma segunda obra. Assim, nesta etapa as situações mais prováveis de ocorrerem são: A morte do inimigo; O inimigo vence ou escapa do herói, dando a deixa para uma sequência; o herói parece morrer. A depuração geralmente traz uma nova realidade para todos. "O retorno com o elixir" é a etapa final da história, quando se conhece o desfecho da obra. A chegada do herói ao seu local de origem ou alguma conclusão para qual tenha sido o final da depuração da história.

Após identificarmos o passo a passo da jornada do herói proposta por Joseph Campbell, podemos passar a analisar, como, no decorrer da história, vem sendo feita a construção de heroínas femininas em obras literárias.

### 1.3. Má representação das mulheres na literatura

Assim como outros espaços de destaque, a literatura é um campo predominantemente masculino. Isso acontece devido a anos de opressão sociocultural que ditavam que, mulheres serviam ao marido e aos filhos, o que fez com que mulheres que exercessem atividades intelectuais fossem consideradas transgressoras, criminosas ou pecadoras.

Um grupo de pesquisadores associados à Universidade de Brasília, chamado Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, realizou um estudo que apresentava que mais de 70% dos livros publicados por grandes editoras brasileiras, entre 1965 e 2014, foram escritos por homens.

Outro bom exemplo é o Prêmio Nobel de Literatura, que existe desde 1901, mas só foi premiado a 14 mulheres em toda sua história; Ou a Academia Brasileira de Letras que, com 40 membros, apenas 5 são mulheres.

(MARQUES, 2019)

Em 2016 a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, em sua quarta edição, apontou que mulheres são 59% dos leitores no Brasil.

No Brasil colonial o sexo feminino era considerado "sexo imbecil", que era uma expressão pejorativa usada para se referir não só a mulheres, mas também a crianças e pessoas com deficiências intelectuais.

(FERNANDES, 2019).

Maria Firmino dos Reis, foi a primeira romancista brasileira, uma mulher, negra e nordestina, que foi a autora pioneira a escrever se posicionando contra a escravidão e sem obter o reconhecimento dado a escritores que vieram posteriormente a ela e se tornaram ícones da literatura brasileira, como o poema *Navio Negreiro*, de Castro Alves (1869), e *A Escrava Isaura* (1875) de Bernardo Guimarães. Contudo, Maria Firmino dos Reis foi esquecida por muitos anos e até confundida com uma autora que era uma mulher branca e sulista.

(BORGES, 2018).

O tradicionalismo misógino que as mulheres vivenciam hoje na sociedade ocidental, reflete em todas as esferas da arte, especialmente na literatura.

A representação que mulheres têm na literatura escrita por diversos autores é irrealista e vexatória.

Por exemplo, o gênero literário conhecido por "literatura de mulherzinha", usado para se referir aos livros de romance *chick-lit*. Essa expressão gera debate dentro da comunidade de leitores e escritores por ser, muitas vezes, usado de modo a hostilizar e depreciar mulheres

que leem ou escrevem esse sub-gênero do romance, como "não sendo literatura de verdade". Todos esses fatos acarretam em personagens femininas da literatura mal escritas e estereotipadas.

É importante que façamos recortes sociais, apresentando dados que comprovam que, quanto mais abaixo uma mulher está na pirâmide social, pior representada ela será na literatura e no cinema.

A escritora e crítica literária Regina Dalcastagnè elaborou uma pesquisa com o tema *imagens da mulher na narrativa brasileira* (2007).

A pesquisa realizada pela autora, mostrou que mulheres representam apenas 37,8% das personagens; 31,7% dos narradores e 28,9% dos protagonistas, 25,1% são donas de casa e 9,6% não têm ocupação.

Ademais, apenas 32,1% dos personagens escritos por homens são mulheres, 13,8% são protagonistas e 16% dos narradores.

A pesquisa ainda apontou que, em obras escritas por mulheres, 52% das personagens são do sexo feminino, 64,1% das protagonistas são mulheres e 76,6% são as narradoras.

De 258 livros estudados durante a pesquisa, apenas 3 tinha como protagonista, uma mulher negra, 73,5% dos personagens negros são pobres e 20,4% são criminosos e 88,9% das personagens femininas tem uma relação familiar com o protagonista homem.

Regina Dalcastagnè afirma em sua pesquisa que "Fica claro que a menor presença das mulheres entre os produtores se reflete na menor visibilidade do sexo feminino nas obras produzidas."

(DALCASTAGNÈ, 2007)

Todos esses dados podem ser comprovados quando analisamos a construção de personagens femininas.

Segundo Cíntia Schwantes, docente do departamento de teorias literárias e literaturas, do instituto de letras da universidade de Brasília

[...] para escrever romances, um autor, independentemente de seu gênero, precisa criar personagens femininas, e essa criação vai derivar do conceito de feminilidade professado por sua sociedade. As definições de feminilidade são muito semelhantes na sociedade ocidental como um todo: basicamente, as mesmas atribuições, restrições e operações compensatórias são encontráveis nas sociedades ocidentais, quer sejam de Primeiro ou Terceiro Mundo. (SCHWANTES, 2006)

A fala de Cíntia nos mostra que o tradicionalismo está tão enraizado em nossa sociedade, que inconscientemente, artistas demonstram isso em suas obras.

Cíntia ainda fala sobre como as experiências de homens são valorizadas e as de mulheres trivializadas. Por exemplo, em narrativas sobre o nascimento de um bebê, são majoritariamente do ponto de vista do homem. Tanto no cinema quanto na literatura, o que podemos observar é um homem esperando do lado de fora do quarto, ou na sala de espera do hospital, enquanto o parto não é mostrado.

A autora critica em seu artigo o fato de, mostrar um homem esperando parecer ser mais importante do que mostrar a mulher parindo, quando todo o trabalho difícil está sendo feito por ela. Podemos ver isso acontecendo na obra *Adeus às armas* de Ernest Hemingway. Quando os acontecimentos divergem desse tradicionalismo, a obra não é bem avaliada. Como aconteceu com Kate Chopin em sua obra *The Awakening*, em que a protagonista desiste de se casar e se tornar mãe, após ver sua melhor amiga dando à luz. Chopin era uma respeitada e renomada escritora, contudo após essa obra, a autora encerrou sua carreira literária depois de críticas horríveis que a obra recebeu.

Como já mostrado, mulheres são minorias em editoras de publicação, recebendo prêmios literários, são minoria representadas nas obras e quando são representadas precisam estar dentro do padrão pré estabelecido pelo tradicionalismo literário. Abordaremos a seguir, os estereótipos mais comuns de personagens literários e os padrões de heróis e heroínas.

#### **1.4. A jornada da heroína**

A autora e psicoterapeuta Maureen Murdock, publicou em 1990 seu livro *The heroine's journey (A jornada da heroína, em português)*. A partir da publicação de *O herói de mil faces* de Joseph Campbell, Murdock escreveu essa obra, tendo vista o questionamento sobre como seria uma jornada tendo uma mulher como a heroína. Seu trabalho é uma resposta à obra de Campbell, mostrando o ponto de vista da jornada heróica de uma protagonista feminina. De acordo com a autora, a necessidade da pesquisa se deu pela insatisfação que muitas mulheres declararam após passar pela jornada heróica de forma bem-sucedida. Murdock afirmou em sua obra que esse sentimento se dava devido às personagens terem os aspectos de suas identidades negados durante a jornada. Em função disso, sua pesquisa resultou ser um questionamento dos paradigmas tradicionalmente definidos pela sociedade como feminino e masculino, bem como um trabalho de valorização da natureza de uma mulher.

A teoria da autora conta com dez etapas que compõem a jornada da heroína, sendo elas: “Separação do feminino”; “Identificação com o masculino”; “Estrada de provações”; “O sucesso ilusório”; “Despertar para a aridez espiritual: morte”; Iniciação à descida para a Deusa”; “Reconexão com o feminino”; “Cura da divisão mãe/filha”; “Cura do masculino machucado”; “Integração do masculino e do feminino”.

A primeira etapa, “Separação do feminino”, indica o começo da jornada, momento em que a personagem se distancia de tudo que remete à feminilidade. Em decorrência, da cultura do patriarcado, a personagem associa o feminino a fraco, excessivamente emocional, manipulador, passivo, entre outros. Geralmente, a heroína correlaciona essas características à primeira imagem de feminilidade com quem teve contato, isto é, sua mãe.

Conforme a heroína progride na jornada, percebe que sua mãe não é a causa de seu desconforto com o feminino, mas apenas um objeto de foco conveniente disposto para incriminá-la como a causadora de confusão e baixa autoestima, o que na realidade é fruto da adoção de uma cultura que glorifica o arquétipo masculino.

A segunda etapa da jornada da heroína acontece de forma simultânea à primeira, pois, enquanto a protagonista se afasta da feminilidade, pela sua associação com más características, cresce sua identificação com o masculino. Nesse momento, a heroína passa a sentir uma maior proximidade emocional com o pai, buscando por sua aprovação ou procurando seguir os passos do progenitor, procurando agir como ele. A protagonista passa, então, a ser considerada “filha do pai”, devido à rejeição das similaridades com a mãe. Nota-se um esforço para ser próxima do pai.

Lynda Schmidt define “as filhas do pai” como as filhas com uma relação poderosa e positiva com os pais, provavelmente com a exclusão da mãe. Tais jovens orientam-se pelos homens enquanto crescem e terão uma atitude um tanto quanto depreciativa em relação às mulheres. As filhas do pai organizam suas vidas através de princípios masculinos, seja permanecendo em contato com algum homem externo ou sendo guiada internamente por um modelo masculino (MURDOCK, 1990, l. 702 - 705).

De acordo com a autora, a personagem passa a ver o mundo pelos olhos do pai, buscando assim a aprovação não apenas do próprio pai, mas do ponto de vista masculino em geral. Com isso, a heroína rejeita o seu papel feminino tradicional na sociedade e tenta conquistar objetivos que a colocam no mesmo nível de um homem, o que é considerado por ela uma posição bem-sucedida (MURDOCK, 1990, p. 753). Podemos observar um exemplo do conceito “filha do pai” na mitologia grega. Atena, deusa da sabedoria, era filha do deus Zeus e demonstrava seu desgosto pela vulnerabilidade; era uma mulher inteligente, porém não dava valor aos relacionamentos emocionais; seus parâmetros tinham em conta Zeus e

não qualquer figura feminina. Segundo a versão mais conhecida do seu mito, Atena nasceu da cabeça de Zeus já armada para a guerra e nunca teve amantes ou filhos. Todos os seus traços caracterizadores excluem, portanto, qualquer fator de similaridade com atributos femininos (SANTOS, 2019).

Segundo Murdock, a identificação com o masculino é um dos fatores que faz com que a personagem feminina aceite embarcar na sua jornada. O início da estrada de provações com as quais se depara a heroína representa o começo da sua missão heroica, na qual passa a se deparar com obstáculos, entre os quais está a noção de que ela mesma não tem valor intrínseco, não vale nada por si só. É nesse ponto que, como um divisor de águas em sua trajetória, a heroína vive o mito do amor romântico.

No que tocante a isso, Murdock pontua que um mito comum entre os relacionamentos românticos é o de que, uma das partes deve diminuir a si mesmo, para que o outro possa obter sucesso.

O poder do homem vem às custas da fraqueza da mulher. Este mito não é limitado a relacionamentos heterossexuais. Nossa heroína desiste de si mesma para que o outro - marido, colega de trabalho, amante ou filho - possa encontrar-se (MURDOCK, 1990, p. 999).

Em função da implícita associação desse mito com a falta de valor próprio, acioná-lo invalida a luta da heroína, devido ao argumento de que, a mesma não precisa lutar, pois um homem pode fazer isso por ela. Neste momento, o desafio a ser superado pela heroína, passa a ser reconhecer que ela mesma deve tomar as decisões em sua jornada, retomando a responsabilidade por suas decisões, ao invés de deixá-las a cargo de mentores ou de outros homens ao seu redor.

Diferentemente da teoria criada por Joseph Campbell, os obstáculos enfrentados pela personagem são, além de físicos e morais, internos, isto é, psíquicos, e fazem com que ela reflita a respeito de noções de dependência e inferioridade, descobrindo seus pontos fortes e suas fraquezas. Após vencer tais obstáculos, a heroína se depara com a quarta etapa da jornada: “o sucesso ilusório”.

Nesse momento, a personagem aproveita as recompensas obtidas nas provações que conseguiu superar, porém a felicidade causada por essas recompensas é passageira. Logo, a demanda de responsabilidades que acompanham o sucesso, passa a ser esmagadora e a heroína se sente sufocada, sem tempo para nada e insuficiente para tudo que se propõe a realizar. Muitas vezes, a heroína sente que traiu os próprios valores para obter triunfo, provocando o surgimento de um grande sentimento de vazio interior.

A quinta etapa é chamada pela autora de "Despertar para a aridez espiritual: morte". Murdock descreveu esse momento como um período de "seca" em que a heroína não se sentia mais fértil em todos os aspectos da vida. A autora também percebeu que foi nessa fase que a heroína percebeu que havia passado pela jornada do herói e conquistado sucesso e prestígio, mas sentia que havia perdido parte de sua alma no processo.

A iniciação de "A descida para a Deusa" acontece após essa crise de identidade, pois essa mulher deve se reconciliar com seu lado feminino. Em outras palavras, a heroína encontra a imagem de uma deusa que representa todos os valores positivos que deixara para trás. A heroína, então, se recolhe em seu íntimo e faz uma autoanálise. De acordo com Murdock, essa fase da jornada ocorre quando a personagem encerra o ciclo em que tinha que interpretar um papel de alguém que não era. A autora classifica essa fase como uma jornada ao submundo, quando a heroína se depara com o pior de si mesma e é vista pelos outros como alguém sem rumo. Mas Maureen Murdock explica que a heroína encontra seu caminho ao se mover para o íntimo de quem ela realmente é.

A experiência espiritual das mulheres é um de se mover para dentro de si ao invés de para fora de si. Muitas mulheres descrevem essa necessidade de retirarem-se do 'reino dos homens' durante esse período de isolamento voluntário" (MURDOCK, 1990, l. 1648).

Depois de ter passado por uma tal jornada de autoconhecimento, agora a heroína deve se reconectar com o feminino.

Quanto mais nós vemos arte feita por mulheres, ouvimos poesia e peças de mulheres, vemos danças coreografadas por mulheres e experienciamos o ambiente de trabalho projetado por mulheres, mas nós vemos o valor na voz das mulheres. Conforme cada mulher dissipa o mito da inferioridade feminina, ela torna-se um modelo para as outras (MURDOCK, 1990, l. 1127).

Portanto, nessa nova fase da jornada da heroína, a mulher busca se reconectar com a mulher divina (ou o sagrado feminino) para entender melhor sua própria psique. Ela pode tentar se reconectar com a mãe e olhar para seus antigos valores de uma perspectiva diferente, redefinindo certos tabus e estabelecendo uma nova relação consigo mesma. Depois de retornar do submundo, ela não apenas salva seu corpo, mas também encarna o sagrado feminino. Há um desejo de desenvolver e cultivar a sabedoria física, emocional, espiritual e criativa.

Com isso, a heroína sente a necessidade de se reconectar com o que, antes, ela julgava ser um símbolo negativo da feminilidade, sua mãe. Neste momento, a personagem reconhece o erro de atribuir, injustamente, a culpa à sua mãe pelas experiências femininas ruins que viveu ou presenciou.



Superada mais essa etapa, a heroína, ao analisar seu eu interior, passa a assimilar também a masculinidade que integra sua identidade pessoal. Ela vai perceber que existem aspectos positivos e negativos a esse respeito. Na última fase da jornada, a heroína encontra estabilidade e concordância entre seu interior masculino e feminino. É um momento de identificação de sua natureza.

Após termos identificado os padrões tradicionais de personagens, e contextualizado a jornada do herói e da heroína, passaremos a analisar, com base nas teorias obras de Campbell, Murdock e Vogler, como foi feita a construção da personagem principal do *corpus* desta pesquisa, isto, é, Katniss Everdeen. Para tal, faz -se necessário considerar que parte integrante de quem a personagem se tornou vem do histórico do lugar em que ela vivia, um mundo distópico.

## **2. ANÁLISE DA PERSONAGEM NO UNIVERSO DISTÓPICO**

O *Dicionário Online de Português* define a palavra "Distopia" como "Lugar hipotético onde se vive sob sistemas opressores, autoritários, de privação, perda ou desespero." Na literatura, podemos observar diversos exemplos de distopias que descrevem sociedades hipotéticas, como no caso de *Jogos Vorazes*, altamente autoritárias. Os autores dessas obras utilizam a ficção para fazerem críticas à sociedade em que vivem. Nomes populares por escreverem obras distópicas assim são George Orwell, com *1984*, Aldous Huxley, com *Admirável Mundo Novo* e Margaret Atwood, com *O Conto da Aia*.

Esses autores descrevem em suas obras um universo ficcional que narra uma sociedade futurista regida por sistemas totalitários extremamente opressivos e sem esperança de mudança para melhor. Os escritores fazem uso de situações de injustiça que observamos no mundo real, como racismo, machismo, *LGBTfobia* etc e as levam ao extremo, inseridas num cenário, normalmente, pós-apocalíptico no qual um regime absolutista, tirano e preconceituoso, tomou o poder e implementou leis antidemocráticas que ferem toda a população, principalmente as minorias sociais retratadas nessas obras, assim fazendo uma crítica ao presente através de um hipotético futuro.

Na obra de Margaret Atwood, *O Conto da Aia*, por exemplo, em que após a maioria da população feminina se tornar infértil, mulheres férteis foram obrigadas a se tornar concubinas (aias) que sofriam abusos sexuais de seus donos para gerar os filhos que os casais não podiam ter. Essas mulheres sexualmente escravizadas também eram obrigadas a carregar o nome de seus donos, sendo chamadas pelo sufixo *Of* e o nome do chefe da

casa, como a protagonista da obra, chamada de *Offred* (“Do Fred”), numa clara indicação de posse sobre os corpos femininos.

As características mais marcantes de uma distopia, em geral, são a presença constante do sofrimento populacional impingido por um governo antidemocrático de traços fascistas, que possui poder ditatorial, incomplacência a qualquer oposição governamental, considerando não apoiadores do regime como inimigos, os quais devem ser punidos com extrema violência.

A baixa qualidade de vida, causada pela desigualdade, também é um fator notável em distopias. Condições ambientais adversas são, geralmente, agentes que costumam desencadear o problema que faz com que um novo poder governamental passe a gerir a sociedade. Por distopias se passarem em universos futuristas, a tecnologia costuma estar muito presente em seu mundo ficcional. Geralmente, essa tecnologia é usada como instrumento de controle e vigilância dos habitantes para garantir que as regras impostas pelo governo sejam obedecidas (DECLERCQ, 2020).

Distopias são obras que carregam grandes mensagens políticas. Portanto, em um romance distópico, cenas românticas entre os protagonistas da história, ficam em segundo plano, pois o fundamental dentro da realidade dos personagens é definido por decisões políticas visando o bem comum ao tentar interromper o sofrimento causado pelas condições adversas de sobrevivência da maioria. Livros sobre distopias se popularizaram junto ao público jovem quando títulos como *Jogos Vorazes* de Suzanne Collins, *Divergente* de Veronica Roth, *Legend* de Marie Lu, *O Teste* de Joelle Charbonneau e *Maze Runner* de James Dashner, foram publicados, grande número de leitores e ganharam adaptações cinematográficas. Essas obras têm sido a porta de entrada na literatura para muitos jovens a partir de 13 anos, pois significaram o primeiro contato com a literatura em decorrência do interesse gerado por essas sagas.

A seguir, será explorado o universo ambientado em *Jogos Vorazes* e serão exploradas as características da elaboração da personagem principal Katniss Everdeen.

### 3. JOGOS VORAZES

O primeiro livro da trilogia de Suzanne Collins, teve adaptação feita para as grandes telas em 2012. Como já mencionado, Collins afirmou ter-se inspirado em imagens da guerra no Iraque, sendo televisionadas como em um reality show. O tema da guerra é portanto central na trilogia como um todo. Os conflitos, no entanto, se dão não com outra nação, fora do território estadunidense, mas dentro do que era conhecido como Estados Unidos da América, que no futuro se converteu em *Panem*, uma nação distópica dividida em 13 distritos. Em *Panem*, após diversos desastres naturais terem acarretado grande deficiência de recursos naturais, uma guerra foi iniciada no país por esses recursos. A solução encontrada pelo governo para pôr um fim à guerra foi alterar a estrutura da maior parte do continente Norte Americano, dividindo os 50 estados dos Estados Unidos e parte do Canadá em 13 distritos, com cada um devendo prestar um serviço para a capital.

O Distrito 1 é responsável por fornecer artigos de luxo à Capital, como jóias e pedras preciosas. Esse distrito é um dos que vivem com as melhores condições em toda *Panem*, sendo o lar de tributos (jovens que participam dos jogos vorazes) carreiristas, que treinam desde muito cedo para que aos 18 anos se voluntariem como participantes dos jogos. No universo ficcional de *Panem* os tributos carreiristas são considerados letais, pois vencem a disputa quase todos os anos (o que significa que são hábeis assassinos de outros jogadores).

O Distrito 2, que produz alvenarias e armas, é também o lar de tributos carreiristas e dos chamados *Pacificadores*, que são a força policial da sociedade. Os pacificadores têm a função de garantir que a paz seja mantida na nação. Com esses personagens a autora faz uma crítica à polícia da sociedade ocidental. Assim como os policiais, os pacificadores deveriam garantir a proteção de todos, porém são famosos por comportamento tirânico e extremamente agressivo. O Distrito 2 também é o que mantém maior fidelidade à Capital.

O Distrito 3 é encarregado da tecnologia, incluindo toda a tecnologia altamente sofisticada, utilizada na elaboração da arena dos jogos em que ocorrem os jogos vorazes. O Distrito 4, por sua vez, é incumbido da pescaria, sendo um dos maiores distritos de *Panem*, com maior parte costeira. Esse distrito fica próximo à Capital, por isso também tem uma melhor qualidade de vida, assim fornecendo também tributos carreiristas para os jogos.

O Distrito 5 produz a energia e é responsável pela pesquisa e pela manipulação genética praticada em *Panem*. Por este motivo, esse distrito é um dos menores da nação, mantido sob grande controle por parte da Capital, submetido a forte monitoramento. O Distrito 6 tem pouco destaque na obra, sendo responsável por desenvolver os transportes

para a capital. Já o Distrito 7 é o fornecedor de madeira e lar de uma das personagens femininas mais importantes da saga, Johanna Mason, da qual falaremos posteriormente.

O Distrito 8 é especialista em tecidos. Duas personagens que tiveram grande impacto na trajetória da heroína da obra, haviam fugido do Distrito 8 após um levante violento contra os pacificadores, realizado como forma de oposição à Capital, e foram abrigar-se no Distrito 12, no qual vive Katniss. Sua chegada ao distrito da heroína é elemento estratégico da trama, pois revela aos que aí vivem a dimensão simbólica que a figura de Katniss adquirira em *Panem*, catalisando o desejo de insurgência ao poder central de muitos habitantes de outros distritos.

O Distrito 9 é incumbido de fornecer grãos. Apesar de ser um dos distritos mais pobres, por ser um distrito de fazendeiros, os habitantes não passam fome. O Distrito 10 fornece carne à toda *Panem*, sendo responsáveis pela pecuária. Já o Distrito 11 é um dos mais importantes, sendo responsáveis também pela agricultura, mas paradoxalmente abrigando os mais pobres que sofrem com a desigualdade implantada pela Capital. Desse distrito saiu uma das personagens mais importantes e queridas da saga, Rue, uma grande aliada de Katniss durante os jogos.

O Distrito 12 é responsável pela mineração e é o lar da heroína, além de ser o mais pobre de toda *Panem*. Apesar da Capital afirmar que não existe morte por fome em *Panem*, no distrito 12, é fácil encontrar vítimas de fome.

Morrer de fome não é um destino incomum no Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. Crianças de alguma família com muitos para alimentar. Pessoas feridas nas minas. Vagueando pelas ruas. Então, um dia desses você vê um deles sentado, imóvel, encostado em algum muro ou deitado na Campina. Você ouve os lamentos de alguma casa e os Pacificadores são chamados para retirar o corpo. A fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, o abandono ou a pneumonia. Mas isso não engana ninguém. (COLLINS, 2008 p.17)

Desde a morte de seu pai, Katniss, sua mãe e sua irmã mais nova, sentiram na pele a dor da fome, sendo obrigadas a revirarem lixeiras para se alimentarem, até que Katniss aprendeu a caçar com arco e flecha e passou a colocar seu nome no sorteio da colheita para os jogos vorazes mais de uma vez em troca de dinheiro.

Você se torna elegível para a colheita no dia em que completa doze anos. Nesse ano, seu nome é inscrito uma vez. Aos treze, duas vezes. E assim por diante até você atingir a idade de dezoito anos, o último ano elegível, quando seu nome aparece sete vezes no sorteio. É assim que acontece para todos os cidadãos nos doze distritos em todo o país de *Panem*.

Mas aí vem a jogada. Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseiras. Cada tésseira vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo por pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro da sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três vezes por causa das tésseiras que garantiram grãos e óleo para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita. Gale, que tem dezoito e tem ajudado ou alimentado sozinho uma família de cinco pessoas por sete anos, aparecerá 42 vezes no sorteio. (COLINS, 2008, p. 19).

O Distrito 13 havia sido responsável pela energia nuclear, porém, deixara de existir após ser oprimido pela Capital. A divisão de distritos funcionava como uma divisão de tarefas centralizadas pela Capital que, em troca do que cada um fornecia, distribuía tudo para todos. Porém, por causa de interesses escusos, fomentados por corrupção, a Capital não cumpriu sua parte do acordo, levando muitos à penúria, o que motivou a uma revolta nacional que ficou conhecida como *dias escuros*.

A Capital, por ser o local mais rico e desenvolvido de *Panem*, sufocou a revolta, fez com que os 12 distritos se rendessem e o destruiu o 13º distrito (tornou-o inabitável). Retomando o que já foi explicado, convém lembrar que, como punição aos insurgidos, estabeleceu que, anualmente, cada um dos distritos deveria fornecer um garoto e uma garota entre 12 e 18 anos para lutarem até a morte uns com os outros, até restar apenas um vencedor. A disputa acontece como grande evento midiático, intitulado Jogos Vorazes, transmitido a todos os habitantes da nação e acompanhados febrilmente pelos espectadores, configurado assim, como um entretenimento macabro, normalizado pelo cotidiano.

Os jovens participantes são escolhidos em seus distritos em um sorteio chamado de "colheita", em que, de forma aleatória, um nome é retirado de uma caixa de vidro, sem qualquer possibilidade de recusa pelo escolhido. A não participação de um sorteado só pode ocorrer, caso outro jovem, dentro da idade adequada, se proponha a substituí-lo como voluntário.

A arena escolhida para o acontecimento dos jogos, contava com uma natureza artificial, perfeitamente similar à natureza real, projetada pela capital. Os cenários para os embates entre os jovens, podem variar entre florestas, desertos ou montanhas com neves. Animais geneticamente alterados, também compõem o arsenal tecnológico feito para

configurar o ambiente dos jogos e para dificultar as ações dos participantes, verdadeiras armadilhas, por vezes mortais, chamadas de *bestantes*.

Na obra fica claro que a maioria dos tributos morre de causas supostamente naturais como frio e fome (embora provocadas pelas situações criadas na arena) ou pela atuação de armadilhas de todo tipo (como os animais *bestantes* ou frutas venenosas).

Com base nas reflexões teóricas mencionadas, pode-se afirmar que a jornada da heroína Katniss se inicia muito antes do dia da colheita, quando ela tomou consciência do sofrimento que a Capital infringia aos mais pobres.

### **3.1 A jornada de Katniss Everdeen**

Podemos observar aspectos da jornada heróica da protagonista da obra muito antes do início da aventura. É necessário observar o contexto em que a personagem nasceu, seu ambiente natural, seu mundo comum, antes do início de suas aventuras nos jogos.

Como mencionado anteriormente, Katniss Everdeen nasceu no Distrito 12, o local mais necessitado de *Panem*. Seu pai era um dos trabalhadores das minas de carvão que perderam a vida em um acidente de trabalho dentro de uma das minas. Esse acontecimento, que precede o enredo da obra, apresenta afinidade com uma das etapas da teoria de Vladimir Propp, em sua obra *Morfologia do conto maravilhoso*, que, como já citado, dispõe o afastamento de um membro mais velho da família, nesse caso, por meio da morte, que acaba por contribuir para o desenvolvimento da personagem.

Desde a morte de seu pai Katniss, sua mãe e sua irmã, tornaram-se grandes vítimas da desigualdade social, enfrentando severa fome. Além disso, sua mãe enfrentou um grave quadro depressivo que a impedia de manter um emprego. A luta pela sobrevivência da família fez com que Katniss amadurecesse muito cedo, aprendendo a caçar, vendendo sua mercadoria no mercado negro do Distrito 12 e adicionando seu nome vezes a mais para acolheita dos jogos vorazes em troca de tésseiras (fichas no valor de grãos e óleo para uma pessoa. A opção de receber tésseiras está disponível nos distritos de Panem para crianças entre as idades de 12-18) para alimentar sua família.(COLLINS, 2008)

Podemos observar a primeira etapa da jornada da heroína proposta por Murdock, na relação de Katniss com sua mãe. Logo no começo da obra, em diversos momentos, Katniss faz comentários sobre a aparência de sua mãe, lamentando que não tenha conseguido cuidar bem dela e de sua irmã mais nova após a morte do pai. A narração destaca o fato da

heroína ter-se colocado em risco para garantir o mínimo para a sobrevivência das três. Isso caracteriza a “separação do feminino”, pois Katniss vê a mãe como sinônimo de fragilidade e impotência, acredita que sua mãe não seja capaz de zelar por ela e sua irmã e, em função disso, rejeita ao máximo os arquétipos que a aproximam da figura materna.

O distrito nos dera uma pequena quantia de dinheiro como compensação pela morte dele, o suficiente para cobrir um mês de luto, e depois disso minha mãe deveria arranjar um emprego. Mas ela não arranjou. Ela não fazia nada além de ficar sentada em uma cadeira o tempo todo ou, mais frequentemente, debaixo dos cobertores na cama com os olhos fixos em algum ponto

distante. De vez em quando, ela se agitava e se levantava, como se movida por algum motivo urgente, mas, em seguida, voltava à imobilidade de sempre. Nem os mais fervorosos pedidos de Prim pareciam comovê-la.

Eu ficava aterrorizada. Hoje em dia, acredito que minha mãe ficara enclausurada em alguma dimensão sombria de tristeza. Mas, ao mesmo tempo, tudo o que eu sabia naquele momento era que eu havia perdido não somente o pai, mas também a mãe. Com onze anos, e Prim com apenas sete, assumi a chefia da família. Não havia escolha.(COLLINS, 2008 p.17)

O “mundo comum” descrito por Campbell é apresentado no início do livro. A história se inicia no dia da colheita anual para os jogos e a narrativa contextualiza o funcionamento dos jogos. É o primeiro ano em que a irmã mais nova de Katniss, Primrose, ou Prim, terá seu nome no sorteio. Por Katniss ter colocado o seu próprio nome no sorteio mais vezes em troca de tésseiras, seu nome apareceria no sorteio 20 vezes a mais do que o de sua irmã. Contudo, como uma fatalidade, é Prim que é sorteada na colheita.

Após um momento de choque, Katniss prontamente se voluntaria como tributo no lugar da irmã. O que inicia o que Campbell apresenta como “o chamado à aventura”, isto é, o primeiro conflito e a motivação para o princípio da missão da heroína; o primeiro passo para que Katniss se torne o grande símbolo nacional de rebelião contra a capital.

Então, algo inesperado acontece. Pelo menos eu não esperava, porque eu não imagino o Distrito 12 como um lugar que se importa comigo. Mas uma mudança ocorreu desde que subi os degraus e tomei o lugar de Prim. Agora parece que me tornei algo precioso. A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem. É um gesto antigo de nosso distrito, e raramente utilizado. Eventualmente visto em enterros. Significa agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama.(COLLINS, 2008 p.15)

A estrada de provações da *Jornada da heroína*, segundo Murdock, também pode ter o seu início associado a esse momento da narrativa, pois os obstáculos enfrentados pela personagem, moldam sua identidade, transformando-a. Ao se voluntariar, num impulso desesperado, Katniss acreditava não ter chances de vencer os jogos.

Não tenho como vencer. Prim deve saber disso bem no fundo do coração. A competição supera minhas habilidades. Garotos de distritos mais ricos, onde a vitória é uma honra descomunal, que treinaram a vida inteira para esse momento. Garotos que são duas ou três vezes maiores do que eu. Garotas que sabem mais de vinte maneiras de te matar com uma faca. Ah, mas também vai ter gente como eu. Gente que vai ser logo eliminada do jogo antes que a verdadeira diversão comece.(COLLINS, 2008 p.22)

Mesmo sem esperanças de ser bem-sucedida em sua missão, a personagem tenta trazer conforto a sua família dizendo que tentaria vencer. A construção da protagonista feita por Suzanne Collins acontece de modo muito gradativo. Nesse seu primeiro ato, nos deparamos com uma adolescente de dezesseis anos que acredita estar fadada a uma morte violenta, da qual não tem chance de escapar. Notamos aqui aspectos citados por Murdock para essa etapa, como os conflitos internos que a personagem terá de superar, por exemplo, sentimentos de inferioridade.

Depois que Katniss se voluntaria, ocorre o sorteio do tributo masculino. O sorteado é Peeta Mellark, que possui interesses românticos para com a heroína. Peeta é o filho de um casal de padeiros do Distrito 12 e um dos maiores aliados de Katniss durante a jornada. Ele frequentou a escola com Katniss e durante uma tempestade em que encontrou Katniss morrendo de fome, jogou um pão queimado na direção da mesma para que ela não morresse de fome, com a desculpa (dada à família) de que queimara a ponto de não servir mais. No livro, Katniss conta a Peeta que aquele pão garantiu que ela e sua família não morressem de fome e por isso se sentia em dívida com ele.

Ao chegar em casa, os pães já tinham esfriado um pouco, mas o miolo ainda estava quentinho. Quando os joguei sobre a mesa, as mãos de Prim logo se aproximaram para arrancar um pedacinho, mas eu disse a ela que se sentasse, forcei minha mãe a se juntar a nós à mesa e servi chá. Raspei a parte chamuscada e fatiei o pão. Nós comemos um pão inteiro, fatia por fatia. Era um pão de qualidade, bem vigoroso e recheado de passas e nozes.

Coloquei minhas roupas para secar no fogo, fui para a cama e mergulhei num intenso sono sem sonhos. Somente na manhã seguinte me ocorreu a ideia de que o garoto pudesse ter queimado o pão de propósito. Talvez ele tivesse jogado os pães nas chamas, mesmo sabendo que seria punido, e depois os tivesse dado a mim. Mas não levei em consideração essa ideia. Deve ter sido um acidente. Por que ele teria feito isso? Ele nem me conhecia. No entanto, o simples fato de ter jogado os pães para mim foi uma enorme gentileza que certamente resultaria em uma surra se ele fosse descoberto.(COLLINS, 2008 p.19)

Após o fim da cerimônia da colheita, Katniss e Peeta são encaminhados para dentro do Edifício da Justiça, Katniss se recusa a chorar por medo de que a mídia capture esses momentos, mas Peeta tem o semblante de quem claramente estava chorando o que fez com que Katniss acreditasse ser uma estratégia para ganhar os jogos.



Parecer fraco e assustado para assegurar aos outros tributos que ele não está competindo com ninguém, e depois aparecer lutando. Isso funcionou muito bem para uma garota do Distrito 7, Johanna Mason, alguns anos atrás. Ela parecia uma chorona tão covarde e boba que ninguém se importou com ela até que só restavam alguns competidores. Na verdade, ela matava sem remorso. Muito esperto o desempenho dela. Mas parece uma estratégia estranha para Peeta Mellark, porque ele é filho de padeiro. Todos esses anos com comida farta e manejando bandejas de pão para cima e para baixo fizeram dele um garoto de ombros largos e bem forte. Será preciso muita choradeira para convencer todo mundo a não prestar atenção nele. (COLLINS, 2008 p.24)

A etapa após “o chamado à aventura”, trata de uma recusa à missão. O personagem, momentaneamente, não aceita fazer parte da jornada. Em *Jogos Vorazes*, no entanto, essa etapa só pode ser claramente identificada no último livro. Nesse primeiro momento da trilogia, Katniss não tem vontade de jogar (internamente se recusa), mas não pode se negar a participar, pois se não o fizer, exporá sua irmã a uma morte mais que provável. Podemos ver aqui a semelhança de Katniss com heróis masculinos de outras obras, em características como abnegação e cuidado com a família, traços presentes em narrativas de diversos heróis da literatura.

Dentro da trilogia, a protagonista desempenha diferentes papéis e podemos observar seu crescimento a cada obstáculo que é superado. A atitude de Katniss de voluntariar-se para salvar a irmã causa grande impacto nos dias anteriores à primeira edição dos jogos de que participa. A dimensão midiática dos jogos inclui planejamento quanto à imagem pessoal dos participantes, com assessores designados especialmente para isso. Num dos eventos associados à espetacularização dos jogos, o vestido usado por Katniss em aparição diante das telas, causa grande impacto e faz com que ela fique conhecida como “A garota que pega fogo” e “Garota em chamas”.

Antes dos jogos, os tributos deveriam fazer uma apresentação de alguma habilidade que pretendessem usar dentro da arena, para que disso tirassem proveito seus patrocinadores. Katniss atingiu a nota mais alta entre todos os tributos, com uma nota 11, após atirar uma flecha em direção aos patrocinadores e idealizadores dos jogos que não estavam prestando atenção em sua apresentação. Pequenos atos como esses, pouco a pouco, fazem da protagonista uma desafiadora da Capital, mesmo não sendo essa a sua intenção.

Durante as sequências de jogos é possível perceber que Katniss não deseja fazer parte da revolução, tampouco se tornar um símbolo dela. O objetivo de Katniss não era ser uma heroína, mas apenas salvar a vida de sua irmã mais nova e sobreviver aos jogos. No volume *Em Chamas*, da trilogia, Katniss implora para que seu mentor Haymitch, caso tenha de escolher entre protegê-la ou proteger Peeta, escolha Peeta. Assim, em diversas

passagens, é possível notar que tudo o que Katniss almeja é manter as pessoas com quem se importa a salvo.

O primeiro livro acaba com os desenvolvedores dos jogos anunciando que, por causa das manobras efetuadas por Katniss para nem morrer nem matar, diferentemente do ocorrera nas edições dos jogos anteriores, dois tributos seriam vitoriosos, contanto que pertencessem ao mesmo distrito. Depois da morte de todos os outros participantes, restam apenas Katniss e Peeta. Arbitrariamente, a exceção é revogada, portanto somente um deles poderá sair com vida. Peeta, abnegadamente, pede para Katniss matá-lo, mas ela se recusa e diz que ou saem os dois, ou não sai ninguém vivo, sugerindo que eles cometam suicídio. Quando Katniss e Peeta estão prestes a se matar por envenenamento, o locutor do evento anuncia os dois como vencedores da 74<sup>o</sup> edição dos Jogos Vorazes.

Somada a outras atitudes anteriores de Katniss, a solução encontrada por ela para não viver a morte de Peeta, é interpretada pelo Presidente de *Panem*, Coriolanus Snow, como um ato de rebeldia. Em decorrência disso, ele decide usar o Massacre Quaternário como um meio de matar Katniss sem que ocorra uma revolta do povo.

### **3.2. Massacre Quaternário.**

Esta edição específica do Massacre Quaternário consistia em uma edição especial dos Jogos Vorazes da qual participam apenas tributos vencedores de edições anteriores. Ou seja, Katniss e Peeta ficam obrigados a participar novamente dos jogos, desta vez enfrentando tributos vitoriosos e, portanto, muito hábeis, de outros anos. Cada distrito deveria fornecer nomes de vencedores dos jogos para as urnas de sorteio. Os Distritos 1, 2 e 4, conhecidos como lar dos tributos carreiristas, eram os distritos com mais vencedores. Porém no Distrito 12, só houvera 4 vencedores em 75 anos de Jogos Vorazes, porém vivos haviam apenas 3, sendo eles Haymitch, o mentor de Katniss e Peeta, vencedor da 50<sup>o</sup> edição dos jogos; e os próprios Peeta e Katniss.

Sendo Katniss a única mulher vencedora viva, foi prontamente escolhida. Como tributo masculino, Haymitch foi sorteado, porém Peeta se ofereceu como voluntário em seu lugar, para voltar com Katniss à arena. A partir desse ponto, revela-se a existência de um grupo clandestino de oposição à Capital. Junto a Katniss e Peeta, esse grupo não medirá esforços para, estrategicamente, converter Katniss em nome catalisador de sentimentos revolucionários, por meio da simbologia do "Tordo", nome dado ao símbolo da revolução dos distritos contra a Capital.

Os opositores da Capital agrupam-se clandestinamente no território que abriga a população do Distrito 13, que todos pensam ter sido destruído e estar inabitável. Porém, o distrito conseguiu secretamente reerguer-se e reconstruir uma cidade subterrânea, onde a Capital não os descobriria. O grupo revolucionário do Distrito 13 possui uma líder, chamada Alma Coin, que acompanhara a atuação de Katniss durante a sua primeira participação nos Jogos Vorazes e, a partir disso, arquitetara um plano para torná-la um símbolo contra a Capital.

O plano consiste em fazer aliados dentre os tributos participantes do Massacre Quaternário. Assim, em lugar de lutarem uns contra os outros, estariam empenhados em ajudar uns aos outros para superar os desafios impostos pela arquitetura digital dos jogos. Além disso, os aliados deveriam proteger Katniss, para que não fosse assassinada e assim, pudesse simbolizar os ideais da revolução. A heroína, no entanto, não tinha ciência do plano e fez com que seu mentor garantisse a proteção de Peeta dentro da arena, escolhendo-o para salvar em lugar dela, se fosse necessário. Esse plano arquitetado pela oposição fez com que diversos tributos morressem, sacrificando-se por Katniss.

O Massacre Quaternário termina com Katniss atirando, em atitude inesperada e surpreendente tanto para o governo quanto para os leitores, uma flecha ligada a um fio de energia no campo de força da arena. A ação faz com que haja uma pane energética geral nos aparatos tecnológicos que comandam os jogos e faz-se possível uma fuga para dela e de seus aliados para a secreta comunidade subterrânea do Distrito 13.

A seguir, analisaremos a relação de Katniss com outros personagens e o impacto que tiveram em sua jornada para que eles se torne o Tordo, símbolo libertário.

### **3.3. Mentores, aliados e inimigos**

A etapa seguinte à “recusa ao chamado à aventura”, é o “encontro com o mentor”. Os mentores, aliados e inimigos da heroína têm papel fundamental no processo de transformação da heroína. Analisaremos a seguir, os principais aliados e inimigos da personagem e o impacto que tiveram em sua construção.

#### **3.3.1. Haymitch Abernathy**

De acordo com o livro, o vencedor dos jogos da edição em que um tributo participar deve se tornar o mentor para os tributos dos jogos do ano seguinte. Haymitch Abernathy era o único vencedor dos jogos proveniente do Distrito 12 nas edições precedentes ao enredo

da obra, tendo sido o vencedor da 50ª edição. Devido ao seu temperamento rebelde, o Presidente de *Panem*, Coriolanus Snow mandou executar seus pais e sua namorada, como exemplo para outros tributos que viessem a desafiá-lo. Isso desencadeou diversos traumas no personagem, que passa noites acordado, pois não consegue dormir no escuro. Atormentado, sempre dorme armado de uma faca e se converte em um alcoólatra. Apesar disso, é descrito como um dos mais inteligentes do universo ficcional da obra, pois em sua edição, venceu os jogos contra uma carreirista do Distrito 1, após ter percebido que existe um campo de força ao redor da arena que ricocheteia objetos jogados contra ele. Quando atiraram um machado em sua direção, desviou-se dele para deixá-lo acertar o campo e ricochetear de volta, acertando o tributo que o atirou. Isso o fez o vencedor daquela edição dos jogos.

Haymitch treinou Katniss para lutar na arena e garantiu patrocinadores para que ela tivesse acesso à remédios durante os jogos quando estivesse machucada. Com o final dos jogos, Haymitch trabalhou no plano para que o presidente Snow não executasse Katniss e Peeta pelo ato de rebeldia. Haymitch também trabalhou secretamente, a líder Alma Coin do Distrito 13, para fazer de Katniss o símbolo midiaticamente libertário da nação.

### **3.3.2. Cinna**

Cinna é o estilista fornecido a Katniss pela Capital como parte dos preparativos para participar da competição. Por causa da dinâmica midiática em que se dão os jogos, transmitidos em cada um de seus detalhes 24 horas por dia, o trabalho de Cinna para construir uma imagem poderosa de Katniss é fundamental. Desde o primeiro momento em que a heroína entra em contato com ele, tornam-se aliados.

[...] esse é meu primeiro ano nos Jogos – diz Cinna.

– Quer dizer que deram a você o Distrito 12 – concluo. Recém-chegados geralmente acabam com a gente, o distrito menos desejável.

– Eu pedi pra trabalhar com o Distrito 12 – diz ele, sem maiores explicações.

– Por que você não veste seu roupão pra gente bater um papo? (COLLINS, 2008 p.36).

Cinna demonstra seu repúdio à Capital por meio da moda, primeiramente dando a Katniss um vestido que lhe rendeu o apelido de "Garota em Chamas", usado em sua apresentação ao público e na entrevista que concede para as câmeras. Ser entrevistada é

uma etapa obrigatória para que os tributos se mostrem aos telespectadores dos Jogos Vorazes. Eles são instruídos a fazerem a melhor primeira impressão possível, pois a entrevista é a melhor oportunidade para conseguir patrocinadores. Para a entrevista de Katniss, Cinna elaborou um vestido tecnológico que criava a ilusão de estar a participante pegando fogo enquanto girava no palco.

No segundo livro da trilogia, *Em Chamas*, Katniss novamente precisa conceder uma entrevista para o público telespectador dos jogos, agora na edição do Massacre Quaternário. Cinna, então, veste Katniss com um vestido de noiva que ela supostamente deveria usar em seu casamento com Peeta - a mídia, comandada pela Capital, havia transformado os jovens nos namoradinhos da nação. O design tecnológico elaborado por Cinna, no entanto, surpreendentemente transforma o vestido branco de noiva, ao vivo durante a entrevista, em um vestido preto com mangas que imitam as asas de um pássaro conhecido como tordo.

[...] Só que sinto muitíssimo por vocês não poderem comparecer ao meu casamento... mas estou contente por vocês pelo menos poderem me ver no meu vestido. Ele não é a coisa mais... a coisa mais linda do mundo? – Não preciso olhar para Cinna para localizar o sinal. Sei que esse é o momento certo. Começo a rodopiar lentamente, levantando as mangas do pesado vestido acima da cabeça.

[...] continuo girando e girando. Por um átimo de segundo, estou arquejando, completamente engolfada por estranhas chamas. Então, de imediato, o fogo desaparece. Começo a parar lentamente, imaginando se estou nua e por que Cinna resolveu queimar o meu vestido de noiva.

Mas não estou nua. Estou num vestido com o exato desenho de meu vestido de casamento, só que da cor de carvão e feito de pequenas penas. Surpresa, levanto minhas longas e fluidas mangas no ar, e é aí que vejo a mim mesma na tela da televisão. Vestida toda de preto, exceto pelos pedacinhos brancos em minhas mangas. Ou será que deveria dizer asas?

Porque Cinna me transformou num tordo.(COLLINS, 2009 p.131)

Esse ato de rebeldia fez com que Cinna fosse executado pelo presidente Snow, mas fez de Katniss um símbolo ainda mais forte da revolução que logo começaria.

### 3.3.3. Peeta Mellark

Peeta Mellark, que a princípio é apenas o tributo masculino do Distrito 12 escolhido no dia da colheita junto com Katniss, pouco a pouco se torna o interesse amoroso da heroína. Como já relatado, Peeta deliberadamente queimou dois pães para doá-los à família de Katniss que estava passando fome, o que deixou sua mãe extremamente zangada em função do desperdício. Apesar desse ato, até os jogos, Peeta nunca havia conversado com a heroína. Ela, por sua vez, sentia-se desconfortável por causa que contraíra com ele, um desconhecido, por sua bondade. Mais adiante, quando já se conhecem, Katniss conta a Peeta que aqueles pães haviam garantido a sobrevivência da sua família e que, por isso, se sentia em dívida com ele.

Ao chegar em casa, os pães já tinham esfriado um pouco, mas o miolo ainda estava quente. Quando os joguei sobre a mesa, as mãos de Prim logo se aproximaram para arrancar um pedacinho, mas eu disse a ela que se sentasse, forcei minha mãe a se juntar a nós à mesa e servi chá. Raspei a parte chamuscada e fatiei o pão. Nós comemos um pão inteiro, fatia por fatia. Era um pão de qualidade, bem vigoroso e recheado de passas e nozes.

Coloquei minhas roupas para secar no fogo, fui para a cama e mergulhei num intenso sono sem sonhos. Somente na manhã seguinte me ocorreu a ideia de que o garoto pudesse ter queimado o pão de propósito. Talvez ele tivesse jogado os pães nas chamas, mesmo sabendo que seria punido, e depois os tivesse dado a mim. Mas não levei em consideração essa ideia. Deve ter sido um acidente. Por que ele teria feito isso? Ele nem me conhecia. No entanto, o simples fato de ter jogado os pães para mim foi uma enorme gentileza que certamente resultaria em uma surra se ele fosse descoberto. (COLLINS, 2008 p.19)

Após o fim da cerimônia da colheita, Katniss e Peeta são encaminhados para dentro do Edifício da Justiça. Ela se recusa a chorar por medo de que a mídia capture esse seu momento de fraqueza, mas nota que o rapaz mostra-se abertamente choroso o que ela entende, a princípio como um estratagema midiático de Peeta.

Parecer fraco e assustado para assegurar aos outros tributos que ele não está competindo com ninguém, e depois aparecer lutando. Isso funcionou muito bem para uma garota do Distrito 7, Johanna Mason, alguns anos atrás. Ela parecia uma chorona tão covarde e boba que ninguém se importou com ela até que só restavam alguns competidores. Na verdade, ela matava sem remorso. Muito esperto o desempenho dela. Mas parece uma estratégia estranha para Peeta Mellark, porque ele é filho de padeiro. Todos esses anos com comida farta e manejando bandejas de pão para cima e para baixo fizeram dele um garoto de ombros largos e bem forte. Será preciso muita choradeira para convencer todo mundo a não prestar atenção nele. (COLLINS, 2008 p.24)

Dentro da arena, durante os jogos, Peeta se alia aos tributos carreiristas dos Distritos 1 e 2, fazendo com que Katniss acredite que ele está tentando matá-la, mas na verdade, a narrativa revela, aos poucos, que Peeta está tentando garantir que os carreiristas não se encontrem com Katniss e a matem. Posteriormente, Peeta salva Katniss de morrer nas mãos desses tributos, o que faz com que ele fique gravemente ferido. Depois de ambos sobreviverem, ao final dos jogos, como citado anteriormente, os idealizadores dos jogos, revogaram a regra de que poderia haver dois vencedores do mesmo distrito, e Peeta prontamente, se oferece para morrer por Katniss, porém Katniss simula um suicídio em conjunto, o que fez com que os idealizadores dos jogos os concedesse ao dois o título de vitoriosos, assim os deixando viver.

Na sequência do enredo, Peeta se voluntaria como tributo para o Massacre Quaternário para que possa estar com Katniss na arena novamente e garantir que ela sobreviva. Quando o Massacre Quaternário termina, Katniss, como dito, é resgatada da arena e foge para o secreto Distrito 13, mas Peeta é mantido refém da Capital, onde sofre diversas torturas e uma lavagem cerebral chamada Telesequestro, na qual usam um veneno de teleguiadas (vespas geneticamente modificadas pelas capital, altamente venenosas) para que a vítima seja colocada em um estado alucinógeno, durante as sessões de tortura com espancamento e choques. A lavagem cerebral é executada de tal modo que redireciona o medo e a raiva que Peeta sentia pela Capital para Katniss, alterando suas memórias sobre a heroína fazendo-a parecer uma ameaça. O rapaz se converte, assim, numa arma feita para matar a heroína. Isso quase ocorre quando Peeta, de fato, ataca Katniss, ao ser resgatado e reencontrá-la no Distrito 13.

Peeta vai se recuperando gradualmente e alterna momentos de lucidez com algumas recaídas de alucinação que o tornam violento com seus aliados. Mesmo convalescendo, o jovem insiste em lutar com o exército do Distrito 13, na missão de capturar o grande vilão da trama, o Presidente Snow.

#### **3.3.4. Rue**

Rue era uma tributo de 12 anos de idade, do Distrito 11, um dos mais pobres de *Panem*, e foi uma grande aliada de Katniss na luta pela sobrevivência dentro dos jogos, ajudando-a a superar os carreiristas. Rue é uma das personagens mais queridas pelos fãs da saga até hoje, e teve um dos finais mais tristes. Katniss vê em Rue semelhanças com sua irmã, Prim, o que fez com que queira protegê-la pelo máximo de tempo possível. Juntas, ambas elaboraram um plano para queimar os objetos de sobrevivência coletados pelos carreiristas

e derrotá-los. A menina, contudo, fica presa em uma armadilha e grita por ajuda. Katniss chega a tempo de ajudá-la, mas um carreirista do Distrito 1 atira-lhe uma lança que a atinge em cheio. Katniss consegue flechar o assassino, assim o matando, mas percebe que já não há nada a fazer para salvar Rue.

Como uma forma de homenageá-la, Katniss, prepara-lhe uma cama de flores, e antes de ir embora, faz o sinal típico do Distrito 12, associado à rebeldia, tocando os dedos indicador, médio e anelar nos lábios e depois levantando-os para o alto. O ato e o gesto midiaticamente divulgados, vai revelar-se, posteriormente, como motor de revoltas no Distrito 11 de origem de Rue. Devido a isso, esse gesto passou a ser proibido em *Panem*, e aqueles que o fizessem, eram executados, assim como o eram também aqueles que fizessem qualquer alusão ao pássaro tordo.

Após a morte de Rue, a culpa passa a assombrar Katniss e, mesmo ausente da trama, é mencionada muitas vezes nos livros em *Em Chamas* e *A Esperança*.

É como se alguém tivesse me dado um soco de verdade no peito. Ninguém fez isso, é claro, mas a dor é tão real que dou um passo para trás. Aperto os olhos e não enxergo Prim – enxergo Rue, a garota de doze anos do Distrito 11 que foi minha aliada na arena. Ela voava como um pássaro, de árvore em árvore, agarrando-se nos galhos mais finos. Rue, que não consegui salvar. Que deixei morrer. Eu a visualizo deitada no chão com a lança ainda cravada no estômago... (COLLINS, 2009 p.24)

### 3.3.5. Johanna Mason

Johanna Mason é citada brevemente em *Jogos Vorazes* (2008), como sendo uma tributo do Distrito 7 que venceu os jogos vendendo-se como uma personagem frágil e indefesa que estava sempre chorando. Isso fez com que os tributos dos outros distritos não se incomodassem em combatê-la ou matá-la, pois acreditavam que morreria sozinha em decorrência das adversidades impostas pelos obstáculos da arena. Durante os embates, contudo, ela se mostrou impiedosa, matando qualquer um sem hesitar e sem remorso.

Johanna Mason. Do Distrito 7. Madeira e papel, portanto, a árvore. Ela venceu retratando a si mesma de modo bastante convincente como uma pessoa fraca e desamparada para que pudesse assim ser ignorada. Então demonstrou uma perversa habilidade para cometer assassinatos. Ela sacode os cabelos pontudos e revira os grandes olhos castanhos. (COLLINS, 2009 p.113)

No livro *Em chamas*, Johanna Mason é selecionada na colheita de tributos vencedores para participar do Massacre Quartenário, por ser a única vencedora do sexo feminino ainda viva, ela também é o tributo mais jovem do Massacre Quaternário depois de Katniss e



Peeta, pois tem apenas 21 anos. Retratada como uma mulher explosiva e imprevisível, em sua primeira interação com Katniss, tira todas as peças de roupa, ficando completamente nua, com exceção dos sapatos.

Enquanto esperamos os elevadores, Johanna se livra do restante de sua árvore, deixando-a cair no chão, e depois a chuta para longe, revoltada. Com exceção da pantufa verde-floresta, ela não está mais com um fio de tecido sequer sobre o corpo.(COLLINS, 2009 p.113)

Atitudes como essa de Johanna Mason mostram sua complexa personalidade que, junto à sua implacável agressividade manifesta grande lealdade, o que faz dela uma grande aliada de Katniss dentro da arena do Massacre Quaternário, chegando a sacrificar-se para que Katniss possa ser tirada da arena e levada para o Distrito 13.

Johanna, assim como outros tributos, aceitaram juntar-se à resistência, aliando-se a Katniss durante os jogos. No final de *Em Chamas*, será Johanna a responsável por indicar um cilindro de metal contendo um fio que lhe permitirá a Katniss, ao atá-lo a uma de suas flechas, eletrocutar a arena e acabar com os jogos. É Johanna também quem tira o rastreador que estava alojado em Katniss, fazendo-lhe um corte profundo no braço para que a Capital não pudesse encontrá-la. Além disso, ela pegou o sangue de Katniss e esfregou na cara dela, fazendo com que os carreiristas pensassem que a heroína estava morta. Katniss é resgatada da arena, mas Johanna fica para trás junto com Peeta sob custódia da Capital, onde são torturados por afogamento e choques elétricos. No último livro da saga, *A Esperança*, Johanna é resgatada da Capital pelos soldados do Distrito 13. Quando Katniss a vê, percebe que está doente, com diversos ferimentos pelo corpo e com o cabelo raspado.

### **3.3.6. Finnick Odair**

Finnick Odair é um dos personagens com uma das histórias mais interessantes. Finnick era do Distrito 4, ou seja, era um tributo carreirista. Foi o tributo mais jovem a ganhar um dos jogos vorazes, com apenas 14 anos. Ele participou da sua 65ª edição e venceu usando uma rede e um tridente. Com a rede montava armadilhas e quando capturava suas vítimas, as espetava com o tridente para matá-las. Após vencer os jogos, Finnick fora obrigado pelo presidente Snow, a se prostituir, porém ao invés de ser pago com dinheiro, pedia como pagamento dos clientes, segredos.

– Ah, eu não lido com uma coisa comum como dinheiro há anos.

– Então, como é que elas pagam pelo prazer da sua companhia?

– Com segredos – diz ele suavemente. Ele inclina a cabeça de modo que seus lábios ficam quase em contato com os meus. – E você, garota em chamas? Tem algum segredo que valha o meu tempo? (COLLINS, 2009 p.110)

Finnick é descrito nos livros como um homem muito charmoso, o que fez com que ele recebesse muitos patrocinadores na edição dos jogos em que participou. Katniss o descreve da seguinte forma:

Finnick Odair é meio que uma lenda viva em Panem. Desde que venceu a sexagésima quinta edição dos Jogos Vorazes, quando tinha apenas quatorze anos, ele é até hoje um dos mais jovens vitoriosos. Como reside no Distrito 4, ele era um Carreirista, de modo que as chances que tinha de vencer já eram em si bem altas, mas o que nenhum treinador podia se gabar de ter dado a ele era sua extraordinária beleza. Alto, atlético, pele dourada, cabelos cor de bronze e aqueles olhos incríveis. Enquanto outros tributos naquele ano se digladiavam para conseguir um punhado de grãos ou alguns fósforos como dádiva, Finnick jamais quis nada, nem comida, nem remédios, nem armas. Seus competidores levaram mais ou menos uma semana para perceber que ele deveria ser o alvo prioritário, mas então já era tarde demais. Ele já era um bom lutador com as lanças e facas que tinha descoberto na Cornucópia. Quando recebeu um paraquedas prateado contendo um tridente – que talvez seja a dádiva mais cara que já vi ser dada na arena –, tudo acabou. O ramo de atividades do Distrito 4 é a pesca. Ele viveu em barcos toda a vida. O tridente era uma extensão natural e mortífera de seu braço. Ele teceu uma rede a partir de uma espécie de trepadeira que encontrou, usou-a para prender seus oponentes para que pudesse espetá-los com o tridente, e em questão de dias a coroa era dele. (COLLINS, 2009 p.110)

Finnick se torna também um aliado de Katniss nos primeiros minutos dos jogos na edição do Massacre Quaternário. Katniss, de início, não confia nele, mas depois que ele a ajuda a sair da cornucópia com Peeta, lugar em que estavam guardadas várias armas, eles formaram uma sólida aliança. Finnick, assim como Johanna, fazem parte das inesperadas adesões à rebelião que o enredo vai revelando. No final do Massacre Quaternário, Finnick é levado junto com Katniss para o Distrito 13, onde começam a planejar a deposição do presidente Snow.

### **3.3.7. Presidente Coriolanus Snow**

Coriolanus Snow é o maior antagonista da série. Antes dos acontecimentos da trama, a narrativa nos conta que Snow fora mentor de um tributo do Distrito 12, uma moça por quem se apaixonara na 10ª edição dos jogos. O sistema sórdido o transformou e fez dele o mais sórdido dos homens.

Para barrar a evolução dos rebeldes, o presidente Snow planeja executar Katniss, desde que a mesma conseguiu manipular os idealizadores dos jogos para que ela e Peeta vivessem, revelando a intenção do suicídio de ambos. Esse ato foi visto como um desafio para Snow e após a morte de Rue nos jogos, Katniss se tornava, cada dia mais, um símbolo revolucionário.

No livro *Em Chamas*, Snow visita Katniss e Peeta na aldeia dos vitoriosos do Distrito 12, onde foram morar confortavelmente com suas famílias depois do término dos jogos (além da sobrevivência, havia também esse prêmio). Lá Snow ameaça Katniss e sua família, após sua atitude na arena ter inspirado os distritos a se oporem à Capital.

Ele então diz que caso Katniss e Peeta não convençam toda Panem, de que sua atitude no final dos jogos não fora totalmente passional, eles e suas famílias seriam punidos.

Isso, é claro, você não sabe. Você não tem acesso a informações sobre o clima nos distritos. Em vários deles, todavia, as pessoas viram o seu pequeno truque com as amoras como um ato de desafio, não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume, o que os impedirá de fazer o mesmo? – diz ele. – O que poderá impedir, digamos, um levante?

Demora um pouco para a última sentença dele penetrar na minha cabeça. Então todo o peso dela me atinge em cheio.

– Ocorreram levantes? – pergunto, não só tremendo de medo, mas também um pouco exultante diante da possibilidade.

– Ainda não. Mas ocorrerão se o curso dos acontecimentos não mudar. E é sabido que levantes levam a revoluções. – O presidente Snow esfrega um ponto em cima da sobrancelha esquerda, o exato ponto onde eu mesma tenho as minhas dores de cabeça. – Você faz alguma ideia do que isso significaria? De quantas pessoas morreriam? Das condições que os sobreviventes teriam de enfrentar? Independentemente dos problemas que alguém possa ter com a Capital, acredite quando digo que se ela lançar suas garras sobre os distritos, mesmo que por um curto período de tempo, todo o sistema desmoronará. (COLLINS, 2009 p.12 e 13)

Mesmo após Peeta pedir Katniss em casamento em público como um modo de convencer a todos sobre o romance entre eles, Snow ainda almeja puni-los. Assim, então, anuncia o Massacre Quaternário. Em seu anúncio, Snow diz ser esse "um lembrete para os rebeldes de que nem mesmo o mais forte entre eles pode superar o poder da Capital" (COLLINS, 2009 p.91). Em *A Esperança*, Snow tenta obter informações sobre os rebeldes torturando Peete e Johanna, como mencionado. Ele manteve Peeta fisicamente saudável para poder usá-lo contra Katniss, porém Peeta sofrera uma lavagem cerebral em que fazia ele se tornar violento, achando que estava de volta a arena lutando contra "bestantes" animais geneticamente modificados usados na arena para matar tributos.

Após levantes se iniciarem em diversos distritos de *Panem* e com o fim do Massacre Quaternário, Snow bombardeia o Distrito 12 e mata quase toda a sua população, incluindo a família de Peeta. A irmã e a mãe de Katniss, no entanto, conseguiram escapar.

Depois de Snow ordenar o bombardeio de um hospital cheio de crianças no Distrito 8, Katniss aceita sem mais relutância seu posto como símbolo a inspirar em todos a a revolução. Com esse sentimento, ela faz um discurso em frente aos escombros do Distrito 8 e diz uma das frases que se torna o bordão da rebelião.

– 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 queirmos, você queimará conosco!** (COLLINS, 2010 p.99 - grifo nosso)

Posteriormente, Snow é capturado pelos soldados do Distrito 13, depois que os revolucionários bombardeiam a Capital. Sua morte se dá em público, mas não se sabe ao certo se por pisoteamento ou por engasgamento, pois Snow apresentava sintomas de uma doença que o fazia tossir sangue, portanto não fica claro no livro se Snow morreu pelas mãos da população ou sufocado no próprio sangue de tanto rir após um tumulto ocorrido pelo ataque a Alma Coin.

Depois que eu atirei a flecha em Coin, houve um pandemônio.

Quando o distúrbio arrefeceu, descobriram o corpo de Snow, ainda atado ao pilar. Há opiniões divergentes em relação à causa de sua morte: se ele morreu sufocado de tanto rir ou se foi esmagado pela multidão. (COLLINS, 2010 p.366)

### 3.3.8. Presidente Alma Coin

Alma Coin foi a presidente do Distrito 13 e líder da rebelião contra a Capital. Embora o Presidente Snow fosse o maior vilão da trama, Alma Coin se revelou em *A Esperança*, uma vilã disfarçada de aliada.

Durante os acontecimentos do Massacre Quaternário, Coin trabalhou junto com os aliados infiltrados na Capital para resgatarem Katniss durante os jogos e trazê-la ao Distrito 13. Após a chegada de Katniss, Alma Coin, se esforça para convencê-la a ser o rosto da

rebelião. Esse intuito se revela falso mais tarde, quando Alma Coin revela seu desejo, não de restabelecer a democracia em *Panem*, mas sim se vingar da Capital e principalmente de Snow, e fazer justiça por sua filha e seu marido, mortos por negligência governamental durante uma epidemia de varíola no Distrito 13.

Além disso, a narrativa revela que Coin é sedenta de poder e fará qualquer coisa para atingir seus objetivos. Fica claro que ela vê Katniss como alguém inferior, um mero instrumento para seus propósitos. Um conflito com Katniss se inicia quando esta faz exigências para aceitar ser o símbolo da revolução, em lugar de simplesmente acatar as orientações de Coin. Para ela, Katniss passa a ser uma eventual ameaça a seus planos, por não conseguir controlá-la, por considerá-la insubordinada. Porém sabe que precisa mantê-la ao seu lado, pois descartá-la quando ela está mais popular que nunca, provavelmente a converteria em mártir e sua força aumentaria. É possível confirmar isso quando a própria Alma Coin diz que deveriam ter escolhido Peeta como o rosto da rebelião e não Katniss

Como modo de vingança particular contra a Capital, Alma Coin, organiza um bombardeio que resulta em uma enorme mortandade, incluindo crianças entre as quais se encontra a irmã de Katniss, Prim. Coin colocou a culpa do bombardeio em Snow, que posteriormente contou a Katniss que o ataque que matou sua irmã, fora orquestrado por Coin.

Antes da morte de Snow, Coin organiza uma reunião com os vitoriosos dos jogos vorazes ainda vivos para votarem contra ou a favor de uma última edição dos jogos, desta vez tendo apenas filhos dos residentes da Capital como tributos, já que nunca haviam participado de nenhuma edição dos jogos, desde a sua criação..

Com isso Katniss se dá conta de que Alma Coin é tão manipuladora e tirana quanto Snow. Assim, no dia da execução de Snow, que deve ser executada com uma flechada diferida por Katniss, a arqueira muda inesperadamente o alvo no último segundo, e atira a flecha em Alma Coin, matando-a. Snow é visto rindo enquanto tosse sangue, indicando que tinha algum sério problema de saúde. Em seguida, há um grande tumulto causado pela surpreendente morte de Alma Coin e Snow é encontrado morto, supostamente esmagado pela multidão.

#### 4. O TORDO

Após analisarmos os impactos que estes personagens secundários tem na jornada da heroína, é importante pontuarmos os passos seguintes dessa jornada, cronologicamente, examinando como as etapas de sua trajetória condizem ou não com *A Jornada do Herói* (CAMPBELL, 1990), e de quais formas essa jornada diverge da de heróis masculinos ou não desde o começo até Katniss se tornar O Tordo.

Como se pôde perceber, apesar de seus esporádicos atos de rebeldia contra a Capital durante os jogos, como a intenção de mudar as regras ao se dispor ao suicídio com Peeta, como o seu modo de reagir à morte de Rue, Katniss não se mostra partidária de qualquer ideal revolucionário até a última etapa, quando, por fim, aceita ser o símbolo da rebelião.

Tudo o que estava tentando fazer era manter Peeta e eu vivos. Qualquer ato de rebelião que possa ter existido foi puramente casual. Mas quando a Capital decreta que apenas um tributo pode ficar vivo e você tem a audácia de desafiar-la, imagino que isso por si só já seja uma rebelião. Minha única defesa era fingir que estava sendo levada à loucura pela minha paixão por Peeta. Então nós dois tivemos permissão para continuar vivos. Para ser coroados como vitoriosos. Para poder voltar para casa, comemorar, dar adeus às câmeras e ser deixados finalmente em paz. Até agora. (COLLINS, 2009 p.13)

Depois que voltar como vitoriosa para o Distrito 12, a visita do Presidente Snow impõe-lhe a ameaça de morte a sua família, caso ela não convença os distritos de que seu ato final nos jogos não passara de um ato de paixão ao invés de um desafio à Capital. essa imposição de Snow será um motor de revolta invertida, pois até então, de fato, suas atitudes haviam sido mesmo determinadas por uma compaixão pelo próximo e não por uma paixão política revolucionária.

A jornada da heroína de Katniss, não é linear como a da maioria dos heróis masculinos. Em sua obra *A Jornada do Escritor*, Christopher Vogler pontua como a jornada do herói pode ter pouca relevância em relação a jornada de uma heroína.

A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior. O espiral pode ser uma analogia mais exata para a jornada das mulheres do que a linha reta ou um simples círculo. Um outro modelo possível consistiria numa série de anéis concêntricos, com a mulher fazendo a jornada para dentro na direção do centro e em seguida se expandindo para o exterior outra vez. A necessidade masculina de sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir pode ser substituída na jornada da mulher pelo empenho em preservar a família e a espécie, fazer um lar, dedicar-se às emoções, chegar a um acordo ou cultivar a beleza. (VOGLER, 1998, p.20)

Os pontos levantados por Vogler na citação acima, confirmam a teoria de Maureen Murdock em *A Jornada da Heroína*, que pontua em sua obra que a jornada de uma heroína começa de dentro para fora.

No livro em *Em Chamas*, Katniss constantemente mostra seu desinteresse em incitar levantes contra o sistema da Capital. Podemos identificar esse momento com o que Campbell chama de "A recusa ao chamado", que se estende até o livro seguinte da trilogia, o último da saga, *A Esperança*. Nisso percebe-se um contraste entre a jornada de Katniss a de heróis canônicos, já que a "recusa ao chamado" deveria ocorrer anteriormente ao encontro com o mentor.

Após ser ameaçada por Snow, Katniss e Peeta começam a cumprir com uma atividade programada pelos organizadores como a turnê dos vitoriosos, que consiste em viajar por todos os distritos de *Panem* discursando sobre sua vitória nos jogos e tentando convencer as pessoas de que não há motivo para revolta contra a Capital. Porém atos de desacato à Capital começam a surgir nesse momento nos distritos. Para barrar os ânimos revolucionários, o Presidente Snow declara o Massacre Quaternário com a participação de ex-vencedores dos jogos. Ao saber que retornaria com Peeta à arena, tudo o que Katniss quer é mantê-lo vivo. Porém Haymitch e os aliados da capital e do Distrito 13, já tinham planos de usar Katniss como símbolo da rebelião.

A "travessia do primeiro limiar", da teoria de Campbell, acontece em três momentos com Katniss: no primeiro livro, quando ela chega à arena e os jogos são iniciados; A segunda vez que ocorre a travessia do limiar é em *Em Chamas* quando Katniss e Peeta vão para a arena do Massacre Quaternário; A Terceira vez, é em *A Esperança*, quando Katniss junto de Peeta e dos soldados do Distrito 13 invadem a Capital para capturar o presidente Snow e tem que enfrentar os "bestantes" citados anteriormente como os animais geneticamente modificados pelos idealizadores dos jogos vorazes, que são soltos na arena para matar tributos.

Após o fim desse primeiro obstáculo, podemos identificar uma das etapas da jornada da heroína da qual Murdock fala como sendo "Encontrando o sucesso ilusório".

Ao sobreviver aos jogos junto com Peeta, Katniss acredita que, finalmente, poderá viver em paz. Mas as atitudes que tomou para que sobrevivesse a assombam, e ela se questiona se merece estar viva após os acontecimentos na arena. A segunda etapa acontece na arena do Massacre Quaternário, onde Katniss e Peeta formam uma aliança com Johanna, Finnick e outros três tributos que a ajudam a sobreviver e permitem que seja resgatada.

Como já mencionado, Katniss põe fim ao Massacre Quaternário atirando uma flecha eletrificada contra o campo magnético, derrubando a eletricidade da arena. O êxito cobra, no entanto, seu preço, pois ela acaba sendo eletrocutada no processo. Mas os opositores à Capital, junto com Finnick e outro tributo aliado, conseguem tirá-la de lá, deixando para trás Johanna e Peeta. Depois de recuperada do choque de alta voltagem, Katniss descobre que Peeta não fora resgatado e por isso se recusa a participar da rebelião, dizendo a Alma Coin que se ela queria um tordo deveria ter resgatado Peeta. (COLLINS, 2010, p.6 )

Como no caso do encontro com Snow e frente às suas ameaças, a notícia sobre o bombardeio do Distrito 12 comove Katniss e a faz pensar em assumir a missão de ser o, o tordo, o símbolo da rebelião. Mais uma vez, é possível perceber que as circunstâncias a fazem ponderar sobre a sua missão e de forma alguma, seu papel heróico nasce de uma vontade de aventura ou de conquista. No começo do último livro, *A Esperança*, durante a convalescença de Katniss da eletrocução, os líderes da rebelião passam grande parte do tempo dedicando-se a mostrar a ela todos os malefícios e crueldades praticados por Snow para persuadi-la a abraçar a sua missão revolucionária de ser o Tordo. A visita aos escombros do Distrito 12, depois de recuperada, com a visão dos corpos da população jogados pela cidade, será o fator decisivo para que Katniss se disponha tornar-se o símbolo da revolução, na condição, contudo, de que se concordasse em resgatar Peeta e Johanna da Capital.

Desta forma, os rebeldes passam a trabalhar em propagandas para divulgar a revolução e no ataque para derrubar a Capital, fazendo Katniss gravar vídeos com discursos prontos que procuravam a adesão de mais pessoas aos rebeldes. Katniss passou também a visitar todos os distritos que haviam sido atacados pela Capital como parte dessa campanha. Isso lhe deu a oportunidade de testemunhar um novo bombardeio efetuado por Snow, agora a um hospital do Distrito 8, que matou diversas mulheres e crianças. Mais uma vez, são os fatos que operam como graduais “chamados à aventura”, cuja ação acumulativa será a responsável pela transformação de Katniss em heroína. Podemos vê-la encarnando o papel heróico ao proclamar um inflamado discurso que leva 7 distritos a também se rebelarem contra a capital, no qual emprega o seguinte dizer: "Se nós queimarmos, [*Panem*] vai queimar conosco!" (COLLINS, 2010 p.99). O terceiro e último grande obstáculo a ser superado por Katniss ocorre quando ela aceita a missão e embarca na difícil tarefa de matar o presidente Snow, no último livro da saga.

Um dos grandes fatores que fazem com que Katniss divirja de heróis canônicos, é o aparente "egoísmo" dela. A heroína se recusa ao papel revolucionário e, não raro, toma atitudes que impedem ou dificultam o desenvolvimento da revolução, por não querer fazer



parte dela. Seu grande objetivo é manter vivos sua irmã, Peeta e a si mesma para poder levar uma existência confortável. Porém, mesmo contra sua vontade, os distritos e a Capital a enxergam como um símbolo revolucionário. Assim, fugir a essa responsabilidade, por ser uma figura modelo de esperança, estava custando a vida de cidadãos de diversos distritos, dispostos a lutar por uma revolução inspirados pela figura de Katniss.

Apenas após ver que, quanto mais ela fugia da sua missão, mais pessoas sofriam as consequências por seus atos não-rebeldes, Katniss concorda em assumir a linha de frente da rebelião. Também é importante pontuar o triângulo amoroso em que a personagem é inserida, sendo obrigada a lidar com a guerra em que está lutando e a luta interna para decidir entre Peeta e Gale, um antigo amigo de Katniss que também luta ao seu lado durante a guerra.

Ainda assim, Katniss é uma personagem que se ajusta ao arquétipo heróico. Vogler classifica arquétipos de personagens literários como:

[..] facetas da personalidade do herói (ou do escritor). Os outros personagens representam possibilidades para o herói — boas ou más. Às vezes um herói percorre uma história reunindo e incorporando a energia e os traços de outros personagens. Aprende com eles e vai fundindo tudo até chegar a ser um ser humano completo, que pegou algo de cada um que foi encontrando pelo caminho. (VOGLER, 1998 p.49)

Podemos observar passagens dos três romances que mostram os padrões em que Katniss está inserida. Por exemplo: há identificação com a plateia (os espectadores e os leitores), em que o herói demonstra características que fazem com que receptor da narrativa se identifique e crie um vínculo emocional com o personagem.

Outra função do arquétipo do herói acontece durante o crescimento do personagem, sendo um dos fatores mais importantes na sua construção. Essa função é a que podemos observar mais claramente em Katniss.

Ao longo da história, essa função pode ser observada em diversos momentos da trajetória da protagonista: ao se apresentar como voluntária pela irmã, ao tentar impedir a revolta durante a turnê dos vitoriosos, ao fazer tudo a seu alcance para salvar Peeta no Massacre Quaternário e ao exigir que fosse resgatado da Capital posteriormente. Também o podemos ver na culpa que Katniss carrega por todas as mortes que ocorreram para que ela pudesse se salvar e, mais tarde, liderar a rebelião. A todo momento, é possível ver o quanto Katniss se martiriza pelas mortes das pessoas ao seu redor em prol de uma revolução da qual ela não queria participar.

Em seguida, encosto na parede do porão e começo a relembrar os eventos do último dia. De morte a morte. Contando-as nos dedos. Uma, duas – Mitchell e Boggs, no quartirão. Três – Messalla pulverizada pelo casulo. Quatro, cinco – Leeg 1 e Jackson sacrificando-se no Moedor de Carne. Seis, sete, Oito – Castor, Homes e Finnick sendo decapitados pelos bestantes lagartos com cheiro de rosa. Oito mortos em 24 horas. Eu sei que isso aconteceu e, no entanto, não parece real. Acreditar que estão mortos é aceitar que os matei. Tudo bem, talvez não Mitchell e Boggs – eles morreram numa missão ver-dadeira. Mas os outros perderam suas vidas me defendendo numa missão que eu idealizei. Meu plano para assassinar Snow parece bastante idiota agora. Bastante idiota comigo aqui sentada tremendo nesse porão, contando nossas perdas, passando os dedos pelos enfeites nas botas de prata de cano alto que roubei da casa daquela mulher. Ah, sim – esqueci daquilo. Eu também a matei. Agora também estou tirando vidas de cidadãos desarmados. (COLLINS, 2010 p.314)

Pode-se observar também, a função de lidar com a morte, à qual Katniss se vincula durante toda sua jornada. Perder o pai já fora um grande trauma para Katniss, principalmente com as consequências que a morte dele trouxe para sua vida. E durante toda a missão para executar o presidente Snow, Katniss perdeu também diversos aliados, inclusive sua irmã Prim, que morreu em um bombardeio na Capital onde estava trabalhando como aprendiz de médica, ajudando a cuidar dos feridos da batalhas (trata-se aqui, como já apontado, do bombardeio ordenado por Alma Coin).

A narrativa destaca que Prim foi atingida por uma das bombas no momento em que tentava ajudar outra pessoa já atingida por uma bomba anterior. Essa foi a morte que mais abalou Katniss, pois tudo só havia acontecido para que ela protegesse sua irmã e mesmo assim, durante o confronto, ela se tornou uma vítima fatal da guerra contra a Capital.

Mesmo lidando com o luto, Katniss foi em frente com a missão de capturar Snow, como já descrito anteriormente. Depois da morte de Alma Coin e Snow, Katniss tem a intenção de se matar, mas não há meios para isso após as execuções.

Quando saio do boxe e piso no capacho, o ar quente assa minha pele estragada. Não há nenhuma roupa limpa para vestir. Nem mesmo uma toalha para enrolar no corpo. De volta ao quarto, descubro que o traje do Tordo sumiu. Em seu lugar, encontra-se um roupão de papel. Uma refeição foi enviada da cozinha misteriosa junto com uma caixa com os remédios que devo tomar de sobremesa. Como a comida, tomo as pílulas, esfrego a pomada na pele. Preciso me concentrar agora em como farei para me suicidar.

Me enrosco no colchão manchado de sangue, não com frio, mas me sentindo nua demais apenas com o papel para cobrir meu corpo sensível. Pular pela janela não é uma opção – o vidro deve ter uns trinta centímetros de espessura. Sei fazer um excelente nó, mas não há onde me pendurar. Existe a possibilidade de eu ingerir todas as pílulas de uma vez e morrer de overdose, só que não tenho certeza se estou ou não sendo vigiada 24 horas por dia. Até onde sei, estou sendo transmitida ao vivo nesse exato momento, enquanto comentaristas tentam analisar o que poderia ter me motivado a matar Coin. A vigilância torna praticamente impossível quaisquer

tentativas de suicídio. Tirar a minha vida é privilégio da Capital. Mais uma vez. (COLLINS, 2010 p.363)

Após matar Alma Coin, Katniss foi julgada, inocentada e voltou para o Distrito 12. O distrito permanecia em escombros e as poucas pessoas que haviam voltado para lá agora ajudavam a recolher os corpos dos seus cidadãos mortos, ainda espalhados e insepultos.

Balanço a cabeça concordando e sigo em frente, tomando cuidado para não olhar para a caçamba da carroça. Por toda a cidade, a Costura é a mesma coisa. A colheita dos mortos. À medida que me aproximo das ruínas de minha antiga casa, a estrada fica repleta de carroças. A campina não existe mais, ou pelo menos foi dramaticamente alterada. Um fosso profundo foi cavado, e estão enchendo o buraco de ossos, uma imensa sepultura coletiva para o meu povo. (COLLINS, 2010 p.372)

Katniss, então, cria uma rotina de volta ao Distrito 12, tentando lidar com os traumas gerados pelos jogos e pela guerra.

Outro aspecto em que a jornada de Katniss difere da de outros heróis é o final feliz. Apesar de Katniss ter sobrevivido a dois jogos vorazes e a uma guerra civil revolucionária, apesar de Peeta também ter sobrevivido e ambos terem permanecido juntos no final da saga, Katniss não teve um final feliz. Seu maior objetivo era manter a irmã segura, tudo começou com Katniss se oferecendo para que sua irmã pudesse viver. Além da dor da perda, os traumas de sua trajetória jamais foram superados por Katniss.

No epílogo do último livro, *A Esperança*, Katniss fala sobre esses traumas não superados e sobre o seu constante medo de que tudo se repita. Após 15 anos dos acontecimentos, Katniss e Peeta têm filhos, depois de muita insistência da parte de Peeta. A narrativa destaca o medo de Katniss de que os filhos cresçam e ela tenha que contar a eles sua história.

Peeta diz que vai ficar tudo bem. Temos um ao outro. E o livro. Podemos fazê-los compreender de uma maneira que os torne ainda mais corajosos. Mas um dia eu terei de dar uma explicação sobre os meus pesadelos. Por que eles acontecem. Por que eles realmente jamais acabarão.

Direi a eles como sobrevivo aos pesadelos. Direi a eles que nas manhãs desagradáveis, é impossível sentir prazer em qualquer coisa que seja, porque temo que essa coisa me possa ser tirada. 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 vinte anos.

Mas há jogos muito piores do que esse (COLLINS, 2010 p.378)

Katniss foi uma heroína, sem querer ser uma heroína, tudo o que a personagem queria evitar que acontecesse, aconteceu. Por isso, seu final não é considerado um final feliz, muito pelo contrário, a personagem segue sofrendo vida afora, em decorrência das experiências traumáticas que não pode apagar da alma. É possível dizer que essa seja a maior diferença entre esta personagem heróica e a de muitas outras obras, calcadas nos modelos masculinos de jornada do herói.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse de iniciar esta pesquisa surgiu ao questionar como é o processo de construção de uma heroína que não quer ser uma heroína. O questionamento também abrangia a vontade de saber de que maneira esse processo poderia divergir ou coincidir com os processos de personagens semelhantes em outras obras parecidas.

Usando como base teórica os títulos *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell, *A Jornada da Heroína* de Maureen Murdock, *Morfologia do Conto Maravilhoso* de Vladimir Propp e *Jornada do Escritor* de Christopher Vogler, foram considerados os conceitos analíticos concernentes a jornadas heróicas em geral (geralmente calcadas em padrões masculinos ditados pelo patriarcado cultural e histórico) e à jornada heroica feminina em particular.

Aplicando esses conceitos à observação detalhada dos componentes da trajetória de da protagonista Katniss em suas relações romanescas com o enredo e com os outros personagens, foi possível notar que a personagem, por vezes foge do arquétipo heróico, por vezes está totalmente alinhada a eles.

A pesquisa, contribui para o universo das letras no sentido didático-pedagógico, para aulas de literatura e interpretação de texto ao analisar a construção da personagem principal e todos os fatores responsáveis pela construção de quem ela se tornou em conjunto com os outros personagens, bem como com o espaço e o tempo narrativos, que dispuseram obstáculos, derrotas e vitórias à protagonista. Portanto, neste trabalho, foram refletidos e pontuados os aspectos do passado e do presente da protagonista que a transformaram no “Tordo”, o símbolo da revolução social na obra e quais consequências a personagem teve que enfrentar.

Esta monografia teve como objetivo levantar considerações a respeito da representatividade feminina em livros distópicos, para verificar como heroínas são encaradas nas obras que protagonizam e conhecer as diferenças entre a jornada de um protagonista homem e de uma protagonista mulher.

Dessas considerações o que surge com valor diferencial mais relevante entre heróis de gênero diferente diz respeito à luta interna que existe em cada um. Enquanto uma heroína lida com conflitos internos referentes à sua capacidade de liderar uma missão heróica em sua jornada, sendo constantemente alvo de ações persuasivas que procuram decidir por ela, em heróis masculinos, em geral, além de não haver tanto reflexão interna, as narrativas costumam enfatizar desde o seu início da narrativa, que ele é o único capaz de cumprir aquela missão, por seus dotes. Isso teve um grande impacto na heroína de *Jogos*

*Vorazes*, com ela mesma se questionando sobre seu papel e resistindo não só a fazer parte da revolução que estava acontecendo, como resistindo ao seu papel heróico dentro dela..

Por outro lado, pode-se observar também que a construção gradativa da personagem Katniss, torna sua história mais crível e de fácil identificação com o público alvo da obra, já que se trata de uma menina que tinha apenas dezesseis anos quando fora obrigada a embarcar nesta missão.

A pesquisa permitiu também compreender que a jornada do herói e a jornada da heroína, conceitos propostos por Campbell e Murdock, são teorias e não de comprovações científicas sobre a realidade ou verdades a serem verificadas em textos. Assim, conhecendo melhor os conteúdos mitológicos, conclui-se que apesar de existirem padrões de personagens e de suas trajetórias, ainda sim muitos heróis vão divergir desses arquétipos, aproximando-se mais ou menos desses modelos ancestrais. A despeito de toda diferença, ainda terão uma jornada heróica e serão personagens que passaram por um processo de construção e desenvolvimento.

Katniss Everdeen é uma das personagens mais fortes e importantes da atual literatura *young adult*. Por meio dos livros que protagoniza, adolescentes e jovens podem aprender a importância de se opor a governos totalitários, de lutar pela liberdade, tendo em mente que o governo deve servir a nação e não a nação servir ao governo e, mais importante de tudo, podem aprender que iniciar uma jornada é uma atitude que deve começar de dentro.

## REFERÊNCIAS

- BORGES, Pedro, 2018, Maria Firmina dos Reis, primeira romancista brasileira, é homenageada na FLUP de 2018, **Jornalismo preto e livre**, 5 de novembro de 2018. Disponível em: <https://almapreta.com/sessao/cotidiano/maria-firmino-dos-reis-primeira-romancista-brasileira-e-homenageada-na-flup-de-2018> . Acesso em 1 nov. 2021
- CAMPBELL, Joseph; **O herói de mil faces**. 1a. ed. São Paulo: Pensamento, 1989. P. 1-416
- COLLINS, Suzanne. Conversation between Walter Dean Myers and Suzanne Collins. In: **The Hunger Games Special Edition**. New York: Scholastic Press, 2009, p. 27-40. Disponível em: <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2577070/Documents/HUNGER%20GAMES,%20THE%20-%20SPECIAL%20EDITION%20-%20Bonus%20PDF%20for%20Download.pdf> Acesso em 20 nov 2021.
- COLLINS, Suzanne; **Jogos Vorazes**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. p. 1-397
- COLLINS, Suzanne; **Jogos Vorazes: a esperança**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2010. p. 1-421
- COLLINS, Suzanne; **Jogos Vorazes: em chamadas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2009. p. 1-413
- COSTA, E. V. da. A concepção do amor e a idealização da mulher no romantismo. **ALFA: Revista de Linguística**, São Paulo, v. 4, 2001. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3216>. Acesso em: 29 nov. 2021.
- DALCASTAGNÈ, Regina. Imagens da mulher na narrativa brasileira. **O Eixo e a Roda: Revista de Literatura Brasileira**, [s. l.], 2007. Disponível em: [http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o\\_eixo\\_ea\\_roda/article/view/3267/3201](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3267/3201)
- DECLERCQ, Marie. Mundo de sofrimento e autoritarismo: entenda o significado de distopia, **TAB Uol Repórteres na Rua em Busca da Realidade**, 14 ago. 2020. Disponível em:

<https://tab.uol.com.br/faq/um-mundo-de-sofrimento-e-autoritarismo-o-que-e-uma-distopia.htm>. Acesso em: 11 nov. 2021.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FERNANDES, Fernanda, A história da educação feminina, **MultiRio**: a mídia educativa da cidade, 7 de março de 2019. Disponível em: <http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/14812-a-historia-da-educacao-feminina> . Acesso em 1 nov. 2021

GARCIA, Carla Cristina. **Breve História do Feminismo**. 4. ed. [S. l.]: Editora Claridade, 2015. 120 p.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy e Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.

LIMA, Juliana Souza. **Caminho em ruínas**: a distopia de jogos vorazes como diagnóstico do tempo. 2018. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mídia e Cotidiano, Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

MARQUES, Vanessa. A representatividade feminina na literatura. **Rede Jornal Contábil**, 7 de março de 2019. Disponível em: <https://www.jornalcontabil.com.br/a-representatividade-feminina-na-literatura/>. Acesso em: 1 nov. 2021.

MENEZES, Pedro. O que é mito. **Toda Matéria**, 2020. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-mito/> . Acesso em 25/10/2021

MIELIETINSKY, E. M. **A poética do mito**. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

MURDOCK, Maureen. **Heroine's Journey**: woman's quest for wholeness. Boulder, Colorado, Eua: Shambhala Publications, 1990.

PROPP, Vladimir L.. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. 1a. ed. São Paulo: CopyMarket, 2001.



ROSSINI, Tayza. N. A construção do feminino na literatura: representando a diferença. **Trem de Letras**, v. 3, n. 1, p. 97-111, 11 jul. 2016.

SANTOS, Thamires. Deusa Grega Atena. In: SANTOS, Thamires. **Deusa Grega Atena**. [S. l.]: Educa mais Brasil, 14 fev. 2019. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/religiao/deusa-grega-atenas>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SCHWANTES, Cíntia. Dilemas da representação feminina. **Revista do NIESC**, [s. l.], v. 6, 2006.

SILVA, Jacilene Maria. **Feminismo na atualidade**: a formação da quarta onda. 1. ed. Recife: Publicação independente, 2019. Disponível em: [https://www.academia.edu/43200250/Feminismo\\_na\\_atualidade\\_a\\_forma%C3%A7%C3%A3o\\_da\\_quarta\\_onda](https://www.academia.edu/43200250/Feminismo_na_atualidade_a_forma%C3%A7%C3%A3o_da_quarta_onda). Acesso em: 29 nov. 2021.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

ZOLIN, Lúcia. A construção da personagem feminina na literatura brasileira contemporânea (re) escrita por mulheres. **Revista de Estudos Linguísticos e Literários do Programa de Pós-Graduação em Letras Vernáculas da Universidade Federal do Rio de Janeiro**, [s. l.], v. 9, 2011. Disponível em: <http://www.revistadiadorim.lettras.ufrj.br>. Acesso em: 9 nov. 2021.