

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – JORNALISMO

CAROLINE BORBA DOS SANTOS

**A JORNADA DE KATNISS: A CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA
NO CINEMA *BLOCKBUSTER***

PORTO ALEGRE

2017

CAROLINE BORBA DOS SANTOS

**A JORNADA DE KATNISS: A CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA
NO CINEMA *BLOCKBUSTER***

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal do Rio Grande do
Sul como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Nísia Martins do Rosário
Coorientadora: Bel. Mariana Somariva

PORTO ALEGRE

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO

AUTORIZAÇÃO

Autorizo o encaminhamento para avaliação e defesa pública do TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) intitulado **A JORNADA DE KATNISS: A CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA NO CINEMA *BLOCKBUSTER***, de autoria de Caroline Borba dos Santos, estudante do curso de Jornalismo, desenvolvido sob minha orientação.

Porto Alegre, 22 de dezembro de 2017.

Assinatura:

Prof^a. Dr^a. Nísia Martins do Rosário

CAROLINE BORBA DOS SANTOS

**A JORNADA DE KATNISS: A CONSTRUÇÃO DE UMA HEROÍNA
NO CINEMA *BLOCKBUSTER***

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação
apresentado ao Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal do Rio Grande do
Sul como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Nísia Martins do Rosário
Coorientadora: Bel. Mariana Somariva

Aprovado pela banca examinadora em 12 de janeiro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Dr.^a. Nísia Martins do Rosário – UFRGS
Orientadora

Bel. Mariana Somariva – UFRGS
Coorientadora

Prof.^a. Dr.^a Aline do Amaral Garcia Strelow – UFRGS
Avaliadora

Ms. Pâmela Caroline Stocker – UFRGS
Avaliadora

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Rosane e Adir, agradeço por todo o carinho, apoio, compreensão e amor que me dedicaram a vida toda. Tudo que sou e que possivelmente virei a ser é fruto da dedicação que têm por mim e da educação que me deram. Vocês são os melhores suportes e exemplos que eu poderia ter.

À minha madrinha, Cida, obrigada por me amar como uma filha e cuidar de mim desde que vim para este mundo. Aprendi com você o quanto a generosidade e o carinho podem fazer a diferença na vida de alguém.

Aos meus irmãos, Renan, Michelle e Victor Hugo, agradeço por sempre estarem ao meu lado. Seja nos momentos de dificuldades, seja na comemoração das conquistas, o apoio e afeto incondicional de vocês faz toda a diferença.

Ao meu namorado, James, obrigada por ser tão companheiro, gentil e compreensivo. As inúmeras conversas que temos me auxiliaram na composição deste trabalho e também me incentivam a ser uma pessoa cada vez melhor todos os dias. Aprendi contigo que tudo pode ficar mais fácil se mantermos o diálogo.

Ao Marcos e à Nicolle, obrigada pela paciência, pelo apoio e por todos os conselhos. Vocês são a prova de que amizades que começam na escola podem durar uma vida inteira.

À Jaqueline, grande amiga e revisora deste trabalho de conclusão, obrigada por tornar a minha vida mais fácil e leve, principalmente no que diz respeito à graduação. Esta monografia não seria a mesma sem tuas sugestões e apoio nos momentos de dúvida e angústia. Você é uma fonte constante de esperança e otimismo.

E às minhas orientadoras, Nísia e Mariana, agradeço pelo tempo, conversas e contribuições. Obrigada por me ajudarem a dar vida a um trabalho que me proporcionou tanto orgulho e aprendizagem.

“Toda revolução começa com uma faísca”

Em Chamas, 2013

RESUMO

Este trabalho pretende compreender a construção de uma heroína no cinema *blockbuster*; para isso, o objeto empírico escolhido foi a personagem principal da saga *Jogos Vorazes*, Katniss Everdeen. A contextualização sobre o cinema e sua evolução até o modelo de *blockbuster* foi feita com o auxílio de Flávia Costa (2012), Tiago Silva (2016), Fernando Mascarello (2012), Robert Sklar (1975) e Alfredo Manevy (2008). Através de Joan Scott (2017), Judith Butler (2013), E. Ann Kaplan (1995) e Giselle Gubernikoff (2016) foi realizada uma retomada sobre o feminismo e sua relação com o cinema. Por fim, me apropriei dos estudos sobre mitologia de Joseph Campbell (1997), Christopher Vogler (2006) e Maureen Murdock (1990), focados nas jornadas do herói e da heroína, para analisar a jornada da personagem estudada. A metodologia utilizada foi a revisão bibliográfica aliada ao modelo de análise fílmica proposta por Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994). Foi possível identificar três papéis que Katniss cumpre durante os quatro filmes da saga – a Protetora, a Garota em Chamas e o Tordo – e compor a jornada da personagem aliando etapas da jornada do herói e da heroína.

Palavras-chave: Cinema. Feminismo. Jornada da Heroína. Jogos Vorazes.

ABSTRACT

This work intends to understand the construction of a heroine in blockbuster cinema; for this, the chosen empirical object was the main character of the Hunger Games saga, Katniss Everdeen. The contextualization about the cinema and its evolution to the blockbuster model was made with the help of Flávia Costa (2012), Tiago Silva (2016), Fernando Mascarello (2012), Robert Sklar (1975) and Alfredo Manevy (2008). Through Joan Scott (2017), Judith Butler (2013), E. Ann Kaplan (1995) and Giselle Gubernikoff (2016) a revival on feminism and its relationship with cinema was made. Finally, I adapted Joseph Campbell's (1997), Christopher Vogler (2006) and Maureen Murdock (1990) mythology studies, focused on hero's and heroine's journeys, to examine the character's journey. The methodology used was the bibliographical revision allied to the film analysis model proposed by Francis Vanoye and Anne Goliot-Lété (1994). It was possible to identify three roles that Katniss fulfills during the four films of the saga – the Protector, the Girl on Fire and The Mockingjay – and compose the journey of the character combining stages of the hero's and heroine's journey.

Keywords: Cinema. Feminism. Heroine's Journey. Hunger Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Viagem à Lua</i> (1902)	21
Figura 2 – <i>Viagem à Lua</i> (1902)	21
Figura 3 – <i>A chegada do trem na estação</i> (1895)	22
Figura 4 – <i>A Saída da Fábrica Lumière em Lyon</i> (1895)	22
Figura 5 – <i>Bonnie e Clyde: uma rajada de balas</i> (1967)	27
Figura 6 – <i>A Primeira Noite de um Homem</i> (1967)	27
Figura 7 – <i>A vênus loira</i> (1932).....	41
Figura 8 – <i>A dama de Xangai</i> (1946)	41
Figura 9 – <i>A dama de Xangai</i> (1946)	41
Figura 10 – <i>À procura de Mr. Goodbar</i> (1977).....	42
Figura 11 – Katniss acalmando a irmã	56
Figura 12 – Prim ouvindo a irmã cantar	56
Figura 13 – O figurino da Protetora	56
Figura 14 – Katniss caçando.....	56
Figura 15 – O mercado clandestino.....	57
Figura 16 – Gale	57
Figura 17 – Katniss é fria com Peeta.....	58
Figura 18 – Katniss cravando a faca na mesa.....	58
Figura 19 – Haymitch a encara chocado	58
Figura 20 – Katniss desafiando Haymich.....	58
Figura 21 – Estação de trem da Capital.....	59
Figura 22 – Peeta acenando para os moradores.....	59
Figura 23 – Haymitch dando a faca a Katniss	59
Figura 24 – Katniss dividindo a comida com Rue	59
Figura 25 – Katniss sofre pela morte do Rue	60
Figura 26 – Velório	60
Figura 27 – Katniss se despede de Rue	60
Figura 28 – Saudação de despedida.....	61
Figura 29 – Moradores repetindo o gesto.....	61
Figura 30 – Snow ameaça Gale	61
Figura 31 – Katniss fica assustada	61
Figura 32 – Pacificador matando um civil	62

Figura 33 – Katniss fica chocada	62
Figura 34 – Katniss pede ajuda a Haymitch.....	62
Figura 35 – Katniss tenta se controlar	63
Figura 36 – Os moradores a encontram.....	63
Figura 37 – Katniss pisa em um crânio	63
Figura 38 – Katniss apavorada	63
Figura 39 – Peeta aparece na TV.....	64
Figura 40 – Katniss sofre ao ver Peeta	64
Figura 41 – Moradores da Capital	64
Figura 42 – Cenário do desfile dos tributos.....	64
Figura 43 – A Garota em Chamas	65
Figura 44 – Reação dos moradores da Capital	65
Figura 45 – Caesar entrevista Katniss	65
Figura 46 – O vestido em chamas	65
Figura 47 – Caesar entrevista Peeta.....	66
Figura 48 – Katniss enfrenta Peeta.....	66
Figura 49 – Haymitch explica o plano	66
Figura 50 – A menina meiga e delicada	67
Figura 51 – O casal apaixonado	67
Figura 52 – O novo visual da garota em chamas	68
Figura 53 – Finnick observa o corpo de Katniss	68
Figura 54 – Katniss incomodada com Finnick	68
Figura 55 – Finnick concordando que ela cresceu	68
Figura 56 – Katniss chegando à festa	68
Figura 57 – Homem alisa o ombro de Katniss	68
Figura 58 – Katniss com o vestido de noiva.....	69
Figura 59 – Katniss forçando um sorriso	69
Figura 60 – Snow assistindo à transmissão	69
Figura 61 – Prim dá o broche a Katniss	70
Figura 62 – Símbolo do tordo pintado na parede	70
Figura 63 – Katniss caminhando pelo bunker	71
Figura 64 – Moradores jantando no refeitório.....	71
Figura 65 – Desenho do figurino do tordo	72
Figura 66 – Estúdio de gravação	72

Figura 67 – Snow faz um pronunciamento	72
Figura 68 – Rebeldes sendo executados	72
Figura 69 – Katniss com a roupa de tordo.....	73
Figura 70 – Fundo digital sendo inserido no vídeo	73
Figura 71 – Effie faz uma careta de desaprovação.....	73
Figura 72 – Plutarch baixa a cabeça, frustrado.....	73
Figura 73 – Gale e Katniss miram no aerodeslizador.....	75
Figura 74 – Katniss vê o hospital em chamas	75
Figura 75 – Katniss cercada pelos escombros	75
Figura 76 – Raiva ao mandar o recado para Snow	75
Figura 77 – Gale explica seu plano	76
Figura 78 – Katniss fica chocada com a ideia	76
Figura 79 – Gale questiona Katniss.....	76
Figura 80 – Katniss confronta Gale.....	76
Figura 81 – Civil ameaça Katniss.....	77
Figura 82 – Katniss não demonstra medo	77
Figura 83 – Katniss se voluntaria por Prim	88
Figura 84 – Katniss com um de seus filhos no colo	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Os gêneros e subgêneros de Jogos Vorazes	31
Quadro 2 – A Jornada do Herói, por Christopher Vogler	48
Quadro 3 – A Jornada da Heroína, por Maureen Murdock.....	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 DO CINEMA DE ESTÚDIOS AOS <i>BLOCKBUSTERS</i>	19
2.1 O NASCIMENTO DO CINEMA E O SISTEMA DE ESTÚDIOS	19
2.2 A NOVA HOLLYWOOD E A INDÚSTRIA COMO A CONHECEMOS	24
2.3 OS DIFERENTES GÊNEROS FÍLMICOS E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	30
3 A CONSTRUÇÃO DA HEROÍNA NO CINEMA E NA MITOLOGIA	34
3.1 O FEMINISMO EM MOVIMENTO: DO SUFRÁGIO FEMININO AOS ESTUDOS DE GÊNERO	34
3.2 O FEMINISMO E A INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA	39
3.3 MITOLOGIA NAS CONSTRUÇÕES NARRATIVAS: A JORNADA DA HEROÍNA	47
4 ANÁLISE E METODOLOGIA	52
4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	52
4.2 OS DIFERENTES PAPÉIS DE KATNISS EVERDEEN	53
4.2.1 A Protetora	55
4.2.2 A Garota em Chamas	64
4.2.3 O Tordo	70
4.3 A JORNADA DO TORDO	78
4.3.1 Mundo Comum	79
4.3.2 A Desilusão	79
4.3.3 Mentores e a preparação para a jornada	80
4.3.4 Travessia do primeiro limiar	81
4.3.5 Testes, Aliados e Inimigos	81
4.3.6 A queda – passando pelos portais do julgamento	83
4.3.7 O olho do furacão	83
4.3.8 Aproximação da Caverna Oculta	84
4.3.9 A morte – tudo está perdido	85
4.3.10 Ressurreição e Renascimento	85
4.3.11 O retorno ao mundo visto com outros olhos	87
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS	96
APÊNDICES	105
APÊNDICE A – Sinopse e Ficha Técnica de <i>Jogos Vorazes</i>	105
APÊNDICE B – Sinopse e Ficha Técnica de <i>Em Chamas</i>	106
APÊNDICE C – Sinopse e Ficha Técnica de <i>A Esperança – Parte 1</i>	107
APÊNDICE D – Sinopse e Ficha Técnica de <i>A Esperança – O Final</i>	108

1 INTRODUÇÃO

O cinema, mais do que um produto artístico voltado ao entretenimento, pode ser visto como uma oportunidade de discutir questões sociais. Pode tanto representar uma cultura já existente quanto convidar a repensar essa mesma visão. De acordo com Barbosa e Cunha (2006, p. 57), o uso de imagens permite “[...] aprofundar a compreensão do universo simbólico que, por sua vez, se exprime em sistemas de atitudes pelos quais se definem grupos sociais, se constroem identidades e se apreendem mentalidades.”.

Os diferentes elementos utilizados para a construção de uma história – roteiro, direção, fotografia, figurino etc. – auxiliam na construção simbólica de comportamentos, hábitos e visões de mundo presentes na sociedade, sendo que esses elementos são sempre construídos por um olhar específico. Quando pensamos a questão de gênero dentro da indústria cinematográfica hollywoodiana, a presença de homens supera, e muito, a presença de mulheres. Dessa forma, pode-se dizer que o olhar masculino sobre diversas questões – entre elas a própria construção da imagem das mulheres – prepondera nessa indústria. A mudança desse panorama é algo que está em andamento e tem gerado algumas produções interessantes¹, entre elas a série *Jogos Vorazes*, inspirado na trilogia escrita por Suzanne Collins. Voltada para um público mais jovem, a saga apresenta uma personagem principal que não condiz com a comum mocinha obediente, sem muita profundidade e que precisa ser socorrida pelo herói. Katniss Everdeen, a protagonista da saga, é mostrada como uma jovem mulher forte e corajosa em um mundo em que a desigualdade social é alarmante, caracterizando-se como um exemplo interessante e diferente, em alguns aspectos, do padrão estabelecido pela indústria cinematográfica tradicional.

Essa mudança mostra significativo impacto principalmente no público adolescente, ao permitir que essas novas heroínas sejam um modelo no qual as jovens mulheres podem se projetar para lutarem por seus direitos na vida real e que permite que os homens tenham uma visão diferente das mulheres dentro e fora das telas. Para além das mocinhas que estão sempre precisando de ajuda e que só pensam no romance, Katniss convida a refletir sobre outras questões. Não é que ela não precise de amor, mas suas motivações representam uma mulher que tem capacidade para fazer mais: proteger a família, iniciar uma revolução, questionar um sistema desigual, lutar pela liberdade. Ela tem anseios e motivações próprias de um ser humano, independente do gênero que apresente.

¹ Outros exemplos são os filmes *Mad Max: Estrada da Fúria* (2015), *Star Wars: O Despertar da Força* (2015), *Rogue One: Uma História de Star Wars* (2016) e *Mulher Maravilha* (2017).

A saga, composta por quatro filmes – *Jogos Vorazes* (2012), *Em Chamas* (2013), *A Esperança – Parte 1* (2014) e *A Esperança - O Final* (2015) –, é ambientada em um mundo futurista. A história se passa em Panem, antigo EUA, após uma grande guerra civil que levou à divisão do país em distritos. Responsável por encerrar o conflito e manter a paz, a Capital é o centro de poder do país e o local onde vive o presidente, Cornelius Snow. Cada um dos distritos desempenha uma atividade específica, e quanto mais perto da Capital ele se encontra, melhores são as condições de vida. Dessa forma, os distritos 1 e 2, por exemplo, produtores de artigos de luxo e alvenaria, respectivamente, são considerados os mais ricos do país. A personagem principal da saga, Katniss Everdeen, é uma menina de 16 anos que vive no pobre e afastado Distrito 12. Todo ano, como um castigo por conta da guerra civil, são realizados os Jogos Vorazes: uma competição em que jovens lutam em uma arena construída para isso até que apenas um sobreviva. A escolha dos participantes (chamados de tributos) é feita da seguinte forma: em cada um dos distritos, um menino e uma menina, com idade entre 12 e 18 anos, são sorteados em uma cerimônia chamada de Colheita. O número de papéis com o nome de um jovem dentro da urna pode ser infinito – cada adolescente dentro dessa faixa etária automaticamente tem seu nome colocado uma vez, mas dependendo de quantas vezes o mesmo precisou retirar comida junto ao poder público, mais vezes seu nome é acrescentado. É tradição assistir aos Jogos, que são transmitidos pela TV ou por telões espalhados pelas cidades. Uma espécie de *reality show* do futuro. No início de *Jogos Vorazes* (2012) a irmã mais nova de Katniss, Prim, é a menina sorteada para representar o Distrito 12 nos Jogos daquele ano. Desesperada para não deixar sua irmã morrer, Katniss se voluntaria no lugar dela, indo participar dos Jogos e dando início, ainda que inconscientemente, a uma revolução contra a opressão da Capital, assunto desenvolvido durante os filmes posteriores.

A influência que séries como *Harry Potter*² e *Jogos Vorazes* tiveram na minha adolescência – principalmente no aspecto de ver personagens femininas realizando, muitas vezes, ações que me pareceriam impossíveis – foi o que influenciou a escolha desse tema para a pesquisa. Foram incontáveis os momentos em que me espelhei nessas mulheres (Katniss e, no caso de *Harry Potter*, a personagem Hermione Granger) para refletir sobre minha conduta, meus relacionamentos e a sociedade em que vivo. Como aconselha o filósofo Sêneca (apud COSTA, B., 2013, p. 59): “[...] escolha para si um herói moral cuja conversa e rosto

² Série escrita por J. K. Rowling e adaptada para o cinema pela *Warner Bros*. Composta por sete livros que renderam oito filmes – de 2001 a 2011 – a série *Harry Potter* tornou-se um fenômeno mundial entre os jovens. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_\(s%C3%A9rie_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_(s%C3%A9rie_de_filmes))>. Acesso em: 30 ago. 2017.

expressivo lhe agradem; então, imagine-o o tempo todo como seu protetor, seu padrão ético. Todos nós precisamos de alguém cujo exemplo possa nortear nosso caráter.”.

Por mais que essas histórias sejam ficcionais e muitas pessoas se baseiem em heróis do mundo real para se espelhar, é inegável o impacto que personagens do universo cinematográfico podem causar. Um filme tem a capacidade de nos emocionar, de nos fazer desenvolver empatia pelos personagens e passar a admirá-los, respeitá-los e, se possível, imitá-los, estabelecendo uma relação de espelho. Katniss é um exemplo de coragem; de luta por justiça, liberdade e igualdade; de uma mulher que não aceita baixar a cabeça. Seus anseios e características podem ser encontrados no mundo real, vê-los retratados em uma tela de cinema não diminui sua capacidade de nos atingir, modificar e de incitar o desejo de trazer esses elementos para o nosso dia a dia.

Além do que foi apontado, mesmo com a existência de personagens como Bela (*A Bela e a Fera*, 1991), Pocahontas (*Pocahontas*, 1995) e Mulan (*Mulan*, 1997), os filmes da Disney que mais marcaram a minha infância foram aqueles em que as personagens tinham dependência direta de figuras masculinas – como Aurora (*A Bela Adormecida*, 1959) e Cinderela (*Cinderela*, 1950) –, sendo somente na adolescência que pude conhecer personagens que me que permitiam um olhar diferente a respeito da construção de uma heroína. Perceber também que Katniss impactou outras pessoas e acompanhar as discussões que a própria atriz que a interpretou promoveu – usando a personagem como incentivo para questionar a desigualdade que existe entre homens e mulheres na indústria de Hollywood – tornou a vontade de pesquisar sobre o assunto ainda maior. Acredito que analisar essas histórias e como estão sendo construídas alimenta o debate e a reflexão a respeito das tentativas de mudar os papéis sociais que homens e mulheres desempenham na sociedade.

Considerando que o campo da Comunicação Social é muito abrangente e se relaciona com outros – como as artes, a psicologia, a sociologia e a antropologia, por exemplo –, podemos observar que estudos nessa área são importantes para refletir a respeito dos modos de produção de sentido dentro da sociedade. Para Giselle Gubernikoff (2016, p. 35-36), mais do que qualquer outro meio de comunicação, o cinema tem condições de propor uma “[...] revolução social que diga respeito às grandes máquinas de controle da sociedade e também às instâncias psíquicas que definem a maneira de perceber o mundo.”. Ele possui mecanismos de identificação que fornecem a possibilidade de satisfação pessoal e de, por meio da experiência estética, reconduzir às próprias raízes culturais.

O cinema americano atual, focado principalmente no modelo de *blockbuster*³, tem uma estrutura narrativa que busca, ao mesmo tempo, estabelecer uma relação emocional do público com os personagens – de forma que permita ampliar o consumo da obra em outras indústrias (como a da música, de roupas, de brinquedos), permitindo uma maior lucratividade – e vender uma imagem de como homens e mulheres devem ser e que papéis assumem dentro da sociedade, sempre considerando ideologias políticas, religiosas, culturais e sociais. Como observa Gubernikoff (2016):

O cinema – e principalmente o cinema americano – molda as individualidades femininas desde os primórdios de sua história, definindo padrões não só de comportamento, de como devemos ser e agir, mas também padrões estéticos, de como devemos aparentar. Como a nossa ‘falta de espaço’ numa sociedade patriarcalista repercute no cinema, já que o cinema além de moldar, reflete a sociedade em que vivemos? (GUBERNIKOFF, 2016, p. 11).

Os padrões estabelecidos pela indústria hollywoodiana chegam a todos os cantos do mundo (visto que a distribuição de filmes americanos supera o de produções de outros locais) e ditam o estilo de vida que as pessoas devem ter. Isso ocorre por meio das construções dos papéis dentro das narrativas ou pelo sistema de estrelas que a indústria desenvolveu ao longo dos anos – que moldou a personalidade e o corpo das atrizes desde o início para que se encaixassem no que era considerado ideal pelos homens, que sempre estiveram à frente do ramo. Como resposta, durante muito tempo as mulheres passaram a se identificar com os papéis que lhe foram impostos, sendo, portanto, importante conhecer e compreender os mecanismos que compõem essa indústria e que instrumentos ela utiliza na construção de personagens, permitindo refinar o olhar a respeito de aspectos culturais e sociais, principalmente aqueles que tocam o campo das discussões de gênero.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é analisar a construção da heroína Katniss Everdeen ao longo dos quatro filmes da série *Jogos Vorazes*. Os objetivos específicos são: identificar e analisar os elementos cinematográficos utilizados para caracterizar a personagem nos filmes; entender os papéis destinados à heroína na narrativa; e analisar a transformação da personagem durante a história.

Para atingir os objetivos propostos, primeiro estruturei um capítulo sobre o cinema, com ênfase no modelo norte-americano. Ele foi dividido em três subcapítulos. No primeiro

³ O termo passou a ser usado a partir de 1975, com a estreia de *Tubarão* (de Steven Spielberg), para designar os filmes que têm altos orçamentos e massiva campanha de marketing. São obras muito populares e que são vendidas para segmentos específicos, além de desenvolverem outros produtos em paralelo para consumo, como por exemplo *games* e objetos colecionáveis (MASCARELLO, 2012).

discorro sobre o surgimento do cinema até a fase conhecida como sistema de estúdios, sendo os principais autores utilizados Flávia Costa (2012), Robert Sklar (1975) e Tiago Silva (2016). No segundo subcapítulo reflito sobre a passagem do sistema de estúdios para a Nova Hollywood e o surgimento dos *blockbusters*, a partir das ideias de Tiago Silva (2016), Fernando Mascarello (2012) e Alfredo Manevy (2008). No último subcapítulo desta parte, evidencio os gêneros fílmicos nos quais os filmes da série *Jogos Vorazes* se encaixam, utilizando os estudos de Luís Nogueira (2010), além de sinalizar aspectos da linguagem cinematográfica atual que serão relevantes para a análise através do autor Marcel Martin (2003).

No terceiro capítulo abordo as teorias feministas, o feminismo no cinema e estudos sobre herói e heroína. Este capítulo também está dividido em três subcapítulos. No primeiro discorro sobre a evolução das teorias feministas, desde os primeiros movimentos realizados pelas sufragistas até estudos mais recentes sobre as questões de gênero. As principais autoras utilizadas para isso são Céli Pinto (2010), Joana Pedro (2005), Joan Scott (1989) e Judith Butler (2013). O segundo subcapítulo, através dos estudos de Ann Kaplan (1995) e Gisele Gubernikoff (2016), trata de como o cinema americano tem representado a mulher ao longo dos anos – criando papéis como a mocinha inocente ou a *femme fatale* – e a influência do *star system*⁴ no estilo de vida dos espectadores. O último subcapítulo trata de como a mitologia auxilia na construção da figura do herói – por meio dos estudos de Joseph Campbell (1997) – e como ocorre a jornada do herói – com base no modelo de Christopher Vogler (2006) – e a jornada da heroína – com base na pesquisa de Maureen Murdock (1990).

A metodologia utilizada é a análise fílmica, a partir de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (1994), aliada a outros autores apresentados na base teórica. Visando a atender os objetivos específicos, a análise foi dividida em duas partes: na primeira, utilizando as teorias feministas e o estudo sobre linguagem cinematográfica, analiso três papéis – bem como as características que os compõem (figurino, atuação, diálogos, narrativa) – que consegui identificar que a heroína representa ao longo dos filmes: a protetora, a garota em chamas e o tordo. Essa parte atende aos objetivos específicos de identificar e analisar os elementos cinematográficos utilizados para caracterizar a personagem nos filmes e entender o papel destinado à heroína na narrativa. A segunda parte da análise visa a atender ao objetivo de analisar a transformação da personagem durante a história. Para isso, retomo as jornadas do

⁴ No período do sistema de estúdios (1930 a 1948) surgiu um modelo conhecido como *star system*, ou sistema de estrelas: desenvolvido para que os astros de cinema assinassem contratos exclusivos com determinados estúdios de Hollywood que passaram, então, a controlar as carreiras dos artistas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_system>. Acesso em 28 set. 2017.

herói e da heroína – propostas por Vogler (2006) e Murdock (1990), respectivamente – para montar a jornada da personagem Katniss Everdeen ao longo dos quatro filmes que compõem a série.

Por fim, as considerações finais encerram este trabalho, trazendo as principais conclusões obtidas com a produção desta monografia.

2 DO CINEMA DE ESTÚDIOS AOS *BLOCKBUSTERS*

Neste capítulo apresento um breve histórico sobre o contexto social e cultural do cinema, tratando de como ele se estabeleceu e o processo que o tornou um sistema de comunicação de massa nos Estados Unidos da América (EUA), formando, mais tarde, a indústria de Hollywood. Essa recuperação de fatos é relevante para refletir sobre um período específico do cinema americano – conhecido como Nova Hollywood (1967 – 1980) – e sobre os *blockbusters*, formato de filme que é objeto de estudo desta pesquisa e que se consolidou como modelo de produção predominante na indústria cinematográfica. Por fim, discorro sobre os gêneros fílmicos que existem, com ênfase àqueles aos quais a série *Jogos Vorazes* pertence, além da explanação sobre alguns elementos da linguagem cinematográfica que serão destaque na minha análise.

2.1 O NASCIMENTO DO CINEMA E O SISTEMA DE ESTÚDIOS

Quando surgiu, por volta de 1895, o cinema não tinha a pretensão de se tornar um meio de comunicação de massa. A exemplo de outras invenções tecnológicas, como o telefone e o rádio, a ideia de projetar imagens em movimento partiu de interesse científico e experimental. De acordo com Flávia Costa (2012), os primeiros aparelhos que projetavam filmes apareceram primeiro entre círculos de cientistas para depois tomarem o lugar associado a outras manifestações culturais, como teatro, fotografia, revistas ilustradas e circos. Ao longo de seu desenvolvimento, o cinema foi adotando a mesma lógica de entretenimento que as lanternas mágicas⁵ já proporcionavam no século XVII: apresentar ao público imagens coloridas, projetadas em uma tela, associadas a outros efeitos sonoros (voz, música, ruídos).

Flávia Costa (2012) também destaca que o cinema não surgiu por causa de uma pessoa, mas sim por uma série de inventores que, no final do século XIX, expuseram seus projetos e avanços de pesquisa, gerando

[...] o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celuloide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção. (COSTA, F., 2012, p. 18).

⁵ Segundo Lucena Júnior (2011, p. 30), “[...] tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro.”

Nessa fase inicial, os filmes consistiam principalmente de performances artísticas relacionadas ao circo, como bailarinas, animais amestrados e números cômicos. De acordo com Mattos (2006), poucas tentativas de filmes mais extensos foram realizadas, como o caso de um combate arranjado entre pugilistas realizado pelo empresário americano Thomas Edison. Foram gravados seis confrontos entre os lutadores, cada um com um minuto de duração, sendo o último encerrado com um nocaute. Essa teria sido a primeira tentativa de construção dramática de um filme.

Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumière realizaram uma demonstração pública – no Grand Café, em Paris – do seu invento: o cinematógrafo. Com um design mais leve e funcional, o aparelho funcionava como câmera ou projetor e gravava a uma velocidade de 16 quadros por segundo – enquanto a máquina desenvolvida por Thomas Edison gravava 46 quadros por segundo. Logo Auguste e Louis Lumière viram o seu negócio se expandir e chegar aos *vaudevilles* norte-americanos – locais em que as pessoas podiam beber, encontrar amigos e assistir a apresentações artísticas. Esses espaços se tornaram o principal lugar de divulgação de filmes nacionais e estrangeiros. Durante muito tempo os Lumière conseguiram desbancar as produções nacionais de Thomas Edison ao criar um sistema que fornecia um serviço completo com projetor, filmes e um operador (COSTA, F., 2012).

Essa dependência do vaudeville dos serviços fornecidos pelos irmãos Lumière e pelas produtoras Biograph e Vitagraph adiou temporariamente a necessidade de o cinema americano desenvolver seus próprios caminhos de exibição e impediu que o cinema adquirisse autonomia industrial. A estrutura do vaudeville não requeria uma divisão da indústria entre as unidades de produção, distribuição e exibição. (COSTA, F., 2012, p. 21).

Outro nome importante para esse contexto foi o ilusionista francês George Méliès. Sua companhia, a *Star Film*, dominou a produção de filmes de ficção durante um bom tempo na França, além de ter suas obras copiadas por empresas americanas⁶. Foram centenas de produções entre 1896 e 1912, sendo *Viagem à Lua* (1902) um de seus filmes mais conhecidos e inovadores (Figuras 1 e 2). De acordo com Sklar (1975, p. 35), Méliès foi o primeiro a se dar conta de que, se “Cada imagem na tela possuía esse elemento de magia; por que, então, não deveria o cinema tornar-se explicitamente um meio de entretenimento mágico?”. Seu impacto para a época e sua criatividade são destacados por estudos relacionados ao cinema e também aparecem no filme *A Invenção de Hugo Cabret* (2011), baseado em livro de mesmo nome e dirigido por Martin Scorsese. A obra, que também conta a história do cinema, nos

⁶ A lei dos direitos autorais só surgiu em 1912, de modo que copiar obras de outros artistas – ou mesmo comprar cópias da original e inserir o nome do estúdio que comprou – não era uma prática condenável (SKLAR, 1975).

mostra o que Sklar (1975) aponta com muita clareza: Méliès desenvolveu diversas técnicas que permitiram o uso de efeitos especiais em filmes.

Figura 1 – Viagem à Lua (1902)



Fonte: Site Catraca Livre⁷.

Figura 2 – Viagem à Lua (1902)



Fonte: Site Estudo e Discussões⁸.

Sklar (1975) aponta que Méliès:

Parando a câmera e alterando a cena antes de continuar (como Clark fizera em *Mary*), ou emendando filmes separados, criava ilusões de transformação, aparecimento e desaparecimento mágicos. Personagens minguavam ou cresciam ou se mudavam em animais. Tudo podia acontecer num filme de Méliès [...] (SKLAR, 1975, p. 35).

Esse formato, segundo Flávia Costa (2012), corresponde ao primeiro cinema, que teria seu período definido entre 1894 e 1906/1907. Nessa época ainda não existia uma linguagem definida, e as apresentações se assemelhavam a um espetáculo de atrações. Os filmes tinham, inicialmente, um caráter mais documental, de projeção de cenas do cotidiano, como em *A chegada do trem na estação* (1895) e *A Saída da Fábrica Lumière em Lyon* (1895), ambos dos irmãos Lumière (Figuras 3 e 4), sendo que depois surgiram obras de ficção como as feitas por Méliès. Por isso, o apelo visual nesse período era o fator preponderante, vencendo a relevância narrativa. Movimentos de câmera eram raros e o que interessava eram as ações físicas que se desenrolavam no plano – os personagens não apresentavam motivações psicológicas. Em 1905 surgiram os *nickelodeons*, que, diferente dos *vaudevilles* frequentados pela classe média, eram estruturas montadas em grandes armazéns e que recebiam o maior número de visitantes possível. Pensado inicialmente para o consumo das classes mais altas, o cinema cresceu e ganhou força entre as pessoas de baixo poder aquisitivo e que viviam na zona operária das cidades dos EUA. A preço baixo e com filmes de curta duração, esse novo

⁷ Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/bh/agenda/gratis/mostra-projeta-filmes-de-renoir-melies-godard-e-outros/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

⁸ Disponível em: <<http://estudosediscussoes.com.br/a-magia-do-cinema/viagem-a-lua-de-melies/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

modelo de entretenimento formava, nos dias de semana à noite e aos sábados à tarde, intensas filas de espera em frente aos armazéns. Não demorou muito até que os ricos e a imprensa percebessem essa forma de diversão da classe operária e passassem a condená-la e classificá-la como vulgar (SKLAR, 1975). Com o sucesso dos *nickelodeons*, a demanda por mais filmes aumentou e forçou a reorganização das produções. Uma estrutura hierárquica se tornou necessária nas empresas e o cinema entrou em um período de transição.

Figura 3 – *A chegada do trem na estação* (1895)



Fonte: Site Cinema com Pipoca⁹.

Figura 4 – *A Saída da Fábrica Lumière em Lyon* (1895)



Fonte: Blog Enciclopédia Culturama¹⁰.

Seguindo a periodização proposta por Flávia Costa (2012), de 1907 a 1913/1915 os filmes começaram a adotar uma estrutura narrativa e a desenvolver uma linguagem própria. As ações físicas tinham menos destaque e os personagens apresentavam traços psicológicos, de forma que códigos narrativos eram desenvolvidos e testados com o intuito de transmitir ao espectador as motivações dos personagens. O modelo de ficção se estabeleceu e outros gêneros surgiram. Em paralelo, os produtores norte-americanos buscaram retomar o controle da indústria, que estava na mão de empresas francesas. Em 1909 foi criada, nos Estados Unidos, a *Motion Picture Patents Company* (MPPC) – órgão responsável por regulamentar a venda e a distribuição de filmes. Além disso, a necessidade de se consolidar financeiramente e conquistar outras classes além da operária dominou a mente das produtoras. Para isso, os preços dos ingressos e dos aluguéis dos filmes subiram e as exhibições passaram a ocorrer em locais luxuosos. Obras com uma proposta moral e educativa, que atentassem, inclusive, aos pensamentos cristãos, começaram a ser feitas. O sistema colaborativo foi substituído pela divisão e especialização do trabalho; surgiram diretores, roteiristas, maquiadores, cenógrafos,

⁹ Disponível em: <<http://www.cinecompipoca.com.br/o-primeiro-longa-metragem-a-chegada-do-trem-na-estacao-1985/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

¹⁰ Disponível em: <<https://educavita.blogspot.com.br/2015/06/biografia-de-irmaos-lumiere-o-diretor.html>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

entre outros. É nesse período que alguns dos grandes estúdios que conhecemos hoje, como a *Universal*, foram fundados e começaram a ganhar espaço. Essa fase de transição montou a estrutura para que, a partir de 1920, o cinema entrasse em uma nova etapa em que grandes estúdios concentravam a maior parte da indústria.

Para Silva (2016), o sistema de estúdios (de 1920 a 1948) tem esse nome devido à grande importância dos *majors*, ou *big five*: *Warner Brothers*, *20th Century Fox*, *Paramount*, *RKO* e *Loew's Inc.* Esses estúdios tinham a capacidade de atuar nas três etapas da realização dos filmes: produção, distribuição e exibição. Nesse período, também existiam os *little three*, ou *minors* – *Universal*, *Columbia* e *United Artists* –, que só perdiam para os demais no quesito exibição (precisavam das salas que os *big five* tinham para projetar os filmes). De acordo com Anderson (1994 apud SILVA, 2016, p. 235), esses oito estúdios juntos “[...] produziam 75% do total de filmes realizados no país, o que correspondia a 90% das bilheterias nacionais.”. Isso porque os *majors* tinham superioridade de estrutura, um quadro fixo de funcionários e sistema verticalizado de produção, além de uma quantia maior de financiamento. Parte significativa de seu dinheiro vinha do controle que tinham das salas *first-run* (local em que ocorriam as primeiras exibições de longa-metragem): 70% dos estabelecimentos distribuídos por todo o país estavam em suas mãos. Assim, além de receberem pagamento de todos os estúdios independentes para passar seus filmes, esses cinco estúdios tinham espaço garantido para apresentarem suas próprias produções, além do poder de controlar os conteúdos que circulavam. Os donos de salas menores se viam obrigados a comprar os produtos que eram sucessos de bilheteria nas *first-run*, além de lidarem com a venda casada – os *majors* vendiam os filmes em pacotes, sendo que algumas obras menos conhecidas eram obrigadas a ir no conjunto.

Silva (2016) também destaca a relevância do produtor nesse momento, figura que coordenava todo o processo de construção do filme e que era responsável por desde a questão administrativa até o processo de criação. Uma das decisões mais importantes a respeito do filme, a escolha do diretor, também era definida por ele. Outro pilar importante para manter o sistema foi o hábito de vender os filmes por meio dos atores que estrelavam neles. Os astros eram a primeira forma de identificação do público com a obra e também assinavam contrato de exclusividade junto aos estúdios.

Devemos destacar que nessa época não havia tanta propaganda como nos dias de hoje. O público tinha em muitos casos o hábito de ir assistir ao que estivesse no cinema, não havia trailers sendo exibidos com meses de antecedência. Nomes conhecidos no elenco era uma das principais formas de atrair as audiências. (SILVA, 2016, p. 239).

Quando a crise da bolsa de valores de 1929¹¹ estourou, os grandes estúdios levaram o primeiro golpe. De acordo com Hillier (1992 apud SILVA, 2016, p. 239), “[...] a média de público no ano de 1930 foi de 80 milhões de espectadores, esse valor diminuiu para 50 milhões em 1933 e 1934.”. O segundo golpe veio com o aumento da censura. Quando os *nickelodeons* estouraram e começaram a chamar muita atenção foi necessário que o controle sobre os conteúdos produzidos fosse ainda maior. Por conta da pressão de diferentes setores – como a Igreja e o governo –, em 1930 foi fundada a *Production Code Administration* (PCA), que criou um código que estabelecia os valores que deveriam estar nos roteiros: um estilo de vida americano baseado nas normas cristãs. De acordo com Black (2002),

[...] eles todos queriam que filmes de entretenimento enfatizassem que a igreja, o governo e a família eram os pilares de uma sociedade ordenada e que o sucesso e felicidade eram resultados de respeitar e trabalhar nesse sistema [...]. Em suma, eles acreditavam que os filmes deveriam ser peças de moralidade do século vinte, ilustrando o comportamento adequado para as massas [...]. As cortes deveriam ser mostradas como justas e corretas, a polícia como honesta e eficiente, e o governo como protetor de todo o povo. (BLACK, 2002 apud SILVA, 2016, p. 238).

Apesar de ter se mostrado pouco eficiente no início, em razão das dificuldades de as companhias aceitarem seguir as regras estabelecidas, a PCA se tornou forte a partir de 1934 e abriu as portas para que o governo americano, que até então não interferia diretamente nas produções, passasse a fazê-lo. Em 1948, o Decreto Paramount deu o golpe final nesse sistema ao definir que o controle dos estúdios sobre as três etapas de realização dos filmes era uma prática de cartel – empresas que se unem para controlar preços e condições de mercado – e, logo, considerada ilegal. Essa decisão obrigou os *majors* a venderem suas salas, perdendo a maior parte de seu lucro e o espaço para exibir suas produções. O desmonte dos grandes estúdios se iniciou e o cinema entrou em uma fase de transição que nos levou ao período conhecido como Nova Hollywood.

2.2 A NOVA HOLLYWOOD E A INDÚSTRIA COMO A CONHECEMOS

Silva (2016) propõe que, de 1948 a 1967, o cinema passou por uma transição que permitiu – junto aos outros elementos apontados sobre o sistema de estúdios (a formação de

¹¹ A crise começou no sistema financeiro – segmento em que instituições públicas e privadas vendem e compram ações e títulos – no dia 24 de outubro de 1929. Nessa data, 70 milhões de títulos foram disponibilizados, mas não havia quem os comprasse. Sem demanda para esses papéis, os preços das ações em negociação despencaram. Isso gerou uma desconfiança geral que se espalhou para outros ramos da economia – bancos congelaram empréstimos, fábricas pararam por falta de crédito e os preços dos produtos caíram. Mais adiante, a economia paralisou e milhões ficaram desempregados. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/crise-de-1929-do-crash-da-bolsa-de-valores-ao-new-deal.htm>>. Acesso em: 31 out. 2017.

uma equipe verticalizada e particular, a queda de público, o desmonte dos estúdios e a intervenção nos roteiros) – formar as bases para o advento da Nova Hollywood. Nessa fase, os fatores que impulsionaram o desenvolvimento desse novo modelo são quatro, sendo o primeiro deles o sucesso da televisão, que estabeleceu uma competição direta com o cinema e forçou as produtoras a buscarem novas estratégias. Também foi determinante a migração de boa parte da população americana para a zona rural devido à Segunda Guerra Mundial (até esse momento as principais salas de projeção se concentravam em perímetros urbanos), assim como a criação de obstáculos por parte dos países europeus para exibir as produções norte-americanas em seus territórios. Por fim, a intervenção direta do governo americano por meio do já citado Decreto Paramount e pelas investigações do Comitê para Atividades Antiamericanas, que, em 1950, resultaram em uma lista com nomes de astros que não deveriam ter espaço nos filmes porque simpatizavam com o comunismo.

Diante desse quadro, os *majors* reduziram o número de longas-metragens produzidos e também o número de pessoas no quadro de funcionários, de forma que atores e diretores não ficavam mais presos a contratos e podiam negociar salários e filmes em que desejavam participar. Os grandes estúdios também precisaram vender terrenos e itens de acervo, além de alugar os espaços que ainda tinham para outras produtoras. Assim, ao invés de atuarem fortemente nas três etapas, como no sistema de estúdios, os *big five* concentraram suas atividades na distribuição de filmes e no investimento em produções independentes, produzindo menos e se tornando mais seletivos – o foco estava em filmes que poderiam dar grande retorno financeiro (SILVA, 2016).

Outra transformação que ocorreu nesse período foi que, devido às dificuldades financeiras, os estúdios se viram obrigados a adquirir ou se fundir a outros conglomerados. Na década de 1960, a *Universal* foi comprada pela *Music Corporation of America* (empresa do ramo musical), a *Paramount* foi vendida para a *Gulf + Western* (ramo do entretenimento), a *Seven Arts* (também do ramo do entretenimento) adquiriu as últimas ações da *Warner Brothers*, entre outros. As principais mudanças que essas uniões proporcionaram foram a possibilidade de voltar a pedir empréstimos junto aos bancos, a oportunidade de atuação em outras áreas além do cinema e o fato de que naquele momento a tomada de decisões não ficava mais somente a cargo dos produtores, agora era necessário prestar contas aos conselhos e à matriz das companhias (SILVA, 2016).

[...] o cinema americano ia muito mal, dava a impressão de irremediável decadência. A Universal sobrevivia organizando visitas de turistas aos estúdios, sentados em miniônibus, convidados a assistir a filmagens simuladas; a MGM

passava para o ramo da hotelaria em Las Vegas; algumas empresas liquidavam às centenas seus filmes em preto e branco, enquanto outros estúdios dividiam e cediam seus terrenos a fim de realizar operações imobiliárias. A cidade de Beverly Hills despovoava-se de sua colônia cinematográfica, parecia que apenas os trabalhadores da televisão podiam esperar fazer carreira em Los Angeles. (TRUFFAUT, 2005, p. 39).

Considerada inicialmente como uma inimiga, a televisão acabou se tornando uma aliada. Os estúdios independentes, a exemplo da *Walt Disney*, começaram a ver nela uma oportunidade para divulgar seus filmes. Logo, empresas maiores seguiram essa ideia e, por volta de 1950, a *Warner Bros* começou a produzir séries para televisão. Essa foi a maneira que os estúdios encontraram para “[...] recuperarem a linha de produção padronizada que havia sido uma característica fundamental nas décadas anteriores e que havia sido desmontada para as obras lançadas no cinema.” (SILVA, 2016, p. 246).

Para Silva (2016), a partir de 1967 o cinema americano passou a viver a fase conhecida como Nova Hollywood. Os lançamentos de *Bonnie e Clyde: uma rajada de balas* (Figura 5) e *A Primeira Noite de um Homem* (Figura 6), ambos de 1967, representaram grandes sucessos de bilheteria nesse período de crise e o uso de uma linguagem e de temáticas que estavam mais de acordo com a realidade do país. Os filmes dessa época, além de estimularem um engajamento político e contestador, discutiam temas como a contracultura, a guerra, o sexo e a violência – em 1968 o código que antes controlava os materiais produzidos foi abolido, substituído por um sistema de classificação etária. Também nesse período as obras adquiriram um tom mais autoral, o do diretor, com destaque para Martin Scorsese, Francis Ford Coppola e Steven Spielberg. Dessa forma, grandes executivos, como Robert Evans (da *Paramount* e produtor do grande sucesso *O Poderoso Chefão*, de 1972), se concentravam em produzir e financiar os filmes, enquanto a parte de criação ficava a cargo dos diretores. Esse trabalho em conjunto permitiu que importantes filmes do período fossem realizados.

Figura 5 – *Bonnie e Clyde: uma rajada de balas* (1967)

Fonte: Site Adoro Cinema¹².

Figura 6 – *A Primeira Noite de um Homem* (1967)

Fonte: Site Adoro Cinema¹³.

Na década de 1970, o sucesso de algumas obras contribuiu para que Hollywood superasse as dificuldades que vinha enfrentando e um modelo específico começou a ganhar mais espaço nas companhias: era a febre dos *blockbusters*.

[...] com bases mais sólidas, a indústria passou a investir mais pesadamente em filmes de grande orçamento, e a liberdade da década anterior, em grande medida alcançada diante de um contexto de transformação, não existia mais. A produção de *blockbuster* passou a ser o padrão a ser seguido. (SILVA, 2016, p. 248)

De acordo com Mascarello (2012, p. 336), os filmes *Tubarão* (1975) e *Guerra nas Estrelas* (1977) instauraram um modelo que assumiu “[...] a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada [...] à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos, eletrônicos, parques temáticos, brinquedos etc.)”. Esse formato apresentava modificações no tratamento dado ao estilo, temas e narrativa fílmica, com o objetivo de atender às necessidades das estratégias de marketing e venda ao longo dessa cadeia integrada.

Esses diferentes meios e mercados operam em intensa ‘sinergia’: se reforçam e retroalimentam em termos de *marketing*, multiplicam os espaços (janelas) de venda ou exibição (no caso do cinema, instituindo os mercados primário, secundário e de negócios conexos [...]) e operam como anteparos econômicos mútuos para o caso de fracassos pontuais de seus produtos. (MASCARELLO, 2012, p. 338, grifo do autor).

A questão do consumo nesse modelo acabou gerando uma segmentação e encontrou no público jovem, em particular, seu principal cliente. A fruição das obras foi para além do cinema, permitindo ao espectador retomar ou mesmo aprofundar seus conhecimentos e o relacionamento que estabelece com as histórias por meio de produtos personalizados (como

¹² Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-1353/fotos/detalhe/?cmediafile=21082073>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

¹³ Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-8182/fotos/detalhe/?cmediafile=21425328>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

camisetas, chaveiros, cadernos etc.), objetos colecionáveis (como *actions figures*), livros, videogames, CD com a trilha sonora do filme, entre outros produtos. Ser fã acaba tomando uma nova proporção e sobe a níveis mais altos de consumo, permitindo a diferentes indústrias estabelecerem contratos para também ganharem parte dos lucros desses grandes sucessos. Um exemplo disso são os parques temáticos baseados na saga do bruxo *Harry Potter*. A Disney construiu, em dois de seus parques, locais clássicos da história, como o Beco Diagonal (onde os visitantes podem comprar varinhas, vestimentas, livros, brinquedos e outros objetos do mundo bruxo) e Hogsmeade (onde é possível se deliciar com produtos típicos desse universo, como a famosa cerveja amanteigada ou os feijõezinhos de todos os sabores)¹⁴.

A relação do cinema com a TV também passou por alterações, visto que a mesma viu nos longas-metragens o potencial para um significativo produto comercial – o que conferiu aos estúdios a oportunidade de, além de espaço de divulgação de novas obras, poder reaproveitar seus vastos arquivos fílmicos. Ainda na onda de sinergia dos meios, a popularização da TV a cabo e do vídeo doméstico na década de 1970 abriram mais um espaço que precisava ser alimentado pelos filmes hollywoodianos. “Implementada na prática a partir de 1975, por ocasião do lançamento da HBO, a TV paga servia a 9 milhões de lares americanos em 1980, passando a 42 milhões em 1990” (MASCARELLO, 2012, p. 348).

Essas mudanças levaram a novas ondas de aquisições de grandes conglomerados, surgindo impérios atuais como a *Time Warner-AOL*, a *Paramount Communications*, a *Sony-Columbia*, entre outros. Nesse processo, os *blockbusters* exibem algumas características fundamentais:

(1) o custo de produção extraordinariamente inflado (por conta dos cachês e efeitos especiais); (2) a despesa com lançamento próxima ou superior ao custo de produção (em razão do número elevado de cópias e da publicidade massiva na televisão); e (3) a rápida ‘queima’ do filme no circuito primário de exibição (não importando o quanto positivo seja o ‘boca a boca’). Porém, da ótica da conglomeração midiática (agora aplicável), os frequentes ‘prejuízos de bilheteria’ amargados pelos *blockbusters* são, via de regra, amplamente revertidos nos mercados secundários de exibição e dos produtos conexos. (MASCARELLO, 2012, p. 349, grifo do autor).

Mascarello (2012) pondera que isso não significa que as exposições em salas de cinema – tão celebradas no sistema de estúdios – perderam o seu valor, visto que o sucesso na bilheteria é o que determina o potencial econômico para o restante da cadeia midiática. De

¹⁴ Informações retiradas do *site* Embarque na Viagem. Disponível em: <<http://www.embarquenaviagem.com/2017/08/05/8-coisas-imperdivéis-para-todo-fa-de-harry-potter-fazer-na-universal/>>. Acesso em 3 nov. 2017.

acordo com Wyatt (1994), cinco são os elementos que configuram o estilo *high concept*¹⁵ de *blockbuster*: “[...] a aparência visual, a *performance* das estrelas, a música, o personagem e o gênero cinematográfico.” (apud MASCARELLO, 2012, p. 350, grifo do autor). A aparência visual se baseia na estética publicitária e convida o espectador a contemplar as imagens ao invés de se preocupar com o desenvolvimento da história. A performance faz referência direta ao *status* em que as estrelas de Hollywood se encontram, dando mais ênfase a nomes de peso (mesmo que suas atuações não sejam tão boas) ao invés do restante do elenco. A música corrobora com a espetacularização, criando explosões momentâneas que em muitos casos não se relacionam com a imagem que está sendo exibida. Por fim, o personagem e o gênero se relacionam com uma ideia de tipologia hollywoodiana: a apresentação dos personagens corresponde a um mínimo de atributos, dando ênfase à aparência física; os gêneros seriam apenas mais uma maneira de colocar as obras em caixinhas definidas que reduzem a necessidade de explorar mais os desejos e motivações dos personagens (MASCARELLO, 2012).

O posicionamento de Wyatt (1994) apresenta questionamentos interessantes, embora demasiado pessimistas e exagerados, de maneira que Smith (1998) oferece um contraponto ao dizer que a narrativa não sumiu por conta do uso de efeitos especiais.

Os dinossauros dos filmes recentes de Spielberg são não apenas espetáculos impressionantes, mas criaturas de terror e fascinação – personagens, antagonistas, no interior de uma história. [...] é essa dimensão emocional que, entre outras coisas, torna os filmes memoráveis, convidando à ‘memorialização’ da experiência através do consumo posterior – seja de vídeos, de roupas ou na ida a parques temáticos (SMITH, 1998 apud MASCARELLO, 2012, p. 355).

Para Manevy (2008), o sistema combina diferentes estratégias. Na narrativa, evidencia-se o formato em vigência desde a década de 1950 (formado pela organização do espaço e do tempo que corresponde à regra de causa e efeito). No plano empresarial, destaca-se o uso dos gêneros, do marketing e a preocupação com o impacto nas escolhas de elenco e estilo. O autor traz ideias de David Bordwell (2006) para salientar que as mudanças podem ter alterado a cadeia produtiva, mas não geraram um sistema de narrativa novo.

Em alguma medida, afirma ele, houve uma inversão de prioridades na indústria, o que relativiza uma suposta ‘substituição’ de gêneros antigos por gêneros jovens. Se até os anos 1950, reinavam os *westerns*, os filmes de guerra, os musicais e filmes de aventura, posteriormente, ascendem os filmes B, como os filmes de fantasia, as

¹⁵ Conceito adotado por aqueles que qualificam os filmes pós-1975 como obras em que o econômico predomina sobre o estético, ou seja, o planejamento de marketing interfere diretamente em estilo, temática e narrativa. (MASCARELLO, 2012, p. 336-337).

animações, os filmes de terror e os filmes policiais. (MANEVY, 2008, p. 261-262, grifo do autor).

Um fator que Bordwell (2006) acaba esquecendo é uma característica marcante para os que defendem a teoria dos filmes *high-concept*: a mistura de gêneros. *Titanic* (1997), por exemplo, consegue ser, ao mesmo tempo, “[...] um filme catástrofe e um romance adolescente, é um aspecto central tanto da estratégia de comercialização do filme como do próprio filme.” (MANEVY, 2008, p. 262). A obra venceu 11 Oscars e até hoje está entre as maiores bilheterias da história¹⁶, com um faturamento de US\$2.180 bilhões, perdendo apenas para *Avatar* (2009), que faturou US\$2.780 bilhões.

Nessa via, de acordo com relatório apresentando pela Associação do Cinema dos EUA (MPPA)¹⁷, o cinema americano bateu recorde no ano de 2016 ao arrecadar US\$38,6 bilhões no mundo todo. Contudo, esse aumento corresponde a 1% se comparado a 2015, quando faturou US\$38,4 bilhões, sendo que de 2014 para 2015 o crescimento tinha sido de 5%. As estimativas para o ano de 2017 demonstram que não há possibilidade de significativa mudança. Uma matéria da Folha de São Paulo¹⁸ apontou que o verão americano, época de maior arrecadação, teve a pior marca em 11 anos, com um faturamento de US\$3,65 bilhões. A indústria acumula um número significativo de filmes com altos orçamentos, mas que fracassaram nas bilheterias. Ao que parece, a aposta excessiva dos estúdios em franquias e *remakes*, além da competição com séries de TV, vem afetando os rumos da indústria.

2.3 OS DIFERENTES GÊNEROS FÍLMICOS E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

De acordo com Nogueira (2010, p. 17), “[...] é no cinema americano que os gêneros cinematográficos encontram a sua manifestação mais sustentada e sistemática.”. Para ele, os principais gêneros da indústria são ação, comédia, drama, fantástico, ficção científica, *noir*, musical, terror, *thriller* e *western*. Além disso, o autor observa que existem vários subgêneros, como por exemplo aventura e épico. De acordo com o IMDb¹⁹, os filmes da série Jogos Vorazes correspondem aos gêneros ação, aventura, suspense e ficção científica, reforçando a dificuldade destacada por Manevy (2008) anteriormente de enquadrar filmes *high-concept* em

¹⁶ Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-108698/>>. Acesso em: 29 out. 2017.

¹⁷ Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/03/23/bilheteria-do-cinema-mundial-bate-recorde-de-arrecadacao-em-2016.htm>>. Acesso em: 29 out. 2017.

¹⁸ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1916330-verao-americano-e-o-pior-dos-ulti-mos-tempos-para-industria-cinematografica.shtml>>. Acesso em: 29 out. 2017.

¹⁹ *Internet Movie Database*, ou Base de Dados de Filmes na Internet, pertencente à *Amazon*, um site com informações sobre diferentes produtos do ramo do entretenimento. Disponível em: <http://www.imdb.com/?ref_=nv_home>. Acesso em: 30 ago. 2017.

um gênero só. A partir da classificação feita pelo IMDb, das descrições feitas por Nogueira (2010) sobre o tema e da minha percepção a respeito, sugiro que a série se encaixa nos gêneros e subgêneros descritos no Quadro 1. Os elementos que descrevem cada gênero e subgênero foram retirados do livro *Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos*, de Luís Nogueira (2010).

Quadro 1 – Os gêneros e subgêneros de Jogos Vorazes

Gênero/Subgênero	Elementos de Composição
Ação (gênero)	Cenários grandiosos e que promovem o encantamento. Batalhas e explosões exuberantes. Intensificação dos picos dramáticos e utilização da música para sublinhar o tom de uma situação.
Ficção Científica (gênero)	Cria um universo a partir de hipóteses logicamente verossímeis. Sentimento de suspeita e inquietação com o futuro, gerando as distopias, que apontam consequências políticas e sociais negativas. O gênero pode aparecer também por meio de cenários (cibernéticos, metropolitanos, espaciais ou apocalípticos), objetos (design futurista de meios de transporte, por exemplo) ou personagens (androides das mais variadas espécies).
Suspense (derivado do gênero <i>Thriller</i>)	Gera angústia e ansiedade em relação ao destino das personagens, partilhando seus medos e as suas vulnerabilidades. Personagens atravessam a história numa situação de risco quase fatal e de perigo iminente. Tem uma proximidade com o gênero ação quando promove cenas de perseguição, por exemplo.
Aventura (subgênero)	Heroísmo e incerteza diante do destino dos protagonistas. Toque de romantismo como forma de aliviar os perigos da aventura.
<i>Blockbuster</i> (subgênero)	Alta capacidade de inserção na esfera pública por meio de massiva campanha midiática. O investimento em promoção rivaliza com o feito em produção.
Épico (subgênero)	Heroísmo, coragem e superação são exigidos dos protagonistas. Uma batalha se mostrará decisiva no destino de um povo ou de um indivíduo, promovendo libertação da opressão ou conquista do futuro.

Fonte: Elaborado pela autora (2017) com base em Nogueira (2010).

Os gêneros de um filme interferem diretamente nas escolhas relacionadas à linguagem cinematográfica do mesmo. De acordo com Martin (2003), existem vários elementos que compõem a linguagem: planos, ângulos e movimentos de câmera, cenário, figurino, som,

atuação, entre outros. Destaco agora alguns pontos que serão mais relevantes para a análise do meu objeto. Começando pelo cenário, Martin (2003) afirma que ele compreende paisagens naturais e construções humanas, podendo ser reais ou construídas em estúdio. É um elemento fundamental para dar a noção de realidade e autenticidade, permitindo que o espectador tenha confiança em relação ao que assiste. Além disso, “[...] também se constroem cenários com o desejo de acentuar o simbolismo, a estilização e a significação.” (MARTIN, 2003, p. 63).

Sobre a atuação, Martin (2003, p. 73) observa que “[...] no cinema, em geral, a câmera se encarrega de pôr em evidência a expressão gestual e verbal, mostrando-a em primeiro plano e sob o ângulo mais adequado: na tela, a regra é a nuance e a interiorização.”. Parte da fascinação que o cinema exerce no espectador está ligada à capacidade de o mesmo se identificar com os personagens por meio dos atores. Contudo, o que concede prestígio ao artista é sua capacidade de “[...] *colocar-se na pele do personagem ou desempenhar sem encarná-lo.*” (MARTIN, 2003, p. 74, grifos do autor). Ou seja, entrar de corpo e alma no personagem ou evitar um processo de identificação. Nesse contexto de construção do personagem, um elemento importante é o figurino. Para Eisner (1949),

[...] o vestuário não é jamais um elemento artístico isolado. Deve-se considerá-lo em relação a um certo estilo de direção, cujo efeito pode aumentar ou diminuir. Ele se destacará dos diferentes cenários para pôr em evidência gestos e atitudes dos personagens, conforme sua postura e expressão. (EISNER, 1949 apud MARTIN, 2003, p. 60-61).

Dessa forma, a roupa despersonaliza o ator e caracteriza o herói. Distingue e confirma sua personalidade. Assim também funcionam os diálogos, pois o que personagem diz, bem como o jeito de falar, denotam sua situação social e histórica. Martin (2003) destaca que os diretores devem evitar que a explicação verbal supere a visual, visto que a imagem é capaz de mostrar os acontecimentos e, através das ferramentas à sua disposição (movimentos de câmera, enquadramentos, ruídos etc.), o filme pode significar sem ter que dizer. “Fica claro, portanto, que a *fala deve evitar ao máximo possível ser uma simples paráfrase da imagem [...]*” (MARTIN, 2003, p. 178, grifo do autor).

Um último ponto que merece destaque é a montagem. Dentro desse contexto, Martin (2003, p. 140) aponta que a cena é “[...] determinada mais particularmente pela unidade de lugar e de tempo [...]”. Já a sequência é definida como uma “[...] sucessão de planos cuja característica principal é a unidade de ação [...] e a unidade orgânica, isto é, a estrutura própria que lhe é dada pela montagem.” (MARTIN, 2003, p. 140). O autor cita três tipos de montagem: rítmica, ideológica e narrativa. Sendo as duas primeiras mais voltadas à estética

do filme, darei destaque apenas à montagem narrativa, cujo papel é “[...] o relato de uma ação, o desenrolar de uma sequência de acontecimentos.” (MARTIN, 2003, p. 155). Esses acontecimentos podem ser contados de forma linear (ordem lógica e cronológica), invertida (movimentos de ida e volta ao passado) e alternada (duas ações que ocorrem de maneira simultânea, geralmente se juntando ao final do filme).

A série de filmes *Jogos Vorazes*, baseada nos três livros da escritora Suzanne Collins, encaixa-se, em parte, dentro da proposta estabelecida para *blockbusters*, principalmente no que diz respeito aos altos orçamentos, à campanha massiva de marketing, ao uso de efeitos especiais, à formação de um grande público que acompanha a história e à venda de diferentes produtos em outras indústrias. Composta de quatro filmes, a série foi realizada pela produtora independente de cinema e televisão *Lionsgate* – criada em Vancouver, no Canadá, mas com sede na cidade de Santa Mônica, estado da Califórnia. Atualmente, o segundo filme da franquia, *Em Chamas* (2013), está entre os 65 filmes de maior bilheteria mundial, ocupando a 56ª posição, enquanto *Jogos Vorazes* (2012) e *A Esperança - Parte 1* (2014) – primeiro e terceiro filmes da saga, respectivamente – estão entre as 100 maiores bilheterias do mundo²⁰.

De acordo com o *site* O Globo²¹, em notícia publicada em 24 de março de 2012 (época do lançamento do primeiro filme), a série já estreou disputando sucesso de bilheteria com o então fenômeno juvenil até o momento: *Harry Potter*. A notícia já destaca logo no início que a saga chega ao cinema, mas também às lojas de brinquedo, maquiagem, vestuário, supermercados e, obviamente, agita o mercado literário. Após o enorme sucesso que *Warner Bros* alcançou com as adaptações para o cinema da série *Harry Potter*, criando um número considerável de fãs em todo o mundo e oferecendo vários produtos em paralelo em outras indústrias, era a vez da *Lionsgate* conseguir o bilhete da sorte.

Um dos fatores que torna a série *Jogos Vorazes* tão interessante e faz com que ela tenha significativo sucesso entre o público jovem é o fato de que dessa vez a figura do herói é uma mulher. Isso é um exemplo de mudança do sistema de Hollywood, que durante muito tempo teve suas histórias contadas predominantemente por homens e com personagens principais também masculinos. Essa será a discussão do próximo capítulo.

²⁰ Dados fornecidos pelo Wikipédia. A lista de bilheterias mundiais é montada com base em informações do Box Office Mojo (*site* americano que mostra a evolução sistemática das bilheterias). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_filmes_de_maior_bilheteria>. Acesso em: 29 out. 2017.

²¹ Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/lucros-vorazes-4401687>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

3 A CONSTRUÇÃO DA HEROÍNA NO CINEMA E NA MITOLOGIA

Neste capítulo inicio falando sobre os estudos teóricos e os movimentos desenvolvidos pelo feminismo, que é dividido em três ondas, dando ênfase maior à segunda e à terceira – momento em que o termo “gênero” começou a participar dos estudos e que apresenta pesquisas desenvolvidas por autoras como Joan Scott e Judith Butler. A seguir, discorro sobre a representação da mulher no cinema, tratando de como evoluiu o seu papel nesse meio e de que forma as teorias feministas se relacionam com esse segmento. Encerro o capítulo falando especificamente sobre o ato de contar histórias e a mitologia, momento em que utilizo as pesquisas de Joseph Campbell e Christopher Vogler sobre a jornada do herói e a releitura desse modelo feita por Maureen Murdock, atualizando a jornada para uma perspectiva feminista.

3.1 O FEMINISMO EM MOVIMENTO: DO SUFRÁGIO FEMININO AOS ESTUDOS DE GÊNERO

De acordo com Céli Pinto (2010), por ter a dupla característica de ser, ao mesmo tempo, militância e teoria, podemos conhecer o feminismo a partir de duas perspectivas: a histórica (com ênfase nas ações do movimento feminista); e a produção teórica realizada nos campos das humanidades, da crítica literária e da psicanálise. Isso ocorre, principalmente, por causa do modelo de militante que impulsiona o feminismo da segunda metade do século XX: mulheres de classe média com acesso à educação nas áreas citadas acima. Partindo dessa dupla perspectiva, o movimento é comumente dividido em três ondas: do final do século XIX ao início do XX (1ª onda), de 1960 a 1980 (2ª onda) e a partir de 1990 (3ª onda).

A primeira onda feminista teve início quando, na Inglaterra, um grupo de mulheres, as *suffragettes*, se uniu para lutar por seus direitos políticos, sendo o principal deles o direito ao voto. Foram grandes manifestações (onde muitas foram presas) e greves de fome. Em 1913, a feminista Emily Davison se jogou na frente do cavalo do rei Jorge V durante uma corrida de cavalos em Derby e acabou morrendo. As mulheres do Reino Unido conquistaram o direito ao voto em 1918. O movimento cresceu e acabou chegando a outros países, além de ter o debate ampliado também para o campo econômico (questões de salário e condições de trabalho), sendo no Brasil liderado pela bióloga Bertha Luz, cientista de grande prestígio que estudou no exterior e voltou ao país por volta de 1910. A partir de 1930 o feminismo perdeu força e só

voltou a ganhar importância em 1960, período em que se iniciou a segunda onda (PINTO, 2010).

Essa segunda fase foi repleta de eventos marcantes para a história ocidental: o movimento *hippie*, na Califórnia, propôs um estilo de vida que questionava o consumismo e as normas morais vigentes, pregando o lema “paz e amor”; a pílula anticoncepcional foi lançada, primeiro nos EUA, depois na Alemanha; a música viveu uma revolução com bandas como Beatles e os Rolling Stones (PINTO, 2010). A luta feminista nesse momento passou a ser contra o patriarcado e levantou questões acerca do corpo e do direito ao prazer. As principais referências teóricas foram *A mística feminina*, de Betty Friedan, publicado em 1968, e *O segundo sexo*, de Simone de Beauvoir, publicado pela primeira vez em 1949. É nesse último que se estabeleceu uma das principais máximas do feminismo e que foi crucial para essa fase: não se nasce mulher, torna-se mulher (PEDRO, 2005).

O feminismo aparece como um movimento libertário, que não quer só espaço para a mulher – no trabalho, na vida pública, na educação –, mas que luta, sim, por uma nova forma de relacionamento entre homens e mulheres, em que esta última tenha liberdade e autonomia para decidir sobre sua vida e seu corpo. Aponta, e isto é o que há de mais original no movimento, que existe uma outra forma de dominação – além da clássica dominação de classe –, a dominação do homem sobre a mulher – e que uma não pode ser representada pela outra, já que cada uma tem suas características próprias. (PINTO, 2010, p. 16).

Joana Pedro (2005) observa que, nessa fase inicial, a palavra “mulher” era utilizada em contraposição à palavra “homem” (considerada universal). Até hoje, quando queremos nos referir às pessoas em um sentido geral, é comum utilizar esse termo, como por exemplo, ao invés de dizer “as pessoas são curiosas”, fala-se “o homem é curioso”. Ocorre que questões como ter filhos quando quiser, a divisão de tarefas domésticas ou mesmo a própria violência contra a mulher eram elementos específicos que esse homem universal não contemplava. E era isso que o movimento desse período questionava: a identidade da mulher, que era separada da do homem. Por conta disso, essa época tinha como característica a formação de grupos de discussão formados apenas por mulheres – acreditava-se que a presença de homens inibia as palavras e iniciativas das participantes.

E o que se fazia nestas reuniões nas quais só participavam mulheres? Cada uma narrava a maneira como tinha sido criada – diferente dos meninos –, de como em cada etapa da vida – infância, adolescência, maturidade – tinha vivido seu corpo de forma diferente e sofrido os preconceitos, as violências, enfim, os impedimentos de se desenvolver plenamente. Nestas reuniões, as mulheres percebiam que o que tinha acontecido com elas, individualmente, era comum a todas as demais e concluíam que – como tinha dito Simone de Beauvoir – era a cultura, dominada pelos homens,

que as tinha tornado submissas e com tão baixa auto-estima. (PEDRO, 2005, p. 80-81).

Essa perspectiva separatista previa que todas as mulheres teriam uma mesma identidade. Por serem identificadas pelo sexo feminino, todas estavam submetidas à mesma forma de opressão realizada pelo sexo masculino. O grupo que defendia essa ideia ficou conhecido como “diferencialista”, sendo considerado divergente daquele que seguia, por exemplo, Simone de Beauvoir, considerada uma “igualitarista”. Isso porque as diferencialistas partiam do princípio de que o órgão genital e tudo que o envolvia (gravidez, menstruação etc.) fazia com que as mulheres fossem consideradas menos fortes e, portanto, alvo de subordinação e violência, enquanto as igualitaristas acreditavam que as mulheres deveriam ter condições de participar igualmente com os homens na esfera pública – colocando as diferenças do corpo de ambos os sexos como algo de igual valor. Contudo, ambas as visões acabavam não dando conta de uma questão crucial: as mulheres não são todas iguais. Era preciso pensar a diferença dentro da própria diferença, de maneira que negras, mestiças, pobres e trabalhadoras dos EUA começaram a questionar e dizer não se sentirem contempladas na classificação “mulher”. Para elas, o trabalho fora de casa não era uma libertação, por exemplo, mas algo com o que já estavam acostumadas e que trazia fadiga e, muitas vezes, uma má remuneração. Isso demonstrou que existiam “mulheres”, e não “mulher”, e que a pauta de uma, muitas vezes, não contemplava a pauta de outras. E mesmo nas diferenças conseguiram perceber que “[...] não importava o que a cultura definia como sendo atividade de mulheres: esta atividade era sempre desqualificada em relação àquilo que os homens, desta mesma cultura, faziam.” (PEDRO, 2005, p. 83).

Foi por volta de 1980, segundo Pedro (2005), que a palavra “gênero” entrou nas discussões feministas e surgiu como substituta para a palavra “sexo”. Isso porque o movimento passou a ver que as diferenças comportamentais existentes entre homens e mulheres não dependiam de uma questão biológica, mas sim da construção cultural. No livro *Sex and Gender*, publicado em 1968, o escritor Robert Stoller já apontava, segundo Pedro (2005, p. 79), que “[...] o ‘sentimento de ser mulher’ e o ‘sentimento de ser homem’, ou seja, a identidade de gênero era mais importante do que as características anatômicas.”. Nesse contexto, Joan Scott (1989) observa que, para entender o real significado da palavra gênero, é preciso analisar o sujeito individual, mas também o contexto social em que ele está inserido e a natureza das suas inter-relações. A autora retoma o conceito de poder desenvolvido pelo filósofo Michel Foucault, “[...] entendido como constelações dispersas de relações desiguais

constituídas pelo discurso nos ‘campos das forças’.” (SCOTT, 1989, p. 20), e o usa para definir que gênero

[...] tem duas partes e várias sub-partes. Elas são ligadas entre si, mas deveriam ser analiticamente distintas. O núcleo essencial da definição baseia-se na conexão integral entre duas proposições: o gênero é um elemento constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos, e o gênero é uma forma primeira de significar as relações de poder. (SCOTT, 1989, p. 21).

A autora ainda aponta que, dentro desse contexto de constituir as relações e dar significado a elas, o gênero implica em quatro elementos que se relacionam: o primeiro são os símbolos construídos culturalmente que evocam representações diversas (uma figura que em um contexto representa o bem e, em outro, o mal, por exemplo); o segundo são os conceitos que tentam limitar possibilidades de interpretação – comumente usados na religião ou na educação – como uma forma de manter a visão binária do masculino e do feminino (sendo a posição que emerge como dominante considerada a única possível não por resultado de um consenso, mas como parte do conflito); o terceiro é permitir que uma visão mais ampla, que não considere só o parentesco, seja incorporada ao debate (apontando aspectos como o mercado de trabalho, a educação, o sistema político); e o quarto é a identidade subjetiva – usar a diferença entre os corpos como forma de legitimar fenômenos que não têm relação com a sexualidade.

Essas interpretações estão baseadas na idéia de que as linguagens conceituais empregam a diferenciação para estabelecer o sentido e que a diferença sexual é a forma principal de significar a diferenciação. O gênero é, portanto, um meio de decodificar o sentido e de compreender as relações complexas entre diversas formas de interação humana. (SCOTT, 1989, p. 23).

Para ilustrar essa legitimação e os conceitos se relacionando, Scott (1989) apresenta alguns exemplos ligados à política e ao poder. Um deles é a ideia defendida por Louis de Bonaud, em 1816, sobre a razão pela qual a legislação da Revolução Francesa deveria revogar o divórcio. Por meio de uma analogia, Louis aponta que, assim como a democracia permite ao povo se rebelar com o poder vigente, o divórcio permitiria que a mulher se colocasse contra o marido, sendo o ideal criar um sistema de leis que supervisionasse a organização e o comportamento das famílias. Formas de controlar as mulheres durante governos totalitários são bem presentes ao longo da história, como durante a Alemanha Nazista ou no ápice do grupo aiatolá Khomeiny, no Irã, de forma que podemos encontrar nesses modelos

[...] dirigentes que se afirmavam, legitimavam a dominação, a força, a autoridade central e o poder soberano identificando-os ao masculino (os inimigos, os ‘outsiders’, os subversivos e a fraqueza eram identificados ao feminino), e traduziram literalmente esse código em leis que colocam as mulheres no seu lugar ‘proibindo sua participação na vida política, tornando o aborto ilegal, proibindo o trabalho assalariado das mães, impondo códigos de vestuário às mulheres’. (SCOTT, 1989, p. 25).

De nada serviria realizar essas ações se não fosse a necessidade de integrá-las à construção e consolidação de um poder. Um tipo de relação dentre outras que existem e que aponta para a primeira parte da definição da autora para o termo “gênero” é a capacidade de significar. Se a hierarquia passa a se basear na interpretação generalizada da oposição supostamente natural entre o feminino e o masculino, os discursos utilizados vão reforçar essa visão na medida em que se referem a ela, naturalizando seus significados. Se tomamos uma guerra como exemplo, podemos encontrar elementos que reforçam a virilidade (necessidade de proteger as mulheres e as crianças) ou a masculinidade (a ideia de potência de uma nação). “O gênero é uma das referências recorrentes pelas quais o poder político foi concebido, legitimado e criticado. Ele se refere à oposição masculino e feminino e fundamenta ao mesmo tempo seu sentido.” (SCOTT, 1989, p. 27). Dessa forma, o poder é composto pelas relações de gênero e a oposição binária, sendo que tentar mudar um aspecto dessa estrutura ameaça o sistema como um todo.

Os questionamentos apontados por Scott (1989) avançam para a terceira onda feminista e têm como principal referência o livro de Judith Butler, *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*, publicado pela primeira vez nos EUA em 1990. Para Butler (2013), as teorias desenvolvidas durante as ondas anteriores focaram em encontrar uma forma universal de representação da mulher com o objetivo de requisitar a visibilidade que simplesmente não existia ou que, quando existia, era mal representada. Contudo, essa necessidade de descrever a mulher em um perfil específico e predominante começou a ser questionada dentro do próprio movimento. A estrutura que constrói o sujeito e também o legitima dita as regras de como a categoria é representada, o que, por consequência, gera uma exclusão de vários tipos de mulheres. Por isso, Butler (2013, p. 19) aponta que a “[...] crítica feminista também deve compreender como a categoria ‘mulheres’, o sujeito do feminismo, é produzida e reprimida pelas mesmas estruturas de poder por intermédio das quais busca-se a emancipação.”. Tentar definir uma identidade comum aponta que se alguém é mulher, isso é tudo que a pessoa poderia ser, mas a construção de uma identidade não se resume apenas a esse ponto.

[...] porque o gênero nem sempre se constituiu de maneira coerente ou consistente nos diferentes contextos históricos, e porque o gênero estabelece interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas. Resulta que se tornou impossível separar a noção de ‘gênero’ das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida. (BUTLER, 2013, p. 20).

A autora também questiona a definição de sexo como um fator biológico determinante e fixo, e de gênero como resultado da construção cultural e, por isso, sujeito a mudança. Se no sexo a biologia acaba sendo o destino, no gênero a cultura é o destino. Nesse contexto, o corpo seria um meio passivo para se inscrever os significados culturais, não considerando que ele é em si mesmo uma construção também. Quando Simone de Beauvoir afirma que “torna-se mulher”, ela não fala que esse ser é especificamente a fêmea. E quando a mesma autora aponta que “o corpo é uma situação”, não é possível analisar um corpo sem que ele já não tenha sido interpretado por meio de significados culturais, de forma que o sexo não seria pré-discursivo, ele também é construído. Definir sexo e gênero como elementos fixos ou livres é o objetivo de um discurso que busca apontar limites para uma análise de gênero. “Os limites da análise discursiva do gênero pressupõem e definem por antecipação as possibilidades das configurações imagináveis e realizáveis do gênero na cultura.” (SCOTT, 2013, p. 28).

Considerando que o cinema, assim como outras formas de arte, cumpre papel de representação dos sujeitos dentro de uma cultura e tem sua estrutura baseada em regras que passam pela política, religião e economia (como explicado no segundo capítulo do presente trabalho), chega o momento em que o elemento gênero deve ser discutido dentro dessa esfera. Após entender como o feminismo surgiu e de que forma as teorias avançaram ao longo dos anos, passo para uma discussão da relação desse movimento com o cinema americano.

3.2 O FEMINISMO E A INDÚSTRIA CINEMATOGRAFICA HOLLYWOODIANA

Desde que os movimentos pela libertação da mulher surgiram, as feministas americanas estudam a representação da sexualidade feminina nas diferentes formas de expressões artísticas. Essa crítica feminista surgiu da necessidade que mulheres tiveram de reavaliar a cultura em que haviam sido educadas e criadas. Em um primeiro momento, a análise recaiu sobre os papéis sexuais ocupados pela mulher nas artes clássicas e nos produtos de massa, resumindo-se em julgar como positivas ou negativas as *performances* de acordo com um modelo de mulher autônoma e independente. Os estudos desenvolvidos na década de

1970 foram fundamentais para apontar a falha desse modelo e destacar que mais importante que analisar o conteúdo era entender como se produz o significado nos filmes (KAPLAN, 1995).

De acordo com Ann Kaplan (1995), a psicanálise é a melhor ferramenta para analisar os modelos psíquicos criados pelo capitalismo e suas estruturas interpessoais e sociais. Partindo do princípio de que os filmes comerciais são construídos para atender aos desejos e necessidades criados pela organização familiar do século XIX, a psicanálise explica as posições e os desejos dos modelos de macho e fêmea demonstrados nas obras. “Os signos do cinema hollywoodiano estão carregados de uma ideologia patriarcal que sustenta nossas estruturas sociais e que constrói a mulher de maneira específica – maneira tal que reflete as necessidades patriarcais e o inconsciente patriarcal.” (KAPLAN, 1995, p. 45).

O melodrama, gênero destinado com mais força às mulheres e foco de estudo da autora, serve tanto para destacar as restrições e as limitações impostas às mulheres quanto para “educar” as mesmas de que essas restrições são naturais e inevitáveis. Por isso, os personagens principais nos demais gêneros são majoritariamente homens, visto que as questões femininas só seriam centrais no melodrama familiar. Contudo, por que então esse estilo faz tanto sucesso com o público feminino? Por que achar a rendição algo prazeroso? Baseando-se em estudos do psicanalista Jacques Lacan, Kaplan (1995) acredita que quase todas as fantasias sexuais obedecem ao modelo de dominação-submissão, sendo que a mulher ocupa a segunda posição. É possível que ela migre entre os papéis, mas mesmo quando isso acontece, quando a mulher consegue dominar, ela ocupa um lugar dito “masculino”. Dessa forma, os filmes buscam retratar essa realidade de duas maneiras: quando dentro do gênero melodrama deserotizam a mulher e lhe negam o prazer; e, quando fora desse gênero, seu corpo representa o objeto erótico para o homem. Funciona a lógica do espelho, que devolve ao espectador masculino uma versão de domínio e controle e à espectadora feminina uma figura impotente e vitimizada (KAPLAN, 1995).

Para exemplificar como a representação da mulher foi sendo construída ao longo do tempo na prática, Kaplan (1995) traz filmes de diferentes épocas. Da década de 1930 a autora cita duas obras: *A dama das camélias* (1936) e *A vênus loira* (1932). No primeiro, seu objetivo é mostrar que, quando o homem idolatra a mulher, frequentemente traz consigo uma superioridade econômica e social que impõe a ela exigências, fazendo com que a personagem feminina precise de um homem que a proteja de outro tipo de homem ao qual está vulnerável.

No segundo filme a mulher se torna um fetiche²², sendo anulada e redesenhada à semelhança do homem, inclusive por meio da vestimenta masculina – uma outra forma de dominação dentro do sistema patriarcal (Figura 7). Da década de 1940 a obra destaque é *A dama de Xangai* (1946), produção em que a mulher assume o papel de *femme fatale*, transbordando sua sexualidade (Figura 8). O homem, ao mesmo tempo em que a deseja, também a teme, de forma que sua subversão deve ser punida, geralmente com a morte (Figura 9).

Figura 7 – A vênus loira (1932)



Fonte: IMDb²³.

Figura 8 – A dama de Xangai (1946)



Fonte: IMDb²⁴.

Figura 9 – A dama de Xangai (1946)



Fonte: Blog Análise Indiscreta²⁵.

²² De acordo com Kaplan (1995, p. 32), o fetichismo “[...] refere-se à perversão em que os homens buscam encontrar o pênis da mulher, com o objetivo de alcançar para si satisfação erótica (p. ex., o cabelo comprido, um sapato ou um brinco tomam o lugar do pênis)”. É o medo da castração que se esconde no fetiche, impedindo que ele se sinta excitado com alguém que não tenha pênis ou algo que o substitua.

²³ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0022698/mediaviewer/rm2018154496>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

²⁴ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0040525/mediaviewer/rm4108921344>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

²⁵ Disponível em: <<https://analiseindiscreta.wordpress.com/2010/12/28/a-dama-de-shanghai-1947/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

Na década de 1960, os movimentos pedindo pela libertação da mulher interferem e alteram as regras do jogo, visto que muitas delas passam a reivindicar e expressar a posse sobre suas sexualidades. Como resultado, os filmes da década de 1970 apresentam um número considerável de mulheres sendo estupradas. A hostilidade passa a residir na ideia de que as mulheres querem sexo o tempo todo e que os homens devem dar isso a elas, se possível à força: primeiro para puni-las por tal desejo; segundo, para garantir o controle; por último, para provar a “masculinidade”. O exemplo desse período é *À procura de Mr. Goodbar* (1977), que mostra uma mulher que busca satisfazer seus desejos e, diferente da *femme fatale*, não pode ser morta, de forma que o homem precisa desenvolver outro meio de ter controle dessa expressividade sexual recém descoberta (Figura 10).

Figura 10 – *À procura de Mr. Goodbar* (1977)



Fonte: IMDb²⁶.

Contudo, Kaplan (1995) aponta em sua análise que essa construção de uma mulher mais livre dentro da narrativa não é verídica. Mesmo que a personagem Teresa tenha possibilidades que não foram permitidas a outras heroínas, o filme

[...] tem um discurso psicanalítico tradicional subjacente que de fato ‘explica’ todas as ações de Teresa como motivadas na realidade por sua necessidade de amor e aprovação paterna. [...] Seu estupro e sua morte são, portanto, um castigo por recusar-se a submeter-se aos códigos que definem seu espaço e limitam suas possibilidades ao que o patriarcado exige. (KAPLAN, 1995, p. 24).

Entre 1970 e 1980, como uma estratégia de tentar atender às demandas feministas, o cinema também passa a transformar astros masculinos em objeto de desejo feminino. Um exemplo é o ator John Travolta, que fez os filmes *Os embalos de sábado à noite* (1977) e *Vivendo cada momento* (1978). Os personagens dessas obras se tornam objeto do olhar de

²⁶ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0076327/mediaviewer/rm1518835712>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

mulheres quando deixam o papel tradicional de controladores para se tornarem objeto sexual da mulher, que assume o papel “masculino” de dona da ação.

Quase sempre perdendo, ao fazê-lo, as características femininas tradicionais – não aquelas da sedução, mas as de bondade, humanidade, maternidade. Agora ela é quase sempre fria, enérgica, ambiciosa, manipuladora, exatamente como os homens cuja posição usurpou. (KAPLAN, 1995, p. 51).

Isso demonstra que os movimentos que pediram um papel mais dominante para a mulher conseguiram, como resposta, que a mesma pudesse ser representada de maneira “masculina” desde que os homens assumissem o papel “feminino”. Dessa forma, o sistema como um todo não foi afetado, as “mudanças” na representação deixaram os papéis construídos intactos: para possuir e ativar o olhar é necessário estar na posição “masculina”. Assim, o cinema em Hollywood é pensado a partir da visão patriarcal, com uma linguagem em que mulheres não atuam “[...] como significante de um significado (a mulher real) [...], mas como significante e significado suprimidos para dar lugar a um signo que representa alguma coisa no inconsciente masculino.” (KAPLAN, 1995, p. 53).

Em paralelo aos modelos de representação nas narrativas fílmicas que seguem as regras do patriarcado, a pesquisadora Giselle Gubernikoff (2016) aponta também a influência do *star system* na construção da imagem feminina. Por meio dos estereótipos criados, “[...] o cinema americano indiretamente contribuiu para reforçar comportamentos que acabaram por desembocar na crise de identidade da mulher nos dias atuais [...]” (GUBERNIKOFF, 2016, p. 43). O fundador desse sistema foi D. W. Griffith, um dos maiores realizadores do início do cinema americano, que estabeleceu como os princípios fundamentais do sistema mulheres jovens e bonitas que representassem os modelos tradicionais vitorianos de educação, candura e vivacidade.

Aos poucos, as personalidades das estrelas foram se moldando e adequando ao *star system*, criado pela crescente indústria cinematográfica americana para maior identificação dos espectadores com os diferentes intérpretes. Por intermédio dos novos estereótipos criados pelo cinema americano, novos ideais de feminilidade e padrões de comportamento foram impostos por atrizes como Mary Pickford, Mae Marsh, Lillian e Dorothy Gish, Blanche Sweet e outras [...] (GUBERNIKOFF, 2016, p. 55).

Na década de 1920, por conta da 1ª Guerra Mundial, houve uma mudança comportamental que alterou a moralidade vigente. Os filmes começaram a tratar de forma mais aberta questões como divórcio, sedução, festas e uso de drogas. O *star system* vivia seu auge, com estrelas altamente remuneradas, e a atriz americana Gloria Swanson personificava

a ascensão social da burguesia e sua ostentação. O cinema americano também foi invadido por uma série de atrizes europeias – Pola Negri, por exemplo, atriz polonesa, construiu uma imagem de *femme fatale* que controla o homem por meio do chicote. Contudo, ninguém mais quebrou a imagem feminina de delicadeza que a sueca Greta Garbo, “[...] imposta pelo cinema da época como símbolo de atração sexual, transfigurada em natureza trágica e oprimida pela paixão.” (GUBERNIKOFF, 2016 p. 56). A heroína não era mais a mocinha ingênua que escolhia o homem pobre, mas honesto; ela virou uma mulher astuta, ambiciosa e materialista, que faz o que for preciso para alcançar a felicidade. Por trás dos cachês altíssimos e o estilo de vida luxuoso, Hollywood manipulava suas atrizes e as prendia em tipos específicos de papéis.

Na década de 1950 o domínio masculino – recheado de personagens que demonstravam desprezo pelo sexo oposto, sem cavalheirismo ou que maltratavam as mulheres – é fortemente ameaçado pela figura de Marilyn Monroe, que, “cheia de sex-appeal e sensualidade, atraía multidões aos cinemas [...]” (GUBERNIKOFF, 2016, p. 61). Depois de muitos papéis, que oscilaram entre a virgem e a vulgar, Marilyn se consolidou na loira, bonita e burra ou na prostituta de bom coração. Contudo, através de sua atuação, um novo modelo de mulher surgiu no painel cinematográfico mundial.

Como uma forma de alimentar o sistema, desenvolveu-se, em paralelo, uma série de publicações que contavam a vida dos astros. As empresas de cinema encorajavam isso “[...] e já em 1950 um levantamento apontou que 48% do público feminino e 36% do público masculino escolhiam seus filmes a partir do elenco.” (GUBERNIKOFF, 2016, p. 115). A relação entre o cinema e o consumismo ficou cada vez mais intensa, de maneira que não só o filme era mercadoria, mas a mulher também. A espectadora era considerada uma consumidora em potencial e via refletida nas estrelas um estilo de vida idealizado.

Contígua a uma linha de produtos, o que se vendia era uma ideia de *feminilidade*, associado a um corpo fetichizado e narcisista. Se a narrativa cinematográfica hollywoodiana des-erotizou a mulher, a estrela de cinema oferecia a ela todo um fausto de produtos para sua iniciação. Mesmo quando o consumerismo está voltado ao ambiente em que a estrela habita a relação também é narcisista, porque o que se propõe é uma forma de vida idealizada, conquistada através da aquisição dos diferentes bens e produtos anunciados (GUBERNIKOFF, 2016, p. 123, grifo do autor).

Ainda que em 1948 a justiça americana tenha proibido o modelo de contratos estabelecidos pelo *star system*, dando autonomia aos artistas para negociarem seus cachês e filmes, resquícios desse sistema permanecem até hoje. Muito ainda se alimenta o público com

fofocas a respeito da vida dos artistas, seus altos salários e estilo de vida que levam. Contudo, uma questão tem emergido com certa frequência recentemente na imprensa e em pesquisas: o sexismo dentro da indústria do audiovisual. Em relatório publicado em 2016 pelo Centro de Estudo das Mulheres na Televisão e no Cinema da San Diego State University²⁷, a pesquisadora Martha Lauzen aponta que as mulheres representaram 29% dos protagonistas nas cem produções com maior bilheteria no ano de 2015. Em 2014 esse índice foi de 7%. A respeito de papéis com falas, houve uma queda de 33% para 32%. Em outra pesquisa²⁸ da mesma instituição, mas divulgada em 2015, Martha afirmou que mulheres dirigiram apenas 7% dos 250 maiores filmes de Hollywood no ano de 2014, representavam apenas 11% dos roteiristas dos 250 filmes mais rentáveis e correspondiam a 23% dos produtores. Dessa forma, é visível que a indústria ainda tem muito que evoluir no quesito representação feminina na frente e por trás das câmeras.

A questão da discrepância de salários também causa discussões e já foi apontada por diversas atrizes. Patricia Arquette, ao receber o Oscar de Melhor Atriz Coadjuvante em 2015, dedicou o prêmio a todas as mulheres e afirmou que era o momento de terem “salários igualitários para todos e direitos iguais para as mulheres nos Estados Unidos”²⁹. A veterana Meryl Streep, uma das atrizes americanas mais bem-sucedidas na indústria, afirmou em 2015, durante entrevista à BBC sobre o filme *As Sufragistas* (2015), que recebia menos que seus colegas homens e que a culpa disso era das distribuidoras de filmes.

‘[...] Entre os 10 principais compradores de filmes nos Estados Unidos não há uma só mulher. Homens e mulheres às vezes têm gostos diferentes. Mas se as pessoas que estão escolhendo o que vai para os multiplexes são todas de uma só tendência, a escolha (dos filmes) será limitada e isso será uma profecia que se autorrealiza (a de que filmes com mulheres vendem menos).’ (BBC BRASIL, 2015, documento eletrônico).³⁰

Jennifer Lawrence, que faz a Mística na saga *X-Men* e estourou em Hollywood após interpretar Katniss Everdeen nos quatro filmes da franquia *Jogos Vorazes*, publicou em 2015 um artigo na *newsletter* feminista *Lenny* sobre a desigualdade, cujo título era “Por que eu ganho menos do que meus colegas do sexo masculino?”. No texto, Jennifer comentou o

²⁷ Disponível em: <<http://correiodopovo.com.br/ArteAgenda/Variiedades/Cinema/2017/2/610846/Mulheres-protagonizaram-mais-filmes-em-Hollywood-em-2016,-aponta-pesquisa>>. Acesso em 20 set. 2017.

²⁸ Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/10/mulheres-sao-diretoras-de-apenas-7-dos-principais-filmes-de-hollywood.html>>. Acesso em 20 set. 2017.

²⁹ Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/02/22/patricia-arquette-vence-oscar-de-atriz-coadjuvante-por-boyhood.htm>>. Acesso em 20 set. 2017.

³⁰ Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/10/meryl-streep-diz-que-ganha-menos-do-que-colegas-homens.html>>. Acesso em 20 set. 2017.

vazamento de informações da empresa Sony Pictures sobre os salários pagos aos atores do filme *Trapaça* (2013), também estrelado por ela. Na época, foi divulgado que ela havia recebido muito menos que seus colegas de elenco homens, o que a fez começar a questionar o sexismo dentro da indústria.

‘[...] Quando o vazamento da Sony aconteceu e eu descobri o quanto menos eu estava sendo paga do que as pessoas que por sorte têm pintos, eu não fiquei brava com a Sony. Eu tenho raiva de mim mesma. Eu falhei como uma negociadora porque eu desisti cedo. Eu não queria continuar lutando por causa de milhões de dólares que, francamente, devido a duas franquias, eu não precisava.’ (FIGUEIRA, 2015, documento eletrônico).³¹

A atriz ainda apontou no artigo que não quis insistir para aumentarem o salário para não parecer encrenqueira ou mimada, mas ao ver os dados divulgados se deu conta de que os executivos de Hollywood esperam que as mulheres sejam passivas enquanto os homens brigam por seus direitos.

‘[...] Eu não acho que trabalhei com algum homem que passou um tempo pensando como poderia ser ouvido dentro da indústria. Ele é simplesmente ouvido. Jeremy Renner, Christian Bale e Bradley Cooper: todos lutaram e conseguiram negociar acordos poderosos para si próprios. Se qualquer coisa acontecer, eu tenho certeza que eles foram elogiados por serem ferozes e táticos, enquanto eu estava preocupada em agradar e não recebendo o que merecia por direito.’ (FIGUEIRA, 2015, documento eletrônico).

Na época do lançamento do último filme da saga *Jogos Vorazes*, a imprensa voltou a falar sobre o artigo publicado pela atriz e questionou se interpretar Katniss Everdeen havia influenciado ela a escrever o texto. “Eu não sei como eu não me inspiraria nela; fiquei tão empolgada quando eu li os livros e essa foi a razão pela qual quis interpretá-la. Seria impossível passar quatro anos com Katniss e não se inspirar nela.”(ZANETTI, 2015, documento eletrônico)³², afirmou a atriz.

É visível que protagonistas mais fortes estão surgindo nos filmes, ainda que de forma tímida, assim como as próprias atrizes de Hollywood têm ganhado voz e questionado a estrutura montada pela indústria. Essas histórias, sejam reais, sejam fictícias, têm servido de exemplo para milhares de mulheres mundo afora e instigado à discussão sobre a representação de gênero em diferentes espaços. No campo dos estudos sobre mitologia e narrativa, o modelo consagrado de Joseph Campbell para a jornada do herói – estrutura clássica que se repete em muitas histórias – foi questionado pela pesquisadora Maureen Murdock e também adaptado

³¹ Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-116573/>>. Acesso em 20 set. 2017.

³² Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117132/>>. Acesso em 20 set. 2017.

para o cinema por Christopher Vogler. Passo agora para um subcapítulo sobre o mito e as diferentes propostas de jornada que existem nas narrativas míticas.

3.3 MITOLOGIA NAS CONSTRUÇÕES NARRATIVAS: A JORNADA DA HEROÍNA

De acordo com Malena Contrera (2015), o mito é um tipo de narrativa que surge quando a humanidade desenvolve a consciência. O pensamento mítico é uma maneira de organizar, coletivamente e mentalmente, o que se sabe sobre o mundo, as grandes questões que mobilizam a humanidade. Uma de suas funções é estabelecer normas e regras para o comportamento humano e a vida em sociedade. “Para as sociedades arcaicas, [...] o mito, além de ser uma história verdadeira, é também uma história sagrada, de caráter exemplar e plena de significados. Que ensinam como as coisas que são, são como são, e como vieram a ser o que são.” (RAMOS, 2011)³³.

Nesse contexto, surge a figura do herói, a quem o pesquisador Joseph Campbell (1997, p. 28) define como “[...] o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas.”. Ele ou ela dá sua vida para algo maior e diferente de si mesmo, sendo que pode fazer isso de duas maneiras: um ato físico de heroísmo (salvar uma vida ou sacrificar a sua própria, por exemplo) ou um ato espiritual (experimentar um nível elevado da vida espiritual humana e voltar para dividi-lo com os outros, como o profeta islâmico Maomé, por exemplo). A realização desses atos corresponde, segundo o pesquisador, a uma sequência de ações que são comumente encontradas em histórias de heróis do mundo todo, em diferentes épocas e culturas. Um modelo que indica um movimento de ida e volta, de morte e ressurreição. Essa é a base da jornada do herói (CAMPBELL, 1988).

A imersão nessa aventura pode ocorrer de três formas: o herói entra sem saber o que está fazendo, ele parte de forma consciente e com um objetivo a cumprir ou é forçado a seguir esse caminho. O que o guia é sua moralidade, a ideia de que ele precisa se sacrificar por algo. As mudanças em sua consciência vão decorrer conforme as provações que enfrentar pelo caminho. Para descrever como ocorre essa jornada, Campbell definiu 17 etapas, que estão presentes no livro *O Herói de Mil Faces*, sendo que ela é dividida em três blocos: separação, iniciação e retorno. É importante ressaltar que as histórias nem sempre vão apresentar todas as etapas, nem necessariamente seguir a sequência estabelecida pelo autor.

³³ Informações retiradas de uma entrevista em vídeo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZJ5CJndiwRQ>>. Acesso em: 9 nov. 2017.

O roteirista de cinema Christopher Vogler³⁴ (2006, p. 13) afirma que “[...] a grande realização de Joseph Campbell foi articular claramente algo que sempre existiu – os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias.”. Ao utilizar os estudos do mitólogo para escrever o livro *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*, Vogler (2006) propôs um modelo que virou guia para roteiristas de Hollywood, publicitários, designers de *games*, produtores de televisão, professores de literatura, entre outros. Ele destaca que o herói pode ser um homem ou uma mulher e reduz a jornada de Campbell para 12 passos (Quadro 2). As informações abaixo foram retiradas do livro de Vogler (2006) e inseridas em um quadro para facilitar a compreensão de cada etapa da jornada.

Quadro 2 – A Jornada do Herói, por Christopher Vogler

Etapa	Descrição
Mundo Comum	O herói é apresentado em seu ambiente costumeiro.
Chamado à Aventura	Apresenta-se um desafio, uma aventura, um problema ao herói, que afeta o seu conforto no mundo comum. Deixa claro qual será seu objetivo.
Recusa do Chamado	É o momento do medo. Ele não consegue se jogar de cabeça no desconhecido. É preciso uma influência para que vença o medo.
Mentor	Figura que prepara o herói para enfrentar o desconhecido por meio de conselhos, orientação ou algum equipamento.
Travessia do Primeiro Limiar	O herói decide encarar o problema que se apresentou e entra no mundo estranho pela primeira vez.
Testes, Aliados e Inimigos	Momento de desenvolvimento do personagem e suas relações com amigos e inimigos.
Aproximação da Caverna Oculta	O herói chega à fronteira de um local perigoso que esconde o objeto de sua busca.
A Provação	Confronto com o maior medo do herói. Ele é levado a um extremo embate com possibilidade de morte.
Recompensa	Após sobreviver à morte e derrotar o pior inimigo, o herói pega o tesouro que veio buscar. Esse prêmio, muitas vezes, é um conhecimento que o leva a uma compreensão maior e reconciliação com as forças hostis.
Caminho de Volta	O herói agora precisa voltar ao seu mundo e precisa lidar com as consequências de seu ato. Se não se reconciliou com os deuses ou figuras hostis, eles podem persegui-lo.
Ressurreição	O herói precisa se purificar antes de voltar ao seu mundo, de forma que encara um segundo momento de vida ou morte que irá proporcionar sua transformação.
Retorno com o Elixir	O tesouro ou grande lição que o herói traz do mundo especial.

Fonte: Elaborado pela autora (2017) com base em Vogler (2006).

³⁴ “Como analista de histórias, Christopher Vogler avaliou mais de 10.000 roteiros para grandes estúdios, incluindo Walt Disney, Warner Bros., 20th Century Fox, United Artists e Orion Pictures. Especialista em contos de fadas e folclore, Christopher foi consultor para os bem sucedidos longa-metragens da Disney *O Rei Leão* e *A Bela e a Fera*.” (VOGLER, 2006, p. 2).

Vogler (2006) afirma que esse é um esqueleto básico que deve ser preenchido com os detalhes de cada história em particular. Os estágios não precisam ser seguidos à risca e podem ser variados. Mudar elementos como a idade e o sexo dos personagens, por exemplo, torna a narrativa mais complexa e amplia a compreensão. O mais importante são os valores da jornada, a presença dos símbolos das experiências universais da vida, de maneira que o autor apresenta o conceito de arquétipo, desenvolvido pelo psiquiatra Carl Jung (2003).

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o status quo e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana. (VOGLER, 2006, p. 48).

Segundo Vogler (2006), Jung (2003) aponta a existência de um inconsciente coletivo, de onde brotam os mitos e contos de uma cultura. Os personagens que surgem no inconsciente pessoal também podem aparecer nesse inconsciente que compartilhamos. “Os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro.” (VOGLER, 2006, p. 48). Essa ideia é fundamental para entender a função de um personagem na história. Os arquétipos podem ser papéis assumidos do início ao fim da narrativa (o herói, o arauto, o mentor), mas “[...] também podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas.” (VOGLER, 2006, p. 49). O herói, por exemplo, é apresentado logo no início das histórias como portador de características únicas e universais que todos podemos compreender e nos identificar: “[...] o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar auto-expressão.” (VOGLER, 2006, p. 53).

Outro modelo alternativo ao de Joseph Campbell foi o desenvolvido por Maureen Murdock. Em 1990, a pesquisadora publicou o livro *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*, não traduzido para o português. Nele, Murdock propõe um formato que contempla aspectos psicológicos e espirituais à jornada da heroína, algo que ela acreditava faltar na jornada do herói proposta por Joseph Campbell. O modelo de Murdock é composto de nove etapas (Quadro 3). As informações abaixo foram retiradas de matéria do *site* do jornal

Estadão³⁵ e colocadas em um quadro para facilitar a exposição e explicação de cada uma das fases.

Quadro 3 – A Jornada da Heroína, por Maureen Murdock

Etapa	Descrição
A ilusão do mundo perfeito	A heroína pensa que nada pode lhe acontecer enquanto ela conseguir agradar a todos.
A traição e a desilusão	A heroína abandona suas crenças porque alguém a trai ou ela percebe que o mundo não é como imaginava.
O despertar e a preparação para a jornada	A heroína perde as esperanças por um momento, mas logo depois decide agir, mesmo que tentem desencorajá-la.
A queda – passando pelos portais do julgamento	Medo, abandono, culpa e vergonha por ter deixado a velha vida cercam a heroína, mas ela precisa seguir adiante.
O olho do furacão	Ela sente um gostinho de sucesso, mas ou os homens começam a sabotá-la ou ela tenta cumprir papéis impossíveis para uma pessoa só.
A morte – tudo está perdido	A heroína percebe que nem a sabedoria adquirida pode ajudá-la. As coisas pioram e ela chega a perder as esperanças.
A ajuda	Um espírito, uma deusa, uma musa interior chega para auxiliá-la. Ela abraça o aspecto feminino e aceita o auxílio como algo positivo.
O renascimento	Com a ajuda, a heroína encontra sua força interior e retoma a jornada. Enfrenta os próprios demônios e vê o mundo e sua missão de outra forma.
O retorno ao mundo visto com outros olhos	Agora a heroína vê o mundo como ele é. Sua experiência vai transformar a vida dos outros, mas ela não pensa em ser reconhecida pelos seus feitos. Sua recompensa é espiritual, íntima.

Fonte: Elaborado pela autora (2017) com informações retiradas de matéria disponibilizada no *site* do jornal Estadão.

O *site* Minas Nerds³⁶ aponta que Murdock não quis invalidar a jornada de Campbell, visto que a estrutura do mitólogo consegue contemplar histórias de ambos os gêneros. O questionamento de Murdock apenas aponta que o modelo não compreende os desafios que as mulheres contemporâneas enfrentam. Confrontando as duas visões, a jornada do herói inicia com um chamado à aventura, enquanto a da heroína parte de uma ameaça física ou psicológica. A volta do herói é marcada pelo reconhecimento da comunidade, a da heroína é

³⁵ Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/renato-prelorentzou/a-jornada-da-heroína>>. Acesso em: 9 nov. 2017.

³⁶ Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2017/04/24/jornada-da-heroína/>>. Acesso em: 9 nov. 2017.

uma compensação pessoal. Isso porque sua busca oscila entre o que a sociedade criada por homens espera dela (demonstrado pelos papéis que lhe dão e ela tenta aceitar para agradar) e quem ela realmente é.

Este capítulo fez uma retrospectiva a respeito do desenvolvimento das teorias feministas ao longo da história, suas relações com o cinema Hollywoodiano e as estruturas de jornada de herói-heroína que existem – sendo base para as narrativas de histórias em diferentes mídias. Considero as teorias apontadas fundamentais para dar base à análise da evolução da personagem principal de *Jogos Vorazes* e do modelo de representação destinado às mulheres no cinema – próxima etapa a ser realizada neste trabalho.

4 ANÁLISE E METODOLOGIA

4.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O procedimento metodológico escolhido para este trabalho é o de análise fílmica. De acordo com Vanoye (1994), analisar um filme é como decompô-lo nas partes que o constituem. “É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que se percebem isoladamente a ‘olho nu’, uma vez que o filme é tomado pela totalidade.” (VANOYE, 1994, p. 15). Em um segundo momento – após esse processo de decomposição do filme –, estabelecem-se relações entre esses elementos isolados, buscando entender como se associam e fazem surgir um todo significativo. Além disso, o autor sugere que o analista não tente fazer um esforço intelectual, mas solte as rédeas e deixe o filme agir de acordo com suas leis. Não se trata de abandonar a atividade intelectual, mas mobilizar e flexibilizar a metodologia, ao invés de torná-la rígida demais. É preciso “[...] contemplar sem olhar freneticamente, prestar atenção sem aguçar os ouvidos, estar alerta sem violência.” (VANOYE, 1994, p. 20).

Considero que para este trabalho o olhar proposto por Vanoye (1994) é relevante na medida em que me permite usar a percepção para construir os significados audiovisuais buscados nessa análise. Evitar ser muito rígida nas observações me proporcionou maior liberdade para construir a relação entre os elementos que me chamaram atenção nos filmes e as perspectivas teóricas que abordei. Dessa forma, em um primeiro momento assisti às obras e selecionei cenas que transmitiam informações importantes a respeito da construção e evolução da personagem Katniss Everdeen, já pontuando também nas anotações que elementos da linguagem cinematográfica eram destaque em cada sequência selecionada. Depois, observei a lista que fiz com as cenas, avaliando quais poderiam ser analisadas de acordo com as teorias feministas e quais seriam utilizadas para construir a jornada da personagem. Nesse momento, decidi que precisaria dividir a análise em duas etapas diferentes, para facilitar a compreensão e evitar repetição de informações e cenas.

Assim, o primeiro subcapítulo visa a cumprir os objetivos específicos de identificar e analisar os elementos cinematográficos utilizados para caracterizar a personagem nos filmes e entender os papéis destinados à personagem principal na narrativa. Para isso, uso como base teórica principal os estudos de Pedro (2005), Scott (1989) e Butler (2013). De forma complementar, retomo também os autores Martin (2003), Smith (1998), Gubernikoff (2016) e Kaplan (1995). O segundo subcapítulo visa a atender o objetivo específico de analisar a

transformação da personagem durante a história. Para atendê-lo, retomo as teorias desenvolvidas por Vogler (2006) e Murdock (1990) a respeito da jornada do herói, aliando os dois modelos para construir a jornada da personagem Katniss Everdeen. Em cada um dos subcapítulos está uma descrição dos conceitos abordados por esses autores que retomo para análise, bem como a relação que estabeleci entre eles e as cenas escolhidas.

O objeto empírico escolhido compreende os quatro filmes que compõem a série – *Jogos Vorazes* (2012), *Em Chamas* (2013), *A Esperança – Parte I* (2014) e *A Esperança – O Final* (2015) –, produções baseadas nos três livros (de mesmo título) da escritora Suzanne Collins, sendo o último deles dividido em dois filmes. Na introdução um breve resumo do primeiro longa-metragem da saga foi feito para fazer uma apresentação sobre a temática principal que a história aborda. Além disso, como forma de auxiliar na compreensão da análise, foram inseridos nos Apêndices A, B, C e D uma síntese de cada um dos filmes e suas respectivas fichas técnicas.

4.2 OS DIFERENTES PAPÉIS DE KATNISS EVERDEEN

Neste subcapítulo, as principais bases teóricas que servem de complemento para a análise são os estudos feministas. Como observa Pedro (2005), as diferenças de comportamentos entre homens e mulheres são resultado de uma construção cultural, não de aspectos biológicos, e, dessa forma, podemos entender que essas diferenças aparecem também no cinema – objeto de análise deste trabalho. Diante disso, o termo “gênero” substituiu a palavra “sexo” nos estudos e passou a ser entendido, segundo Scott (1989), como uma análise não só do sujeito individualmente, mas do contexto em que ele vive e da natureza de suas inter-relações, podendo também ser visto como uma primeira forma de estabelecer relações de poder dentro da sociedade e de dar significado a elas. Butler (2013) complementa essa visão ponderando que analisar o gênero como construção cultural, ao invés de definir uma identidade para a mulher que pareça específica e dominante, permite ampliar a discussão a respeito do tema e evita a exclusão de outros tipos de mulheres: se tentarmos reduzir a categoria a um conjunto de pontos específicos, as estruturas pelas quais se busca a emancipação feminina podem também ser fonte de repressão.

A partir disso e de observações pessoais a respeito dos filmes, busco contemplar em minha análise: a personalidade de Katniss; o contexto social, político e econômico em que ela está inserida; a relação dela com pessoas que vivem uma realidade social e econômica igual a sua e também com as que vivem uma realidade diferente; seu relacionamento com familiares;

e a maneira como a mídia reflete a sociedade em que ela vive. Considerando todos esses aspectos, também manteve o princípio de que a história não apresenta um tipo de mulher específico entre as várias personagens, nem tampouco a própria Katniss se encaixaria em um determinado modelo. Assim, é possível identificar três papéis principais e diferentes que ela assume durante a narrativa: a protetora, a garota em chamas e o tordo. Percebo que a personagem oscila entre eles ao longo da história e que cada um apresenta características específicas. Como protetora, a personagem é construída principalmente de acordo com sua origem: uma jovem simples, moradora de um distrito pobre, responsável por cuidar e sustentar sua família desde que o pai morreu (sendo muito carinhosa e zelosa com a irmã mais nova), que caça na floresta para conseguir comida e tem um jeito desconfiado e rude com pessoas que não fazem parte do seu círculo de relacionamento. Como a garota em chamas, a personagem precisa vender a ideia de que está feliz em participar dos jogos e, posteriormente, que se encaixa no modo de vida que a Capital considera o adequado. Consiste, principalmente, em uma imagem que é construída pela e para a mídia – de forma que ser bonita, carismática e submissa ao governo são as principais características. E como o tordo, Katniss é retratada como o símbolo da revolução, uma jovem forte e corajosa que luta por igualdade e justiça.

Cada papel é contemplado em um subcapítulo, que permite analisar os elementos que o compõe, entendendo que a construção de gênero é algo cultural e trazendo a relação dessas características de composição com conceitos desenvolvidos pelos autores Smith (1998), Gubernikoff (2016) e Kaplan (1995). Além disso, as cenas analisadas dão destaque à forma como a atuação, o figurino e os diálogos colaboram na construção desses papéis, sendo que considero que esses são os principais elementos da linguagem cinematográfica que auxiliam no processo e que, como pontua Martin (2003), dão ênfase a gestos e atitudes da personagem. O figurino despersionaliza a atriz e caracteriza a heroína, de forma que colabora na construção de cada papel que Katniss representa, demonstrando aspectos como a posição social e econômica dentro da sociedade. Assim também funcionam os diálogos, pois o que a personagem diz e a forma como diz são cruciais para a construção de sua personalidade. Por fim, a atuação de Jennifer Lawrence é fundamental para mostrar todas as nuances de Katniss e permitir que o público se identifique com ela. Jennifer se coloca na pele da personagem diante das situações, e suas expressões, movimentos corporais e tom de voz são cruciais para construção de cada papel. Outros aspectos relacionados à linguagem – como a relevância do cenário, por exemplo – são apontados ao longo do processo, com o objetivo de destacar a importância dos mesmos em construções de cenas específicas.

4.2.1 A Protetora

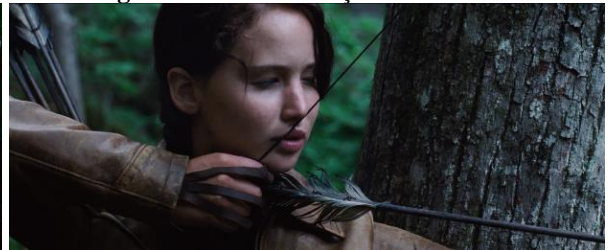
Esse é o primeiro papel que a personagem assume: uma mulher que zela pela família e os amigos. Nesse papel, Katniss muitas vezes é representada de um jeito maternal e extremamente protetor, principalmente com a irmã Prim, que é mais nova que ela. Escolhi esse nome para o papel porque essa é a característica mais marcante, mas existem outros elementos que também compõem esse lado da personagem. Por estar mais relacionado ao primeiro filme, momento em que conhecemos a origem pobre e batalhadora de Katniss, também podemos notar que nesse papel ela tem um jeito desconfiado e rude com estranhos, assim com um certo desprezo pela Capital e seus moradores. Considero que age assim justamente porque precisa ficar na defensiva para proteger as pessoas com quem se importa, além do fato de ela estar em uma situação de provedora da casa (sendo ainda uma adolescente) graças a diversos fatores, sendo o principal o descaso da Capital com os distritos mais pobres, e a posição defensiva evita (ou tenta evitar) que as poucas coisas que ela conquistou sejam tiradas dela. Dessa forma, Katniss não se sente livre para demonstrar fraqueza, tampouco faz questão de ser carismática durante a estadia na Capital. Ela aprendeu que deve cuidar de si mesma e também de sua família, de forma que não pode contar com ninguém.

A primeira sequência que destaco é a cena em que Prim tem um pesadelo, em *Jogos Vorazes* (2012). Ela sonha que era selecionada para a próxima edição dos Jogos. Vemos um plano do Distrito 12 e ouvimos o seu grito. Corta para dentro de uma casa e Katniss está abraçada à irmã, tentando acalmá-la (Figura 11). Ela diz que Prim não vai ser selecionada para os jogos, que é a primeira vez que seu nome estará na urna e que só há um papel com seu nome lá. A menina pede que ela cante uma música para que possa voltar a dormir. Katniss faz isso enquanto acaricia seu cabelo (Figura 12). A cena permite saber, logo no início, que a missão da personagem é proteger a irmã. Isso ficará muito claro no momento em que ela se voluntaria para ir no lugar de Prim aos Jogos – cena que analisarei com mais profundidade no subcapítulo 4.3 A JORNADA DO TORDO.

Figura 11 – Katniss acalmando a irmã**Figura 12** – Prim ouvindo a irmã cantar

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

As duas irmãs ainda têm a mãe viva, mas a morte do pai nas minas de carvão quando eram mais novas afetou a mãe delas para sempre. Dessa forma, Katniss se viu obrigada a assumir a responsabilidade de cuidar da família. Nesse papel, o figurino da personagem é composto geralmente por botas, uma calça, uma blusa e uma jaqueta (que era de seu pai). Seus cabelos estão arrumados sempre em uma trança, algo que se tornará uma marca sua quando participar dos Jogos, assim como a habilidade em usar o arco e flecha (Figura 13). Ela aprendeu a caçar com o pai quando era criança, então usa o arco para caçar animais na floresta próxima ao distrito, apesar de isso ser proibido pelo governo (Figura 14). Parte da comida que consegue ela leva para a família, a outra parte negocia em um mercado clandestino para conseguir outros produtos (Figura 15). Somente os homens podem trabalhar nas minas, de forma que as mulheres precisam arrumar outra maneira para se manter e/ou ajudar a família. Katniss também conta com a ajuda do melhor amigo, Gale, um rapaz que também é pobre e tem uma família enorme para alimentar; os dois costumam caçar juntos e reconhecem o quanto é injusto o sistema em que vivem. Na cena que destaco, Katniss comenta com o amigo que jamais vai ter filhos. Ele diz que teria se a vida fosse diferente (Figura 16). É perceptível que a personagem não tem sonhos como se casar ou constituir uma família: a realidade em que vivem não torna essa experiência convidativa. Além de ter mais uma pessoa para alimentar e viver em condições tão difíceis, essa criança teria que participar da colheita durante alguns anos, podendo ser selecionada e acabar morrendo em uma edição dos Jogos.

Figura 13 – O figurino da Protetora**Figura 14** – Katniss caçando

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 15 – O mercado clandestino**Figura 16** – Gale

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Nesse papel, como apontado anteriormente, a personagem também é representada como uma pessoa arredia e grosseira, principalmente quando está em contato com pessoas distantes de sua realidade – como moradores da Capital. Katniss não tem o hábito de confiar nas pessoas com facilidade. Pelas responsabilidades que assumiu desde cedo, o relacionamento difícil com a mãe e a pobreza em que vive, lutando para sobreviver e manter a família, a garota acabou se tornando uma pessoa dura e desconfiada – foi a forma que encontrou de proteger a si mesma e a sua família. Quando acaba sendo voluntária para os Jogos Vorazes e precisa ir para a Capital de Panem, seu jeito de ser causa surpresa e estranhamento nos personagens que a acompanham no trem para a cidade. Ela é, na maior parte do tempo, silenciosa, com uma expressão séria e demonstra desconforto perto dos outros (Figura 17). Destaco, a respeito disso, a sequência em que o trem está a caminho da Capital, quando Peeta, o outro rapaz selecionado para os jogos, está conversando com o mentor deles, Haymitch, sobre sobrevivência. Katniss chega e, relutante, tenta participar da conversa perguntando como se acha abrigo. Quando o mentor a ignora e pede para ela passar a geleia (estão tomando café da manhã), ela rapidamente pega uma faca e crava entre os dedos dele, assustando a todos (Figuras 18 e 19). Essa cena é enfatizada em um primeiro plano para realçar a ideia de que Katniss não se deixa abalar. Ela olha Haymitch com uma expressão de desafio, de quem não sente medo e não gosta de ser ignorada (Figura 20). Essa postura de não se deixar rebaixar por ninguém, seja homem, seja mulher, acontece em vários momentos ao longo dos outros filmes – como quando Katniss fala com o presidente Snow ou com a líder revolucionária do Distrito 13, a presidente Coin. E é fruto do tipo de personalidade que ela precisou desenvolver para conseguir sustentar sua família e ofertar para sua irmã o papel de protetora.

Figura 17 – Katniss é fria com Peeta**Figura 18** – Katniss cravando a faca na mesa

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 19 – Haymitch a encara chocado**Figura 20** – Katniss desafiando Haymitch

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Após essa atitude, Haymitch diz que, se ela quer sobreviver, “faça as pessoas gostarem de você” (JOGOS VORAZES, 2012). A resposta a deixa surpresa. Quando se está no meio dos Jogos, um pouco de água ou fósforo pode ser a diferença entre a vida e a morte. E, nesse caso, ter um patrocinador faz toda a diferença. Dessa forma, é preciso conquistar as pessoas e, de acordo com Haymitch, ela não está se saindo muito bem. Em seguida, Peeta levanta e vai até a janela ver a Capital. O trem está chegando à estação e vários moradores estão acenando (Figura 21). O garoto sorri e retribui (Figura 22), então convida Katniss para se aproximar da janela e fazer o mesmo. A garota permanece sentada, com uma expressão séria, então Haymitch diz: “Melhor ficar com a faca. Ele sabe o que está fazendo.” (Figura 23). Ou seja, o garoto entrou no jogo e está agindo da forma correta para poder sobreviver, enquanto ela não. Katniss tem muita dificuldade em fazer as pessoas gostarem dela, por não ser uma pessoa carismática e não conseguir fingir que se sente honrada em ser um tributo dos Jogos. Sua personalidade a fez uma pessoa muito sincera e transparente, de forma que ela não assume o papel da mulher que se dedica a agradar aos outros. A forma que encontrou para sobreviver ao mundo em que vive a levou para outro caminho. Participar dos Jogos vai fazer com que ela precise se ajustar para poder sobreviver, algo que analisarei com mais profundidade no subcapítulo **4.2.2 A Garota em Chamas**.

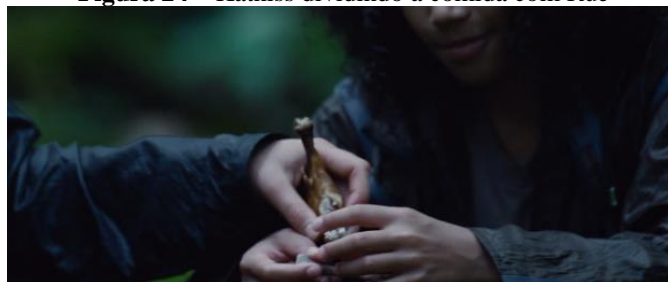
Figura 21 – Estação de trem da Capital**Figura 22** – Peeta acenando para os moradores

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 23 – Haymitch dando a faca a Katniss

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Uma vez dentro dos jogos, Katniss fica migrando pela arena, fugindo dos demais concorrentes, porque não quer matá-los. Ela não tem a sede de violência que muitos competidores demonstram. Quando é encurralada em uma árvore por outros jogadores, ela recebe a ajuda de Rue, uma menina do Distrito 11 que possui idade próxima a de sua irmã. Katniss se torna mais amorosa e sensível quando em contato com crianças, uma relação bem diferente da que ela estabelece com os adultos, tanto que decide fazer uma aliança com Rue e passa a cuidar da garotinha. Ela divide com a menina a comida que consegue (Figura 24) e as duas armam um plano para destruir os suprimentos dos outros competidores. Durante a noite, a menina dorme em seu ombro enquanto ela está acordada vigiando – é a postura maternal presente novamente. Rue faz Katniss se lembrar da irmã, de forma que ela fica mais sensível e com o instinto de proteção mais aguçado quando em contato com a menina.

Figura 24 – Katniss dividindo a comida com Rue

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Após destruir os suprimentos, Katniss vai para o local em que combinou de reencontrar Rue. Ao perceber que a menina não está lá, ela sai em sua procura e a encontra presa em uma armadilha; assim que a liberta, outro competidor acerta Rue com uma lança e a menina morre no colo de Katniss. Perder Rue a deixa desolada; ela chora sobre o corpo e pede perdão, culpando-se por não conseguir protegê-la (Figura 25), de forma que decide improvisar um velório. Katniss pega flores na floresta e coloca em volta de todo o corpo da menina (Figura 26). Depois, dá um beijo de despedida (Figura 27). Toda essa sequência é acompanhada de uma trilha instrumental que almeja aumentar a emoção do espectador. Ao que parece, jamais aconteceu algo assim nos Jogos: apesar de os competidores dos distritos 1 e 2 normalmente realizarem alianças – já que participam de extenso treinamento para participar da competição –, ainda assim é algo temporário. No final é cada um por si até que apenas um sobreviva.

Figura 25 – Katniss sofre pela morte do Rue



Figura 26 – Velório



Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 27 – Katniss se despede de Rue



Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Antes de ir embora, Katniss procura uma câmera na floresta e faz o gesto de beijar três dedos da mão e levantar o braço. A cena é cortada para um plano que mostra moradores do Distrito 11, onde Rue morava, assistindo (Figura 28). As pessoas se comovem e repetem o gesto (Figura 29). Esse é um sinal que significa adeus a alguém que você ama. A cena revela um dos momentos mais emocionantes do filme – aqui a trilha, depois de percorrer um tom suave, atinge o seu ápice –, e é o momento em que os moradores de Panem começam a se rebelar contra o governo. A atitude dela, tão humilde e humana, motivada pelo papel de protetora que ela desempenhou com Rue, acende a faísca da revolução.

Figura 28 – Saudação de despedida**Figura 29** – Moradores repetindo o gesto

Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Também podemos observar que o papel protetor de Katniss tem outra face. Quando não é amorosa e defende quem ama, a personagem demonstra fragilidade e impotência em situações em que vê pessoas sendo ameaçadas ou machucadas. Por mais que tente ser forte, ela não está livre do medo. No segundo filme da saga, *Em Chamas* (2013), após conseguir retornar vitoriosa dos Jogos junto com Peeta, Katniss recebe a visita do presidente Snow e, apesar do jeito atrevido, de não querer demonstrar fraqueza diante dele, ela se assusta quando o presidente ameaça Gale. Ao mostrar uma imagem dela beijando o amigo, demonstrando que conhece os segredos de Katniss, Snow insinua que, se o princípio de revolução que começou nos outros distritos não for contido³⁷, as pessoas com quem Katniss se importa podem acabar se machucando (Figuras 30 e 31).

Figura 30 – Snow ameaça Gale**Figura 31** – Katniss fica assustada

Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Mesmo que odeie Snow, que sinta raiva do modo como as pessoas vivem e que queira fazer justiça, Katniss também sente medo. O jeito impetuoso e atrevido sai de cena para a demonstração de fragilidade. Destaco a cena em que matam um civil na frente dela durante a turnê da vitória – momento em que ela e Peeta precisam ir a todos os distritos para participar de comemorações por terem ganhado os Jogos. O homem decide fazer o mesmo gesto com as mãos que ela realizou na arena, quando homenageou Rue. Agora o sinal demonstra que as

³⁷ Na edição dos Jogos Vorazes vencida por Katniss e Peeta, isso só foi possível (duas pessoas vencerem) por uma mudança de regra no meio do jogo, visando à afetividade do público. No final, quando só restavam os dois, os organizadores mudaram a regra novamente, de forma que Katniss e Peeta ameaçaram se matar se não fossem os dois campeões. Isso originou uma série de revoltas nos distritos, de forma que Snow exige que Katniss demonstre na turnê da vitória que seus atos se deram por amor ao Peeta, e não por motivações rebeldes.

peessoas estão apoiando Katniss, que ela se tornou um símbolo de resistência. Por isso, os pacificadores (militares de Panem) acabam o matando (Figura 32), e essa atitude a deixa transtornada (Figura 33). Ela começa a chorar, sentindo-se culpada, e pede a Haymitch que a ajude a passar pela viagem, porque não sabe o que fazer para que suas ações não prejudiquem as pessoas e para que Snow acredite em seu relacionamento com Peeta (Figura 34). Nessas situações, a personagem necessita de carinho e proteção de outras pessoas, gente em quem ela passou a confiar no decorrer da história. Sua capacidade de lutar e proteger os outros está extremamente abalada; nem só de força e coragem é feita a Protetora. Ela também tem os seus momentos de queda, em que falha em sua missão de cuidar dos outros.

Figura 32 – Pacificador matando um civil



Figura 33 – Katniss fica chocada



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Figura 34 – Katniss pede ajuda a Haymitch



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

No terceiro filme da saga, *A Esperança – Parte 1* (2014), Katniss está no fundo do poço. Ela vive como refugiada no Distrito 13 e sente muita culpa por tudo que está acontecendo. Seu estado psicológico está extremamente afetado pelo sofrimento que passou nos Jogos e pela guerra que inconscientemente começou. O início do filme mostra a personagem escondida em um duto, tentando manter a calma, repetindo frases para manter o controle da própria mente como: “Coisas simples. Comece com o que sabe ser verdade. Eu sou Katniss Everdeen. Meu lar é o distrito 12” (Figura 35). Em seguida, moradores do distrito a encontram (Figura 36). Ela usa uma pulseira típica de uma pessoa que está internada em hospital, então sabemos que ela ainda está tentando se recuperar dos acontecimentos do final do segundo filme. As expressões faciais de Jennifer e seu movimento corporal, de ficar

balançando para trás e para frente, demonstram o quanto a personagem está em conflito e assustada.

Figura 35 – Katniss tenta se controlar



Figura 36 – Os moradores a encontram



Fonte: *Print screen* do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

No final de *Em Chamas* (2013), Katniss recebe a notícia que seu distrito foi bombardeado como uma forma de retaliação e milhares de pessoas morreram. Ao visitar os destroços, já no terceiro filme, conseguimos perceber a sua dor por meio da expressão de terror da personagem e por ela não conseguir se manter de pé ao ver a quantidade de corpos carbonizados. Quando pisa em um crânio sem querer, ela entra em choque, começa a tremer e a chorar (Figuras 37 e 38). Katniss se sente horrorizada e culpada por todas as mortes. Ela iniciou uma guerra que julga ser por justiça, mas não consegue aceitar que pessoas inocentes vão morrer no caminho. Ela quer proteger a todos, mas não é capaz de fazer isso. Nessa fase ela mal consegue dar conta de cuidar das pessoas que ama ou de si mesma. Está muito fragilizada.

Figura 37 – Katniss pisa em um crânio



Figura 38 – Katniss apavorada



Fonte: *Print screen* do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

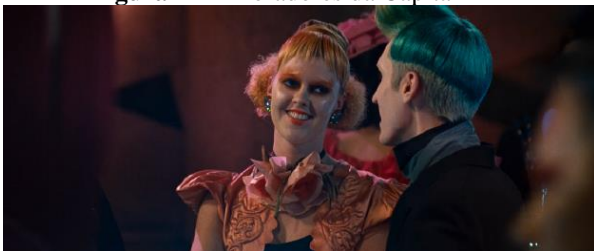
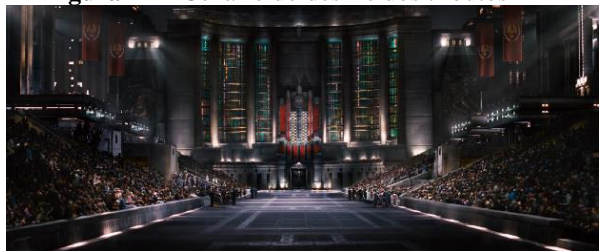
Além disso, Peeta acabou sendo preso e está sendo torturado por pacificadores. A Capital eventualmente o mostra na TV (Figura 39), e Katniss acaba vendo o sofrimento dele (Figura 40). Ele aparece abatido e mais magro. É um momento de grande dificuldade para a personagem, que precisa reencontrar sua força e coragem. Ela sente arrependimento e dificuldade em voltar a usar o seu instinto protetor e sua raiva a favor da revolução e, assim, assumir o papel do tordo – que será analisando com mais profundidade no subcapítulo **4.2.3 O Tordo**.

Figura 39 – Peeta aparece na TV**Figura 40** – Katniss sofre ao ver Peeta

Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

4.2.2 A Garota em Chamas

Esse é o segundo papel que Katniss tem que assumir durante a história e está presente no primeiro e segundo filmes da saga. Como protetora, a personagem mostra seu lado mais autêntico, quem ela é dentro do contexto em que está inserida, já a garota em chamas é uma imagem que constroem para ela nos Jogos. O primeiro filme, *Jogos Vorazes* (2012), mostra que os tributos, quando selecionados, passam por toda uma preparação para aparecerem na TV e conseguirem patrocinadores. Dessa forma, o mentor, um estilista e uma equipe de beleza auxiliam no processo tanto para homens quanto para mulheres. A Capital tem um estilo de vida muito diferente dos distritos: as pessoas usam roupas extravagantes e coloridas, maquiagem, perucas e acessórios (Figura 41) e participam de muitas festas e banquetes. A cidade tem prédios enormes e é muito limpa, tudo é muito moderno, avançado tecnologicamente e passa a ideia de grandiosidade (Figura 42). O uso de efeitos especiais para construir os cenários da capital cumpre um papel fundamental na narrativa, como observa Smith (1998), porque serve para demonstrar a desproporção do estilo de vida entre os moradores dos distritos e os da Capital. Katniss e Peeta ficam extremamente impactados com tudo que veem, sentem a imponência da cidade, de maneira que o cenário cumpre o papel destacado por Martin (2003) de significar e simbolizar, dando à Capital um aspecto de concentração de poder, riqueza e desenvolvimento.

Figura 41 – Moradores da Capital**Figura 42** – Cenário do desfile dos tributos

Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

No caso dos participantes do distrito 12, o estilista responsável por cuidar de sua aparência é o renomado Cinna. Ele cuida para que a apresentação deles durante o desfile dos tributos e a entrevista na TV chame a atenção e ajude a conseguir patrocinadores. Como a atividade econômica do distrito é a exploração do carvão (e os tributos geralmente desfilam com roupas inspiradas nas atividades de seus distritos), Cinna desenvolve um traje todo em preto que consegue suportar chamas artificiais, sem machucar quem está usando a roupa (Figura 43). Quando o público que acompanha o desfile vê Peeta e Katniss “pegando fogo” fica chocado e maravilhado (Figura 44). É nesse ponto que surge o apelido “garota em chamas”, dado a Katniss pelo apresentador de TV Caesar Flickerman, sendo uma estratégia de marketing adotada pela equipe para valorizar os competidores e chamar a atenção, tanto que a própria equipe passa a se referir a Katniss, em muitos momentos, por meio do apelido.

Figura 43 – A Garota em Chamas



Figura 44 – Reação dos moradores da Capital



Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Em outro momento, enquanto entrevista Katniss, o apresentador retoma a fenomenal apresentação no desfile e pergunta como foi a experiência. Ela diz que está com as chamas de novo e pergunta se Caesar quer ver (Figura 45). Cinna desenvolveu um vestido que, quando Katniss começa a girar em cima do palco, faz parecer que a parte inferior está em chamas (Figura 46). A plateia novamente fica deslumbrada com a apresentação. Percebemos que os tributos são de fato uma grande atração para o público da Capital. Os Jogos são o grande entretenimento, como Gale diz a Katniss em *Jogos Vorazes* (2012): “Só querem um bom show. É tudo o que querem.”.

Figura 45 – Caesar entrevista Katniss



Figura 46 – O vestido em chamas



Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

No momento em que Peeta é entrevistado (Figura 47), seu jeito mais carismático e engraçado encanta o público, de forma que Haymitch orienta o garoto a dizer que é apaixonado por Katniss. Ela fica furiosa ao ver a cena na TV e, nos bastidores, parte para cima de Peeta e diz que ele a fez parecer fraca (Figura 48). Vemos a dificuldade mencionada no subcapítulo anterior de a personagem aceitar parecer fraca ou vulnerável: ela não corresponde ao modelo de mulher frágil. O mentor acaba intercedendo, dizendo que o rapaz fez Katniss parecer desejável e que assim ele consegue vender os dois aos patrocinadores como “os amantes desafortunados do distrito 12” (Figura 49). Quando ela rebate que é uma mentira, ele destaca que é um programa de TV e estar apaixonada por Peeta pode salvar a vida dela. Um plano para sobreviver. Esse é um exemplo dos momentos em que vemos o quanto é difícil para a personagem assumir esse papel, o quanto ele entra em conflito com o jeito autêntico, forte e destemido de Katniss.

Figura 47 – Caesar entrevista Peeta



Figura 48 – Katniss enfrenta Peeta



Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 49 – Haymitch explica o plano



Fonte: *Print screen* do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Quando estão dentro da arena, os dois acabam vencendo os Jogos graças a uma ideia de Katniss. A garota propõe, quando só tem os dois vivos, que comam amora-cadeado (uma fruta venenosa), assim os dois morrem e ninguém vence: um ato de afronta da parte dela para combater a mudança de regras feita no meio dos Jogos (o organizador disse que, se fossem do mesmo distrito, dois poderiam sair vencedores, mas quando só restam os dois vivos mudam a regra novamente) e para ela não ter que matar Peeta. O plano funciona e o organizador dos Jogos declara os dois vitoriosos.

Quando Katniss está se preparando para participar da entrevista na TV como vitoriosa, no final de *Jogos Vorazes* (2012), Haymitch a orienta que justifique a ideia das amoras como um ato impulsivo de amor, retomando a fantasia de romance que ele havia vendido antes. Ele diz para ela falar que se apaixonou pelo garoto e que não imaginava viver sem ele. O figurino da sequência que destaque é composto por um vestido amarelo, que deixa a personagem meiga, e a maquiagem usada com muita leveza, que deixa seu rosto delicado (Figura 50). Durante a conversa, ela fica de mãos dadas com Peeta e apresenta um jeito de menina apaixonada (Figura 51). É uma construção diferente da feita inicialmente para a garota em chamas, ainda mais se considerarmos a reação de Katniss à ideia do romance, mas ainda corresponde a esse papel por se tratar de uma estratégia da equipe para agradar aos espectadores e aos idealizadores dos Jogos. Como um casal, eles conquistaram as pessoas, e agora a queridinha do público irá voltar para casa ao lado de seu grande amor e viverão felizes. É interessante notar aqui que o romance e o desejo pelo final feliz – tão representativo de inúmeros papéis dados as mulheres na história do cinema – representam uma farsa, uma tática para a sobrevivência.

Figura 50 – A menina meiga e delicada



Figura 51 – O casal apaixonado



Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Essa construção de uma mulher delicada e apaixonada muda no segundo filme da saga, dando outra versão à garota em chamas. Quando Katniss tem que participar dos Jogos novamente, no filme *Em Chamas* (2013), dessa vez serão apenas vitoriosos que vão lutar na arena, então a construção de sua imagem precisa ser diferente. A roupa do desfile é mais provocante e apertada, realçando os seios, e a maquiagem está mais pesada (Figura 52). Isso é destacado também dentro da própria narrativa do filme: quando ela está se preparando para subir na carruagem, outro competidor se aproxima e começa a conversar; ele a olha de cima a baixo e diz que ela está “[...] assustadoramente linda.” (Figura 53), depois pergunta onde estão os vestidos de garotinha do ano passado, ao que Katniss responde: “Eu cresci.” (Figura 54). Ele sorri e diz “Com certeza.” (Figura 55) e comenta que é uma pena ela estar de volta aos Jogos, porque teria se dado muito bem na Capital, conquistaria muito dinheiro e joias. A

sequência passa a ideia de que a menina virou uma “mulher”, agora seu corpo está sendo realçado e será apreciado. Sugere também que, se quisesse, a personagem poderia, por meio do corpo, estabelecer relações com pessoas que proporcionariam uma vida de luxo e poder na Capital.

Figura 52 – O novo visual da garota em chamas

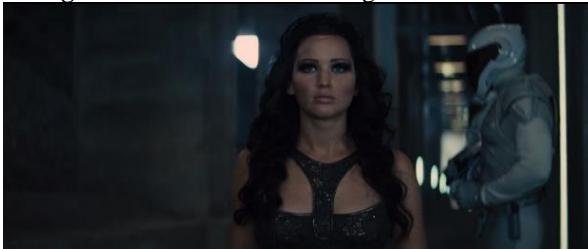


Figura 53 – Finnick observa o corpo de Katniss



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Figura 54 – Katniss incomodada com Finnick



Figura 55 – Finnick concordando que ela cresceu



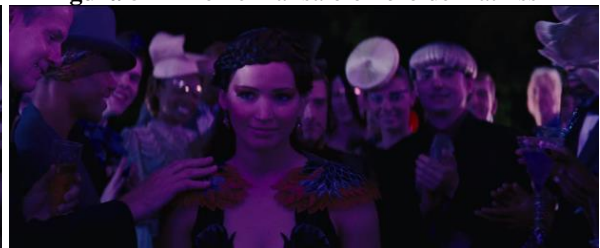
Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Em outra cena do mesmo filme, em uma festa na mansão do presidente, Katniss também usa uma roupa mais justa, com decote, e maquiagem pesada (Figura 56). Enquanto caminha entre a multidão, as pessoas aplaudem e olham admiradas. Um homem chega a alisar o ombro dela (Figura 57). Mais tarde, no terceiro filme da saga, ficamos sabendo por meio do ex-tributo Finnick Odair que, mesmo que você sobreviva à arena, vira um escravo. Os vitoriosos que são considerados desejáveis (homens e mulheres) são vendidos ou dados como recompensa pelo presidente, em uma espécie de prostituição, e se eles se recusam a punição é morrer ou ver alguém com quem se importam ser morto. O próprio Finnick passou por isso e sabia que não era o único.

Figura 56 – Katniss chegando à festa



Figura 57 – Homem alisa o ombro de Katniss



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

A última sequência que destaco demonstra o quanto a personagem, como garota em chamas, virou um objeto para ser manipulado e adorado pela Capital. No segundo filme da saga, o presidente Snow força Katniss a participar da entrevista dos tributos usando um vestido de noiva – ela e Peeta haviam noivado para tentar convencer os moradores de Panem que estavam apaixonados e felizes, e que a atitude com as amoras não havia sido um ato de revolução, contudo, isso não diminuiu os levantes, de forma que o presidente realiza uma artimanha e coloca Katniss nos Jogos novamente. Para humilhá-la ainda mais, no dia da entrevista para a TV ela aparece com um lindo vestido branco, forçando um sorriso e dizendo que o presidente pediu que mostrasse ao público o vestido que ia usar no dia do casamento com Peeta (Figuras 58 e 59). Snow aparece assistindo a transmissão com uma expressão triunfante (Figura 60). Uma humilhação pessoal para Katniss, um entretenimento para o público da Capital e uma tentativa de mostrar aos moradores dos distritos que a garota revolucionária entrou no estilo de vida da Capital.

Figura 58 – Katniss com o vestido de noiva



Figura 59 – Katniss forçando um sorriso



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Figura 60 – Snow assistindo à transmissão



Fonte: *Print screen* do filme *Em Chamas* (2013).

Retomando Gubernikoff (2016), a interferência do *star system* criou modelos de mulheres nos quais as espectadoras deveriam se espelhar, moldando inclusive a personalidade das atrizes. Analisando a construção da imagem da garota em chamas, vemos o corpo e o jeito de Katniss serem reformulados para aparecerem na televisão. Por sua personalidade e aparência não corresponderem ao que eles precisam vender às pessoas, fazem a personagem

fingir que se encaixou nos padrões, que se adaptou ao estilo de vida correto e considerado o melhor e que a Capital é incrível e maravilhosa.

Além disso, a construção de Katniss em um primeiro momento como uma moça delicada e apaixonada e depois como uma “mulher crescida”, reforçando o seu corpo como um objeto, retoma a noção de fetiche estabelecida por Kaplan (1995). Ela seria representada primeiro como algo próximo ao modelo de submissão e dependência do homem para viver, com atitudes que só visam a atender as expectativas relacionadas ao seu par romântico. Ela precisa assumir essa postura para poder sobreviver às ameaças, para não passar por revolucionária. Depois, no segundo filme, seu corpo é objetificado e realçado. Agora ela é uma vitoriosa e faz parte da Capital para sempre. Seu objetivo tem que ser entreter e encantar. Isso fica muito claro na cena em que Katniss pede ajuda a Haymitch para aguentar a turnê dos vitoriosos com Peeta, como se fosse só nesse momento que eles teriam que aguentar a pressão e cobrança, e ele diz: “Acorda, garota. Essa viagem não acaba quando volta para casa. Você nunca desce desse trem. Vocês são mentores agora. Significa que a cada ano vão arrastar vocês e transmitir os detalhes do seu romance. Todo ano, suas vidas privadas se tornam deles.” (EM CHAMAS, 2013).

4.2.3 O Tordo

O tordo é o papel que representa o lado revolucionário de Katniss. O nome faz referência a um pássaro que consegue imitar melodias que os humanos fazem, e a personagem ganha esse título porque usa um broche que representa o animal durante as participações nos Jogos. Quando estava se despedindo da irmã, antes de ir para a Capital, a menina deu a ela o objeto e disse que serviria para protegê-la (Figura 61). Graças ao seu estilista, Katniss consegue ir para a arena usando o broche, de forma que as pessoas que assistem aos Jogos e passam a considerá-la uma líder rebelde transformam a imagem no símbolo da revolução – tanto que no segundo filme, quando está no trem a caminho da turnê dos vitoriosos, Katniss vê a imagem do tordo pintada na parede de um túnel (Figura 62).

Figura 61 – Prim dá o broche a Katniss



Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 62 – Símbolo do tordo pintado na parede



Fonte: Print screen do filme *Em Chamas* (2013).

Nesse último papel, presente no penúltimo e último filmes da série, podemos destacar duas faces. Existem os momentos em que Katniss é movida pela raiva ou dor, almejando justiça e igualdade, e acaba se tornando um símbolo para os rebeldes. Suas ações sensibilizam as pessoas, conseguem tirá-las da submissão a um governo tão injusto. É algo que acontece sem que Katniss tenha a intenção de fazê-lo, é ela reagindo às situações e agindo da maneira que acredita ser correta. O outro momento é aquele em que a presidente do distrito 13, Alma Coin, constrói por meio de propaganda: uma imagem do tordo – assim como a Capital quis fazer quando criou a garota em chamas. Nesse caso, é tratá-la não como uma guerreira, uma lutadora de fato, mas como uma imagem para estimular os outros a lutarem, além de querer passar a ideia de que a personagem apoia a presidente do distrito 13. Katniss não seria a líder da revolução, apenas o rosto.

A história oficial contada a Panem era de que o distrito 13 havia sido massacrado na guerra civil que ocorreu antes dos Jogos começarem. Contudo, o que aconteceu foi que a parte visível do distrito foi dizimada, de forma a confirmar que a Capital havia vencido a guerra, mas os moradores passaram a viver no subsolo. O distrito é responsável por desenvolver armas nucleares e criar estratégias militares, de maneira que puderam sobreviver em um gigante *bunker*. A população é formada por homens e mulheres que se consideram soldados e vivem uma rotina rígida para manter o funcionamento da estrutura. Todos usam as mesmas roupas (macacões), comem juntos em um refeitório, dormem em quartos que são exatamente iguais e têm tarefas para realizar (Figuras 63 e 64). Não existem privilégios no distrito 13, que é controlado com o pulso forte pela presidente Alma Coin.

Figura 63 – Katniss caminhando pelo bunker

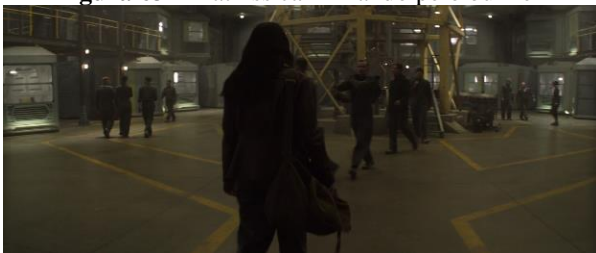


Figura 64 – Moradores jantando no refeitório



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Quando Katniss consegue sobreviver à primeira participação nos Jogos e suas atitudes iniciam levantes nos distritos, uma rede começa a se armar para promover a revolução. Uma série de alianças é estabelecida para salvar Katniss (que está de volta aos Jogos) e levá-la para o distrito 13. Tudo já estava combinado, sem Katniss saber, entre Haymitch (mentor), Cinna (o estilista), Plutarch Heavensbee (organizador dos Jogos no segundo ano em que Katniss e

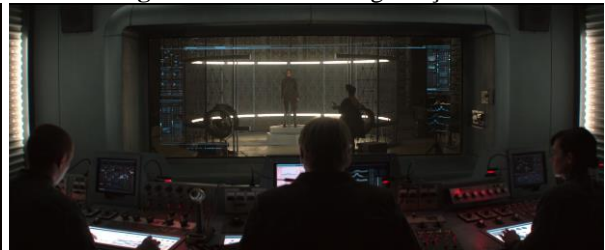
Peeta participam), alguns ex-tributos (como Finnick) e a presidente Coin. Quando é resgatada da arena, após uma explosão, e descobre o plano e que Peeta foi deixado para trás, Katniss fica furiosa e não aceita colaborar. Quando Coin tenta pedir sua ajuda, em *A Esperança – Parte 1* (2014), ela diz que Peeta é quem deveria ter sido salvo, até porque esse foi o acordo que ela fez com Haymitch quando teve que voltar para a arena – que dessa vez eles fariam de tudo para que o garoto sobrevivesse, e não ela.

Para aceitar virar o tordo, Katniss exige que na primeira oportunidade os ex-tributos que são reféns sejam salvos e recebam total anistia, nenhuma punição será aplicada a eles por terem colaborado com a Capital de alguma forma (Peeta, nas transmissões da Capital, pede pelo fim da revolução, ato estimulado pela tortura que sofre lá). Contrariada, Coin aceita o acordo. Mostram à Katniss a roupa que Cinna desenvolveu para ela usar e organizam um estúdio para gravar os vídeos comerciais que serão feitos sobre o tordo (Figuras 65 e 66). A equipe pretende invadir a transmissão de TV da Capital para mostrar às pessoas que Katniss está viva e segue “lutando” pela revolução, uma maneira de estimular os rebeldes a não desistirem, apesar do aumento da violência por parte do presidente Snow (Figuras 67 e 68).

Figura 65 – Desenho do figurino do tordo



Figura 66 – Estúdio de gravação



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Figura 67 – Snow faz um pronunciamento



Figura 68 – Rebeldes sendo executados



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

A tentativa de gravar o vídeo acaba não dando certo. Colocam Katniss no estúdio, que tem ventiladores e recursos para criar imagens digitais, vestindo a roupa que Cinna desenvolveu, acessórios de batalha e maquiagem – algo que ninguém usa no distrito (Figura 69). Pedem que ela fale um texto pronto e aja como se tivesse acabado de tomar a fronteira da Capital. Em torno dela são inseridos digitalmente outros guerreiros, escombros de prédio,

fumaça e uma bandeira colocada em suas mãos (Figura 70). Tudo soa falso demais, inclusive a própria Katniss. Seu tom de voz, o cenário e o próprio texto não correspondem ao que se conhece do tordo. A equipe percebe que não está dando certo (Figuras 71 e 72). Haymitch entra batendo palmas e diz: “E assim, meus amigos, é que morre uma revolução.” (A ESPERANÇA – PARTE 1, 2014).

Figura 69 – Katniss com a roupa de tordo



Figura 70 – Fundo digital sendo inserido no vídeo



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Figura 71 – Effie faz uma careta de desaprovação



Figura 72 – Plutarch baixa a cabeça, frustrado



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Quando a equipe assiste ao vídeo pronto e constata que realmente não vai funcionar, Haymitch faz o seguinte questionamento:

Pensemos todos em um incidente em que Katniss Everdeen realmente mexeu com vocês. Não de inveja pelo penteado, ou pelo vestido que arde em chamas, ou pelos disparos razoáveis com o arco. E não quando Peeta fez vocês gostarem dela. Não, quero que pensem em um momento em que ela realmente mexeu com vocês. (A ESPERANÇA – PARTE 1, 2014).

Dessa pergunta surgem respostas como o momento em que ela se voluntariou pela irmã, quando escolheu Rue como aliada ou cantou para a menina enquanto ela estava morrendo. Haymitch então pergunta o que tudo isso tem em comum, e Gale diz: “Ninguém disse a ela o que fazer”. Plutarch pondera que não existe espaço para espontaneidade dentro do *bunker* em que estão escondidos, então estariam sugerindo colocá-la no meio do combate. Imediatamente Coin afirma que não vai colocar um civil no meio da batalha só pelo efeito. Haymitch afirma que tem que partir de Katniss, é isso que estimula as pessoas, não tem como treiná-la para ser um símbolo. Não se pode construir o tordo. Então sugerem levá-la para um

lugar que não seja tão perigoso e deixá-la agir por conta enquanto filmam. Katniss prontamente concorda. Ela quer ir para o meio da batalha, está determinada.

É curioso observar que, enquanto Gale, por exemplo, é considerado um soldado e participa de treinamento, Katniss está sendo tratada apenas como um rosto, uma imagem, por Coin. É uma civil que não tem treinamento para batalha, tanto que pedem que o arco e flecha feito para ela usar nos vídeos seja apenas um adereço, não uma arma de verdade. Esquecem tudo que ela já passou e fez nos Jogos, seu potencial para lutar e o fato de que ela sozinha realizou os atos que instauraram a revolução. Mesmo com uma mulher sendo presidente do distrito 13 e a equipe rebelde apresentando generais também do sexo feminino, Katniss não é vista como uma guerreira. Coin parece considerar que seu jeito protetor, sensível e maternal a impede de ter potencial para o campo de batalha, porque essas características fazem com que a personagem tenha atitudes inesperadas e dificuldades em cumprir ordens.

Após a reunião, decidem enviá-la ao distrito 8, que foi recentemente bombardeado e está com uma estrutura temporária para cuidar dos milhares de feridos – um hospital precário e improvisado. Ao ver o estado que as pessoas estão e a quantidade de corpos, Katniss fica mal e entra em pânico, pensa que não pode ajudar, então a orientam a apenas aparecer para as pessoas, deixar que a vejam. De repente, o distrito começa a ser bombardeado. Katniss então parte para a batalha, mesmo que gritem para que ela volte e se proteja. Gale a segue e, juntos, eles conseguem derrubar os aerodeslizadores (Figura 73). Quando ela percebe que bombardearam o hospital e mataram todas as pessoas que estavam lá, fica transtornada. Grita para que tentem salvá-los (Figura 74). Então a coordenadora da equipe de filmagem que a acompanha pergunta se ela gostaria de dizer alguma coisa. É um dos discursos mais intensos da personagem e momento de maior emoção do terceiro filme. Cercada por escombros e chamas, com lágrimas nos olhos, ela diz (Figuras 75 e 76):

Quero que os rebeldes saibam que estou viva. Que estou no distrito 8, onde a Capital acabou de bombardear um hospital cheio de homens desarmados, mulheres e crianças. E não haverá sobreviventes. Se chegaram a pensar que a Capital um dia nos tratará com justiça, vocês estão se iludindo. Porque sabemos quem eles são e o que fazem. É isto que eles fazem! E nós temos que revidar. Tenho um recado para o presidente Snow. Pode nos torturar, bombardear e transformar nossos distritos em cinzas. Mas está vendo isso? O fogo se espalha. E se nós queimarmos, você queimará junto conosco! (A ESPERANÇA – PARTE 1, 2014).

Figura 73 – Gale e Katniss miram no aerodeslizador**Figura 74** – Katniss vê o hospital em chamas

Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Figura 75 – Katniss cercada pelos escombros**Figura 76** – Raiva ao mandar o recado para Snow

Fonte: Print screen do filme *A Esperança – Parte 1* (2014).

Nesses momentos é quando vemos com muita clareza a força, a coragem e o senso de justiça da personagem. Katniss prova, inclusive à Coin, que ela tem potencial para ser uma guerreira e uma líder.

No último filme, *A Esperança – O Final* (2015), Katniss demonstra a insatisfação com relação às escolhas de Coin. A presidente vê que a garota não apoia totalmente suas decisões e pode, inclusive, ser um problema quando a revolução terminar, visto que Coin almeja assumir o poder. Destaco uma cena em que a moralidade de Katniss, guiada por seu senso de proteção e justiça, está muito presente. Ela e Gale estão junto com os rebeldes do distrito 2 tentando bolar uma estratégia para tomar a base militar do local e pegar as armas. Quando Gale sugere que bombardeiem o local e enterrem as pessoas que trabalham lá vivas, Katniss fica chocada (Figuras 77 e 78). Um dos comandantes diz que as pessoas devem ter ao menos a chance de se render, e Gale diz que esse luxo não foi dado aos moradores do distrito 12. Decidem então bombardear, mas deixar um túnel disponível para evacuação. Depois da reunião, os dois conversam enquanto veem ao longe os aerodeslizadores lançarem mísseis na base militar. Gale pergunta qual a diferença entre o plano dele e a vez em que Katniss abateu alvos no distrito 8. Ela pondera que estavam sendo atacados naquele dia e que o aerodeslizador que derrubou não estava cheio de civis. Gale rebate que quem apoia a Capital não é inocente (Figura 79), e ela diz: “Pensando assim, pode matar quem quiser. Pode mandar crianças aos Jogos Vorazes para disciplinar os distritos.”. Gale diz: “É uma guerra, Katniss. Às vezes,

matar não é pessoal.”. Ela rebate: “Eu, mais do que ninguém, sei que é sempre pessoal.” (Figura 80).

Figura 77 – Gale explica seu plano



Figura 78 – Katniss fica chocada com a ideia



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – O Final* (2015).

Figura 79 – Gale questiona Katniss



Figura 80 – Katniss confronta Gale



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – O Final* (2015).

Mais adiante, em *A Esperança – O Final* (2015), os rebeldes se preparam para receber os civis que vão fugir da base pelo único túnel disponível. Coin pede que Katniss esteja presente para conversar com as pessoas e convencê-las a se render. Quando as primeiras pessoas começam a descer do trem, ocorre um momento de tensão e alguns tiros são disparados. Ela corre em direção às pessoas, pedindo que parem e que prestem socorro ao invés de atirar. Na confusão, um civil que está armado a faz de refém; ele aponta a arma para o pescoço dela, encarando-a, e pede a ela que dê uma razão para ele não matá-la naquele momento (Figura 81). Ela diz “Não consigo. Acho que esse é o problema, não é? Explodimos sua mina. Vocês queimaram meu distrito até não sobrar nada. Temos todas as razões para querer matar um ao outro. Então, se quiser me matar, atire. Faça Snow feliz. Estou cansada de matar seus escravos por ele” (Figura 82). Quando o homem afirma que não é um escravo, Katniss diz que ela é, foi por isso que matou pessoas nos Jogos, e somente Snow é quem ganha com os distritos brigando. Os moradores dos distritos só estão brigando entre si porque a Capital quer. O homem acaba largando a arma no chão. É um momento em que vemos a personagem assumir o papel de tordo em toda a sua intensidade e determinação. Ela só tem um objetivo em mente agora: matar Snow e libertar Panem.

Figura 81 – Civil ameaça Katniss**Figura 82** – Katniss não demonstra medo

Fonte: Print screen do filme *A Esperança – O Final* (2015).

De acordo com Scott (1989), a oposição supostamente natural que existe entre masculino e feminino cumpre o papel de significar e consolidar relações de poder. Usando o exemplo da guerra, a autora pondera que encontramos elementos que reforçam a masculinidade, dando a ideia de que esse é um espaço destinado aos homens. As grandes nações desejam ser exemplos de potência e virilidade, características exclusivamente masculinas. Durante anos, muitas mulheres que cumpriram papel fundamental em diversos conflitos que marcaram a história ocidental foram simplesmente apagadas dos registros, assim também é com o poder político que, ao longo dos anos, usou e ainda usa as noções de gênero para conceber e legitimar a superioridade dos homens.

Se levarmos essa discussão para dentro da saga, podemos perceber que o presidente Snow demonstra certo desprezo por Katniss. Ele considera a personagem uma garotinha com preocupações egoístas e que não tem capacidade de entender o quanto custa se colocar contra a Capital. Ele dá demonstrações de força constante contra ela ao longo dos filmes: ameaçando Gale, levando pacificadores violentos para o distrito 12, fazendo ela se vestir de noiva para toda Panem assistir, sequestrando e torturando Peeta, entre outros. Snow considera que o instinto protetor de Katniss é sua maior fraqueza, tanto que em uma conversa com a personagem, em *A Esperança – Parte I* (2014), ele diz que “São as coisas que mais amamos que nos destroem.”. Ele busca desmerecer as motivações da personagem dizendo que ela não é uma líder e, em paralelo, causa terror físico e psicológico a ela e à população, tudo para que a heroína desista de ser o tordo. A violência é sua principal arma para combatê-la. No fundo, ele teme Katniss e sabe que a faísca que ela acendeu não pode mais ser contida. A personagem comoveu as pessoas e as convenceu de que precisam lutar, de que a Capital é o verdadeiro inimigo.

A presidente Alma Coin, mesmo sendo uma mulher, também acaba desqualificando Katniss e tenta controlar a personagem. Considerando que Butler (2013, p. 20) aponta ser “[...] impossível separar a noção de ‘gênero’ das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida.”, a presidente do distrito 13 parte do princípio de

que, como Katniss não foi criada como um soldado, aprendendo a obedecer e a treinar para o combate desde cedo, ela não está apta a ser líder de um exército. Os moradores do distrito 13 são exclusivamente militares, enquanto Katniss é uma cidadã comum e que foi devastada pelo sofrimento que passou nos Jogos, de maneira que é mais apropriado dar à personagem apenas o papel de rosto da revolução, construído por uma equipe de marketing para motivar as pessoas a lutarem. Coin é o modelo de mulher que foi preparado para elaborar estratégias de combate, que tem maior controle emocional, rigidez e sabe lidar com o poder. Katniss é uma mulher que não tem treinamento, tem um comportamento instável, está com o psicológico muito abalado e que deve se preocupar só com sua família, não com o povo. Vemos o choque entre duas mulheres que foram criadas em circunstâncias políticas, culturais e sociais bem diferentes.

Retomando também o que destaca Martin (2003, p. 74) sobre a atuação e a capacidade do ator de “colocar-se na pele do personagem ou desempenhar sem encarná-lo”, observo que Jennifer Lawrence realmente se torna Katniss. Com certeza elementos como o roteiro, cenário, efeitos especiais e vestuário colaboram muito para a composição como um todo, mas é perceptível que a atriz faz uma profunda imersão na personagem. Suas expressões, olhares, tom de voz, movimento corporal, em suma, o jeito que dá vida a Katniss é fundamental para perceber as características que demarcam tão bem os três papéis destacados nessa etapa da análise.

Para finalizar esse subcapítulo, acredito ser importante apontar que os três papéis que Katniss assume na narrativa (protetora, garota em chamas e tordo) foram analisados separadamente, mas atuam em sinergia dentro da história. A personagem alterna entre esses papéis ao longo dos filmes, todos fazem parte dela de alguma maneira e são fundamentais para mostrar sua transformação e crescimento.

4.3 A JORNADA DO TORDO

Com base nas etapas estabelecidas por Vogler (2006) para a jornada do herói, nas etapas propostas por Murdock (1990) para a jornada da heroína e nas observações sobre os filmes, não foi possível considerar que a personagem principal da saga cumpre inteiramente um ou outro modelo. O que percebi ao assistir aos quatro filmes é que Katniss cumpre parte de cada uma das jornadas, tendo momentos em que a etapa de uma coincide com a etapa de outra, bem como existindo a ausência de etapas de ambos os modelos. Dessa maneira, optei

por montar a jornada específica dessa personagem aliando os dois autores. As características de cada etapa são retomadas e pontuo a que autor estou me referindo em cada momento.

Também destaco que resolvi analisar a caminhada da personagem como um todo, de maneira que vou perpassar momentos dos quatro filmes com o objetivo de observar a evolução de Katniss: de moradora do pobre distrito 12 a mulher livre e que constituiu uma família após o fim da revolução. Ou seja, a grande jornada que a heroína empreende para se transformar no símbolo da rebelião.

4.3.1 Mundo Comum

Vogler (2006) propõe que a primeira etapa da jornada é a apresentação do herói no seu ambiente costumeiro, ou seja, quem ele é e como vive. Nesse contexto, vemos Katniss no primeiro filme da saga sendo apresentada no distrito 12. Percebemos logo no início que ela tem uma irmã que ama e protege, visto que a primeira cena em que a heroína aparece é consolando Prim após a menina ter um pesadelo. Sabemos também que o local onde vivem é extremamente pobre, porque nos são mostradas cenas de crianças brincando na lama, um homem roendo ossos para tentar se alimentar, homens com roupas e rosto sujos a caminho das minas de carvão, entre outros. Também vemos Katniss sair, ir em direção à floresta e atravessar uma cerca com uma placa de “não ultrapasse”. Lá ela pega seu arco e flecha e caça animais para poder alimentar a família. Seu melhor amigo, Gale, aparece e vemos que eles costumam trabalhar juntos para conseguir comida. Eles conversam sobre a injustiça dos Jogos e do sistema político em que vivem, comentam que adorariam fugir para a floresta, mas têm suas famílias para cuidar. Em suma, vemos uma jovem que luta para sobreviver e é responsável por manter a família em um regime ditatorial, tendo que uma vez por ano participar da seleção para os Jogos Vorazes, uma punição pela população ter se rebelado anos atrás. Também será a primeira vez que sua irmã irá participar, visto que ela chegou à idade apropriada para participar do sorteio.

4.3.2 A Desilusão

A segunda etapa da jornada é o momento que Murdock (1990) descreve como a heroína sofrendo uma traição ou descobrindo que o mundo não é como ela imagina. Katniss não sofre uma traição, de forma que chamo esta etapa apenas de desilusão. A cena que representa esse momento é quando Prim é selecionada para os Jogos Vorazes. Nesse ponto, o

que parecia simplesmente impossível de acontecer, considerando que tinha apenas um papel com o nome de sua irmã na urna do sorteio, torna-se realidade. Katniss se dá conta de que não pode proteger a irmã, de que ter dito à menina que ela não seria selecionada, que não precisava ter medo, era uma mentira, e que tudo que ela tem feito para manter a família não é suficiente para evitar que o pior aconteça. A única solução que ela encontra é se voluntariar para ir no lugar de Prim.

É importante pontuar a diferença do acontecimento que dá início à jornada: enquanto Vogler (2006) propõe que o herói recebe um chamado à aventura, Murdock (1990) observa que, para as mulheres, o que ocorre é uma ameaça física ou psicológica, e é exatamente o que acontece com Katniss ao constatar que a irmã terá que ir para os Jogos e provavelmente vai morrer. Esse acontecimento é que muda o seu destino.

4.3.3 Mentores e a preparação para a jornada

Nesse ponto ocorre a união entre a etapa “mentor”, de Vogler (2006), em que o herói conhece a figura que irá ajudá-lo a enfrentar o caminho, dando conselhos e ferramentas, e a etapa “despertar e preparação para a jornada”, em que Murdock (1990) afirma ser o momento em que a heroína perde a esperança, mas mesmo assim decide agir. Considero que elas se aproximam porque se preparar para a jornada que irá enfrentar, decidir agir e encarar os desafios passa diretamente pela ajuda fornecida por mentores. Consiste em Katniss ter que aprender como pode sobreviver aos Jogos com pessoas que já passaram por eles ou que todos os anos participam da equipe de preparação que auxiliam os tributos.

Katniss está extremamente assustada por ter que ir para os Jogos. Ela não se arrepende da decisão e promete a Prim que vai tentar ganhar, mas no fundo ela sente medo. Mesmo assustada, ela se mostra disposta a fazer tudo que for necessário para voltar para casa. Vemos a heroína partir de trem para a Capital, e nesse momento ela conhece um de seus mentores – Haymitch. Por ter vencido uma edição dos Jogos, ele é responsável por ajudar os selecionados de seu distrito. Ele vai negociar com patrocinadores para conseguir enviar recursos para os tributos na arena e treiná-los para as entrevistas nos programas de TV. Em princípio ele e Katniss não se dão bem, mas ele acaba se afeiçoando à garota e realmente quer que ela vença os Jogos.

Uma vez na Capital, Katniss conhece seu segundo mentor, Cinna, que será fundamental para criar uma imagem marcante dela por meio de roupa e maquiagem. Os tributos passam por todo um processo de preparação antes de lutarem na arena – desfile,

entrevistas, treinamento físico e de sobrevivência e uma avaliação final feita pelos organizadores dos jogos, sendo essa avaliação o momento em que Katniss pode mostrar seu talento com arco e flecha, visto que notas altas também ajudam a conseguir patrocinadores.

Pontuo que ambos os mentores são importantes nesse momento do primeiro filme, mas serão ainda mais quando chegar a hora de Katniss se tornar a líder da revolução. Principalmente Haymitch, que descobrirá ter muito afeto pela heroína e estará com ela até o final da saga, ajudando na sobrevivência dentro da arena (por meio de remédios, comida e instrumentos) e tentando protegê-la quando ela volta ao distrito 12 depois dos Jogos, quando vai de novo para arena no segundo filme, no período em que ela mora no distrito 13 e, por fim, depois da queda do governo de Snow.

4.3.4 Travessia do primeiro limiar

Vogler (2006) descreve essa etapa como o momento em que o herói encara seu problema e entra no mundo estranho pela primeira vez, o lugar em que ele empreenderá todos os recursos que lhe foram dados pelos mentores e tentará sobreviver.

Na história de Katniss, esse momento é quando ela entra na arena para participar dos Jogos. Cinna termina de ajudá-la a se vestir, coloca o broche de tordo em seu casaco e diz que, se pudesse, apostaria em Katniss. Ela treme, de tão assustada que está, e entra no duto que vai levá-la até a arena. Vemos ela emergir em meio a uma floresta, todos os outros tributos estão a sua volta, em cima de pequenos pedestais, aguardando a contagem final do cronômetro que vai dar início aos Jogos. Ao longe, Katniss vê várias armas, entre elas um arco e flecha, e muitas mochilas que têm recursos para ajudar na sobrevivência. Tudo está concentrado em um único ponto, a Cornucópia. Ela fica muito tentada a ir pegar o arco, mas Haymitch a alertou que se fizesse isso seria morta. Eles colocam todos esses materiais a disposição para que os tributos corram na direção do mesmo lugar e vire um banho de sangue logo no início, o que se confirma quando o cronômetro encerra a contagem. Logo no começo quase metade dos tributos são mortos.

4.3.5 Testes, Aliados e Inimigos

Esse momento é destacado por Vogler (2006) como o desenrolar da relação que o herói estabelece com os outros personagens, formando aliados e inimigos, bem como enfrentando os desafios que surgem pelo caminho. São vários os testes, aliados e inimigos que

Katniss enfrenta ao logo dos quatro filmes, mas optei por destacar os encontrados durante o primeiro e o segundo. Isso me permite construir a linha do tempo de sua jornada com mais clareza e com destaque para os momentos que julgo mais importantes.

O restante do desenrolar dos Jogos, que iniciei a descrição anteriormente, se concentra nessa etapa da jornada. Katniss sofre com ataques de outros competidores da arena e faz uma aliança com a pequena Rue, mas a menina acaba morrendo. Então surge a oportunidade de se aliar a Peeta e de os dois saírem juntos dos Jogos. O embate com o último competidor vivo é intenso: ele acaba pegando Peeta como refém e ameaça matá-lo. Eles estão em cima do local onde as armas estão guardadas. Em uma manobra esperta, com a indicação de Peeta, Katniss consegue lançar uma flecha na mão do garoto que ameaça quebrar o pescoço dele. Com o impacto, ele solta Peeta, que o empurra. O garoto cai no chão e acaba sendo devorado por bestas – monstros desenvolvidos pela Capital para matar os tributos. Somente Katniss e Peeta estão vivos, então o organizador dos Jogos muda as regras e afirma que um só poderá vencer. Katniss, para evitar ter que matar Peeta, propõe que os dois comam uma fruta venenosa, assim ninguém vence. Eles são impedidos pelo organizador e conseguem sair juntos dos Jogos.

Entramos no segundo filme da saga, *Em Chamas* (2013), ainda nessa fase. Ele tem o papel de reforçar quem são os aliados e inimigos diante da revolução que vem se aproximando, reforçando os laços já criados (principalmente com Peeta e Haymitch) e apresentando novos personagens, além de promover mais testes, sendo que a dificuldade aumenta ainda mais. Katniss e Peeta acabam tendo que voltar aos Jogos de novo, dessa vez lutando contra ex-tributos, e precisam formar alianças para poder sobreviver. A diferença dessa vez é que parte dos tributos que são seus aliados participam de um plano para salvar Katniss e levá-la para o distrito 13. Quando ela lança uma flecha carregada com eletricidade no campo de força que envolve a arena e explode tudo, um aerodeslizador a resgata.

Em relação aos inimigos, nesse filme a relação de ódio entre Katniss e Snow fica mais pessoal, principalmente com a visita dele ao distrito 12 no início do filme, exigindo que ela consiga parar os levantes em acontecimento nos distritos. Isso, somado ao fato de que ele envia ela e Peeta novamente para os Jogos, potencializa a raiva e a vontade de destruir o presidente (o que aumenta nos próximos filmes, com o sequestro e a tortura de Peeta).

4.3.6 A queda – passando pelos portais do julgamento

Murdock (1990) aponta que nesse momento a heroína sente medo e culpa por ter deixado sua antiga vida para trás. Acredito que nessa etapa temos a transição do segundo para o terceiro filme da saga.

No final de *Em Chamas* (2013), Katniss acorda dentro do aerodeslizador que a resgatou e, como não sabe o que está acontecendo, pega uma seringa, sai do ambiente em que estava e segue em direção a uma sala de onde saem vozes. Quando a porta se abre, ela vê Haymitch, Finnick e o idealizador dos jogos, Plutarch, reunidos e conversando. Ela parte para cima de Haymitch, furiosa, xingando-o por não salvar Peeta. Ele aplica o conteúdo da seringa nela e, lentamente, ela vai “caindo”, até que desmaia no chão, aos prantos – uma analogia direta à queda que ela está sofrendo nesse momento. Quando acorda de novo, Katniss vê Gale. Ela pergunta o que aconteceu, se estão no distrito 12, ao que Gale informa que o 12 foi bombardeado. O filme termina com a câmera focada no rosto dela; sua expressão aponta um misto de raiva e dor.

No início de *A Esperança – Parte 1* (2014), vemos que Katniss está muito mal, tentando lidar com os recentes acontecimentos: o abalo psicológico por participar dos Jogos, o fato de Peeta estar nas mãos da Capital e o bombardeio ao distrito 12, que causou a morte de milhares de pessoas. A heroína está extremamente abalada e sofrendo, se negando a ser o símbolo da revolução, porque não quer mais que as pessoas se machuquem. Ela se culpa por tudo que está acontecendo.

4.3.7 O olho do furacão

Esse momento, de acordo com Murdock (1990), é marcado por tentativas dos homens de sabotar a heroína ou de ela tentar assumir papéis impossíveis para uma pessoa só. Essa etapa pode ser encontrada também no primeiro e segundo filmes da saga: quando Haymitch diz para Katniss fingir que está apaixonada por Peeta; quando Snow diz que a personagem precisa convencer as pessoas, durante a turnê dos vitoriosos, que o romance era real; e quando ela precisa ir ao programa de TV vestida de noiva (todos destacados no subcapítulo **4.2.2 A Garota em Chamas**). Contudo, com o objetivo de manter a linha do tempo da jornada que montei, vou me concentrar em acontecimentos do terceiro filme que demonstram relação com a descrição dessa etapa.

Durante *A Esperança – Parte 1* (2014), acompanhamos a heroína tentando assumir o papel do tordo, primeiramente tentando gravar os vídeos de propaganda de acordo com o que Coin e sua equipe querem dela, mas que acaba não funcionando. Quando decidem deixá-la agir por conta própria enquanto gravam, permitindo que ela saia do distrito 13, Katniss proporciona momentos como a batalha e o discurso que ocorrem no distrito 8 (destacado anteriormente no subcapítulo **4.2.3 O Tordo**). Depois levam Katniss ao distrito 12, junto com Gale, e gravam cenas dele contando como foi o dia do bombardeio e dela caminhando entre os destroços e corpos. Gravam-na cantando uma música que aprendeu na infância e usam como trilha para o vídeo. Esses materiais são divulgados para os distritos e vão estimulando as pessoas a terem cada vez mais atos de resistência, como a explosão da usina hidroelétrica que fornece energia para a Capital ou o ataque a vários pacificados com bombas. Katniss, quando vê os vídeos prontos, demonstra desconforto e parece contrariada, como se sentisse dificuldade de lidar com o papel dado a ela por Coin e Plutarch. Em retaliação à propaganda, a Capital vem mostrando entrevistas com Peeta e ele vem aparecendo cada vez mais debilitado. É clara a intenção de Snow de atingir Katniss por meio do garoto. Até que Snow encaminha aerodeslizadores para bombardear o distrito 13 e, quando o ataque acaba, Katniss sobe à superfície e vê uma série de rosas brancas – a rosa que o presidente sempre usa presa aos seus ternos. É um sinal de que, se Katniss não parar de colaborar com a revolução, se não parar de exercer o papel do tordo, Peeta irá pagar. Ela fica apavorada.

No final do filme, aproveitando que a Capital está sem energia, uma equipe de voluntários se une para resgatar Peeta na Capital. Eles conseguem resgatá-lo, isso porque Snow intencionalmente os deixa ir, mas o garoto não é mais o mesmo. A Capital usou veneno para torturá-lo e alterar suas memórias, então ele não lembra mais de Katniss como uma aliada, como a garota que ele ama e quer proteger, Peeta agora a vê como inimiga. Eles descobrem isso quando Katniss vai visitá-lo no hospital e ele tenta matá-la. O filme termina com Peeta preso a uma cama na ala psiquiátrica, debatendo-se e gritando.

4.3.8 Aproximação da Caverna Oculta

A partir dessa etapa entramos no último filme da saga, *A Esperança – O Final* (2015). Vogler (2006) define a aproximação da caverna oculta como a chegada à fronteira do local que está o objeto de busca do herói. Nesse filme, Coin e Plutarch querem manter Katniss no distrito 13, dizendo que ela fez tudo que podia pela revolução, uniu os distritos, e deveria descansar. A personagem não aceita, diz que deve ficar com as tropas, que pode fazer mais.

Eles negam sua saída, então ela decide partir escondida em um aerodeslizador. A personagem acredita que chegou a hora de se vingar e partir em busca de Snow; está decidida a matá-lo e acabar com tudo de vez.

Assim ela se encaminha para a Capital, que virou um campo minado por conta da guerra. O presidente espalhou diversos casulos pela cidade – armas escondidas que são ativadas quando a pessoa entra no perímetro demarcado. Com ajuda de uma equipe, que Coin enviou quando percebeu que Katniss fugiu, ela vai atravessando a cidade até chegar aos limites da mansão presidencial. Contudo, o preço é alto. Companheiros vão morrendo ao longo do processo, sendo uma das piores perdas a morte de Finnick – que se tornou um bom amigo para Katniss durante sua permanência no distrito 13.

4.3.9 A morte – tudo está perdido

Murdock (1990) aponta que nesse momento as coisas pioram muito para a heroína, que percebe que nem a sabedoria adquirida pode ajudá-la, e ela perde as esperanças. Essa etapa, na jornada de Katniss, tem uma cena marcante: após perder Finnick, Katniss fica muito mal e diz para o grupo que sente muito, que as pessoas estão morrendo por sua causa, que ela fracassou. Peeta, que foi enviado por Coin para se juntar a eles e está tentando se recuperar (lembrando aos poucos de Katniss), diz que a morte das pessoas é culpa de Snow. As vidas das pessoas nunca foram delas, o direito de viver ou morrer depende do presidente. Se ela matá-lo, cada perda vai ter valido a pena. As pessoas escolheram segui-la porque acreditam nela.

Katniss então vai em direção à mansão presidencial junto com Gale. Quando estão tentando entrar, aerodeslizadores começam a bombardear o local e Gale acaba preso. Katniss acaba desmaiando e, quando acorda, percebe que existem milhares de feridos na sua volta. Ela identifica, entre as pessoas que estão ajudando, sua irmã (a menina começou o treinamento para virar médica no distrito 13). Katniss grita seu nome. Quando a menina vira, uma nova leva de bombas explode. Katniss sobrevive, mas sua irmã não. É o fundo do poço para ela.

4.3.10 Ressurreição e Renascimento

Vogler (2006) define a ressurreição como o momento em que o herói encara um último momento de vida ou morte antes de voltar ao seu mundo. Murdock (1990) descreve o renascimento como a heroína encontrando sua força interior e retomando a jornada; decide

enfrentar seus próprios demônios e vê o mundo e sua missão de outra forma. Nesse ponto, a jornada de Katniss concilia os dois.

Após a morte de Prim, a guerra termina. Depois de as bombas explodirem na entrada da mansão, os rebeldes invadiram e tomaram o poder. Katniss culpa Snow pela morte de sua irmã, mas ele diz a ela que não teve nada a ver com o acontecido, que não teria razão para ele bombardear os moradores da Capital, ainda mais considerando que a entrada da mansão estava repleta de crianças. Ele afirma que estava prestes a se render e que o aerodeslizador foi enviado por Coin. Katniss fica em dúvida se ele fala a verdade ou não. Ao questionar Gale se as bombas que mataram Prim eram as que ele tinha desenvolvido no distrito 13, o rapaz diz que não pode confirmar. É o suficiente para Katniss.

Na sequência, Coin assume a posição de presidente interina até que se possa fazer eleições, o que deve demorar. Ela convoca os ex-tributos sobreviventes para uma reunião para tomar uma decisão. Snow e uma série de companheiros dele aguardam para serem executados, mas ela pensa que, assim que começarem as execuções, os rebeldes não vão querer parar mais. Para tentar conter a sede de sangue, propõe uma última edição simbólica dos Jogos Vorazes com as crianças da Capital. Segundo ela, isso “[...] equilibra a necessidade de vingança com a perda mínima de vidas humanas.” (A ESPERANÇA – O FINAL, 2015). Ela quer que todos os presentes votem, ninguém pode se abster. Katniss, antes de votar, diz que ela é quem vai executar Snow. Coin concorda. Ela vota a favor, justificando ser pela sua irmã. Haymitch a olha, eles trocam um breve olhar, e ele afirma que vota com o tordo. Percebemos que existe um certo entendimento entre os dois, ele demonstra que está com ela independente do que acontecer.

No dia da execução de Snow, toda uma estrutura é organizada. O evento é aberto ao público e Katniss está caracterizada com a roupa de tordo que Cinna fez para ela. Tudo parece seguir o planejado, Coin está triunfante. Katniss se prepara e mira em Snow. No último momento, olha para Coin (que está localizada atrás dele, um pouco mais acima, em um palco) e acerta em cheio o coração da mulher. A heroína enfrenta seus demônios internos (a raiva que sente por Snow e Coin, a perda de Prim) e vê que sua missão é dupla: um misto de vingança pessoal pela perda da irmã e uma vontade de garantir que Panem realmente seja livre, que a violência termine. Isso só poderia ser feito se Coin morresse, e por isso ela troca de alvo. Os rebeldes prendem Katniss, mas, considerando tudo que ela fez pela revolução, decidem não matá-la. Ela é enviada de volta ao distrito 12.

4.3.11 O retorno ao mundo visto com outros olhos

Murdock (1990) descreve que as ações da heroína vão transformar a vida dos outros, mas ela não pensa em ser reconhecida pelos seus feitos. Sua recompensa ao final da jornada é íntima, pessoal. Graças a Katniss uma revolução começou e Panem voltou a ser uma democracia. Os Jogos acabaram e o país irá se reconstruir de maneira que todos possam ter qualidade de vida. Milhares foram beneficiados, mas o que vemos no final da saga não é uma série de festas e comemorações pelo que Katniss fez, e sim ela e Peeta tentando reaprender a viver no distrito 12. Vemos sequências que mostram eles lidando com tarefas do dia a dia, recebendo cartas dos companheiros de luta que também estão recomeçando a vida, aprendendo a se recuperar de tudo que aconteceu e encontrar paz. Na última sequência, Katniss aparece em um campo iluminado pelo sol, com um bebê em seu colo, e, próximo deles, Peeta brinca com uma criança. O bebê começa a chorar e Katniss questiona se ele teve um pesadelo, e que tudo bem, ela também tem. Um dia ela vai explicar porque os pesadelos dela nunca vão embora e como ela faz para sobreviver. Que ela cria uma lista de todas as coisas boas que ela já viu alguém fazer – tudo que consegue lembrar. Ela cria e recria essa lista. Depois de uns anos ficou entediante fazer esse jogo, mas ela sabe que existem jogos bem piores. Ela volta a olhar para o campo, para Peeta com a criança, e o filme termina.

Como aponta Murdock (1990), a jornada da heroína começa com uma ameaça física ou psicológica e termina com uma satisfação pessoal, porque sua busca oscila entre o que a sociedade criada por homens espera dela (demonstrado pelos papéis que lhe dão e ela tenta aceitar para agradar) e quem ela realmente é. Dessa forma, percebo que a jornada de Katniss demonstra que a personagem se encontra, no começo, em uma posição de aceitar que não pode mudar o regime totalitário em que vive, apenas pode realizar pequenas infrações para poder sobreviver. Ela cumpre o papel de ir à seleção todos os anos, mesmo que ache o sistema todo injusto. Quando precisa se voluntariar no lugar da irmã, a personagem parte na missão de descobrir quem de fato ela é e do que é capaz (Figura 83). Ela alterna, ao longo do processo, entre os papéis: de tributo que deve se sentir honrado em participar dos Jogos e defender o seu distrito; de vencedora dos Jogos que precisa demonstrar felicidade e gratidão por todos os benefícios que a Capital lhe proporcionou, entre eles ter permitido que ela e Peeta ficassem juntos; de rosto da revolução, de acordo com a imagem que Coin queria passar dela, demonstrando submissão às regras do distrito 13; de mulher corajosa, guerreira, com sede de justiça e vingança; até terminar como uma mulher aprendendo a se reconstruir depois de tanto sofrimento e que tenta encontrar paz no conforto de um lar e uma família. Isso demonstra que,

ao mesmo tempo em que Katniss se mostra uma mulher forte e decidida, que não depende de homens para fazer suas escolhas, ela acaba não fugindo completamente da visão patriarcal que o cinema de Hollywood construiu, terminando a história como a mocinha que só encontra seu final feliz quando se casa e tem filhos (Figura 84).

Figura 83 – Katniss se voluntaria por Prim



Fonte: Print screen do filme *Jogos Vorazes* (2012).

Figura 84 – Katniss com um de seus filhos no colo



Fonte: Print screen do filme *A Esperança – O Final* (2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse na realização dessa pesquisa partiu da vontade de entender como o cinema atual constrói suas protagonistas femininas, principalmente naqueles filmes voltados ao público adolescente, que é alvo direto de campanhas de marketing e de estímulo ao consumo de produtos da indústria cultural como um todo. Assim, o objetivo geral do trabalho foi analisar a construção da heroína Katniss Everdeen ao longo dos quatro filmes da série *Jogos Vorazes*.

Seguindo essa ideia, foi necessário estruturar o trabalho fazendo, primeiramente, um exame de como o cinema surgiu e de que forma ele foi se estruturando ao longo dos anos, sobretudo o cinema hollywoodiano, no qual se inserem os filmes em estudo. A partir das leituras realizadas foi possível construir um histórico da sétima arte e dividi-la em etapas, sendo cada fase composta por características que foram surgindo com o tempo, muitas delas se mantendo ao longo da evolução do cinema e outras que foram sendo aprimoradas para atender as necessidades dessa indústria. Foi possível compreender que o modelo atual, voltado para a produção de *blockbusters*, cria estratégias de marketing que permitem explorar o filme em outras modalidades mercadológicas (no caso de *Jogos Vorazes* existem objetos colecionáveis, roupas, brinquedos e até um parque temático em Dubai), além de afetar diretamente os gêneros fílmicos e a linguagem cinematográfica, interferindo em questões como roteiro, escolha do elenco, direção, entre outros.

Foi possível também perceber que o cinema sofreu, e ainda sofre, influência direta de outros campos – como a economia, o governo e a religião –, que ditam normas morais e sociais que interferem diretamente nas narrativas das obras e também, de alguma forma, no estilo de vida dos atores e, conseqüentemente, de seus públicos. Toda essa contextualização se mostrou fundamental para poder analisar aspectos relacionados à construção de personagens e à preferência por certas estruturas que se mostraram mais acessíveis para manter o sistema funcionando como um todo (aliando principalmente interesses econômicos, políticos e sociais) por um longo período.

Também se buscou entender como a luta pela libertação da mulher surgiu e foi se desenvolvendo ao longo do tempo. Partindo do direito ao voto e chegando aos atuais estudos sobre questões de gênero, foi possível perceber que o movimento feminista e as teorias desenvolvidas sobre o assunto tomaram uma complexidade e proporção fundamentais. Questões básicas relacionadas ao trabalho e à política deram o pontapé inicial para discutir elementos mais profundos dentro da própria cultura, visando a compreender que é impossível

criar uma categoria em que todas as mulheres se encaixem. Cada pessoa apresenta aspectos em comum com os outros por conta da vida em sociedade, mas a forma como os vivencia é única. Ao analisar a questão do acesso ao trabalho mais de perto, por exemplo, e considerar um grupo de mulheres em que todas exercem uma atividade profissional, é visível que elas não podem ser consideradas iguais, visto que o local em que trabalham, o salário que recebem, as atividades que executam, entre outros elementos apontam aspectos que vão além – classe social, raça, nível de instrução, relacionamentos, família. Isso demonstra que a ideia que se constrói para a categoria mulher (sem falar das demais categorias que surgiram com os debates sobre gênero) está diretamente ligada a uma construção cultural. E a tentativa de construir modelos que pareçam contemplar todas as pessoas possíveis (como o cinema, a educação, a política, entre outros sistemas tentam fazer) criam regras e normas que se mostram incapazes de aprofundar essa discussão e realmente contemplar as pessoas em toda a sua complexidade. Além disso, a construção cultural também aponta que ao longo do tempo e em diferentes lugares, não importava qual atividade fosse designada para as mulheres, ela sempre seria desqualificada em relação ao que os homens da mesma cultura faziam, de maneira que as relações de gênero também demonstram uma forma de significar e legitimar relações de poder dentro da sociedade.

Esse movimento reducionista visto no cinema – como forma de criar papéis mais adequados às mulheres ao logo dos anos, bem como punições para aquelas que não seguiam o modelo considerado correto – reflete de forma limitada maneiras de as mulheres verem a si mesmas e serem vistas pelos homens, ainda mais quando a indústria realiza o movimento de sair da ficção e interferir na vida real, moldando o corpo e a personalidade das atrizes. Nos últimos anos, esse modelo vem sofrendo cobranças de atrizes como Meryl Streep, Jennifer Lawrence e outras, que se posicionam de forma mais crítica e exigem mudanças nos salários (considerando as constantes desigualdades entre o valor pago a um ator e a uma atriz que atuem em um mesmo filme), bem como nas estruturas narrativas das obras. Isso pode colaborar para que a indústria cinematográfica como um todo reveja seus conceitos e busque elaborar propostas diferentes de construção das heroínas e de tratamento das profissionais que trabalham nesse mercado. No ramo da animação, por exemplo, a Disney vem construindo princesas mais fortes, destemidas e independentes, como Merida (*Valente*, 2012), Elza (*Frozen*, 2013) e, mais recentemente, Moana (*Moana: Um Mar de Aventuras*, 2016).

Quando proponho entender a jornada da heroína, ao final da parte teórica, que funciona como um modelo alternativo à jornada do herói, espero justamente sair de um campo mais limitado e permitir que aspectos psicológicos e espirituais da Katniss sejam

contemplados na análise. Assim, sua jornada pode tencionar as discussões a respeito das questões de gênero, apresentando outras manifestações de sua subjetividade que permitem não reduzi-la às categorias já bastante utilizadas no cinema e na sociedade (a mocinha meiga ou a *femme fatale*).

O primeiro objetivo específico do trabalho – identificar e analisar os elementos cinematográficos utilizados para caracterizar a personagem nos filmes – funcionou como uma forma complementar ao segundo objetivo – entender os papéis destinados à heroína na narrativa. Por julgar não ser necessário aprofundar todos os aspectos que compõem a linguagem cinematográfica e entender, após analisar os filmes, que os diálogos, a atuação e o figurino eram os elementos principais para a composição de Katniss, resolvi focar apenas nesses três aspectos e examinar como auxiliavam na construção de cada um dos papéis que identifiquei para a personagem. Antes de começar o trabalho eu já tinha a percepção de que dentro da própria história existiam várias mulheres diferentes entre si: Katniss, Prim, Effie, a Presidente Alma Coin. Essa percepção inicial já me permitiu estabelecer que meu estudo recairia apenas sobre a personagem principal, considerando que ela construiria um perfil de mulher diferente das outras personagens. Além disso, pude perceber que a própria Katniss não se encaixa em um modelo específico. Existem vários aspectos que auxiliam na construção da personagem.

Ao menos três momentos diferentes de Katniss se manifestam durante os quatro filmes da saga, e foi muito interessante perceber que, além de transitar entre eles ao longo da história, todos fazem parte dela de alguma forma, auxiliam a compreendê-la como um todo. Como protetora, por exemplo, ela pode ser ora uma mulher maternal e forte, ora uma mulher sensível e incapaz diante de situações em que não consegue cuidar dos outros sozinha. Se observarmos os momentos em que é o tordo, vemos o choque entre o lado sensível da protetora – que teme que os outros se machuquem – e a necessidade de reagir às injustiças e à violência que a deixam tão furiosa e que no fim também trazem prejuízos às pessoas. Perceber isso me fez compreender a complexidade da personagem e o quanto está presente essa questão da multiplicidade de fatores em sua construção: a classe social, a relação com a família, a questão política. Se ela não fosse uma jovem pobre, de um distrito extremamente afastado da Capital, que perdeu o pai cedo e tem uma relação difícil com a mãe, que precisou aprender a se defender e a sustentar a família, que vive sob um regime totalitário que lhe traz contato direto com a violência e a fome, entre outras questões, sua visão de mundo e atitudes provavelmente seriam bem diferentes. Ela seria outra pessoa.

Os filmes também recorrem a outros estereótipos comuns dentro da narrativa, como a tentativa de construir um lado *femme fatale* quando Katniss assume o papel da garota em chamas no segundo filme ou quando a apresentam como a moradora do pobre distrito 12 e responsável por manter a família, mostrando-a de um jeito hostil e meio rude – como se assumir a função de chefe da família tivesse que, necessariamente, levá-la a agir de uma forma masculinizada. Dessa forma, a personagem tem o mérito de conseguir demonstrar independência, força e coragem sem recair no modelo de personagens como Lara Croft (*Lara Croft: Tomb Raider*, 2001), que são lutadoras intensas e que parecem ter seus atos de violência justificados por um bem maior. Por outro lado, ela não foge totalmente do modelo patriarcal ao incorporar um lado maternal e receber um final em que a felicidade está em constituir uma família.

Cabe aqui a ressalva de que não desejo reforçar a visão já presente na sociedade de que aspectos associados às mulheres (como o instinto materno) são negativos e aspectos associados aos homens (como a força) são positivos. A principal questão é entender que Katniss alia o instinto protetor com a bravura e isso é a característica mais rica da personagem. Por um lado, a presidente Alma Coin parece ser a única que poderia fazer frente ao presidente Snow, visto que ela é capaz de ações frias e calculistas como ele (o que masculiniza a personagem). Por outro, temos Katniss se revelando totalmente capaz de enfrentar Snow e mostrando que sua força reside justamente no seu instinto protetor, na empatia que sente pelos outros. Isso permite uma quebra de estereótipos ao apresentar a heroína como uma guerreira que também tem sensibilidade. Esse fator a torna especial para os outros personagens que a apoiam e também para os espectadores.

O último objetivo específico – analisar a transformação da personagem durante a história – foi alcançado por meio das jornadas do herói e da heroína. A decisão de analisar a jornada ao longo dos quatro filmes se mostrou um desafio, ainda mais quando em um primeiro momento não foi possível encaixar a jornada de Katniss em um modelo só. Ao saber que nem todas as etapas precisariam estar presentes, ainda assim não me parecia correto escolher entre uma abordagem e outra, de maneira que, enquanto assistia aos filmes, fui percebendo pontos cruciais na história que se assemelhavam às descrições feitas por Vogler (2006) e Murdock (1990). Após significativa reflexão e análise desses pontos de quebra, foi possível aliar os dois modelos e descrever a jornada de Katniss Everdeen, considerando esta como a transformação da personagem em uma figura revolucionária. Compreendo também que em cada filme uma jornada pode ser estabelecida e que a proposta feita por mim tem um

aspecto teórico, mas também um aspecto baseado em percepções pessoais sobre os filmes e a personagem.

A partir das implicações apontadas, é possível compreender o quanto a jornada do protagonista pode ser diferente para uma mulher, principalmente no que diz respeito à ação que dá o ponto de partida e à forma como a heroína se encontra quando encerra a caminhada. As histórias que apresentam heróis masculinos muitas vezes são descritas como um chamado à aventura, envoltas em grandes atos de força e coragem que rendem ao final um prêmio e a admiração do povo. Seus feitos são comemorados, ele é extremamente celebrado e recebe honrarias por seu grande ato. No caso de Katniss, o que inicia sua história é uma ameaça à família, a possibilidade da irmã ir para os Jogos. O medo de vê-la machucada ou morrer é extremamente assustador e insuportável. Os Jogos não são uma aventura, eles significam a morte certa para a maioria e causam danos físicos e psicológicos a quem sobrevive. Como diz Haymitch no filme *Em Chamas* (2013): “Ninguém vence os jogos. Há sobreviventes, não há vencedores.”. E, uma vez que a personagem se torna imagem da revolução e parte para o campo de batalha na guerra que se estabelece, vamos percebendo a transição entre a garota que queria sobreviver e salvar a família para a que quer lutar e acabar com a ditadura. Ao final, ela não termina celebrada, comemorando em festas e recebendo medalhas; todos os acontecimentos a deixaram devastada, e ela precisa voltar para casa e se reconstruir aos poucos, entendendo que ela agora é uma pessoa totalmente diferente, transformada psicologicamente e espiritualmente.

Existe também outro ponto da jornada que é muito interessante a respeito da construção de Katniss como heroína: a relação dela com a morte. Primeiro, observo a maneira que a personagem vê a própria morte. A partir do segundo filme da saga, Katniss não tem mais medo de morrer. Ela parece acreditar que a família está bem e segura. Em um primeiro momento, aceita que vai morrer para que Peeta se salve. Depois, no terceiro filme, aceita a ideia de morrer como forma de se sacrificar por algo maior (a revolução). Por fim, no último filme, aceita esse destino por não se importar mais consigo mesma por conta de todo sofrimento que acumulou. Isso demonstra que, por um lado, ela pode seguir o modelo tradicional de se sacrificar para o bem de uma ou várias pessoas, mas, por outro, sua morte também poderia representar um esgotamento, a chegada ao limite e a perda de interesse por tudo. O segundo ponto a respeito desse tópico é que Katniss só aceita matar pessoas em duas circunstâncias: ou quando é atacada por elas ou quando a pessoa em particular prejudicou gravemente pessoas com quem ela se importa. Matar é um ato movido por um desejo de

vingança ou pelo instinto de sobrevivência e proteção. A atitude dela difere muito das motivações para matar pessoas que personagens masculinos, como Gale e Snow, apresentam.

O efeito da morte de Prim na personagem também é um ponto que merece destaque. É interessante que um ato que a devaste tanto não a leve a se tornar uma vilã, uma pessoa amargurada e que só tem sede de vingança, tampouco seja algo que ela pense que deve perdoar, agindo como uma mocinha tradicional. A morte da irmã e o que sucede depois (a conversa com Snow e a decisão de Coin de realizar uma última edição dos Jogos) levam a personagem a uma atitude que tem duas motivações: vingança e proteção. Matar Coin significa vingar Prim e garantir que os Jogos acabem de vez, que as pessoas sejam realmente livres. Existe uma questão pessoal e a visão de um bem maior, algo que faz o ato em si ter uma proporção de heroísmo diferente do visar somente ao bem-estar dos outros.

Como último tópico, discorro sobre a cena que marca o fim da jornada de Katniss. Antes da realização deste trabalho, o final da saga já me causava desconforto e, após as leituras e a análise, o sentimento continua o mesmo. Terminar a história de Katniss com ela segurando um bebê e observando seu marido Peeta brincar com seu outro filho no meio de um campo parece mostrar que a heroína encontrou a paz e a felicidade no ato de ter uma família. Essa parte também existe no livro, mas na sua transposição para o cinema tenho a percepção de que ela foi supervalorizada e teve a intenção alterada. No livro, Katniss teve que reaprender a viver e a lidar com todos os traumas que os jogos causaram. A escolha por filhos levou 15 anos e ocorreu por um forte desejo de Peeta, não dela. Quando sentiu o primeiro bebê mexer em sua barriga, foi tomada por um medo intenso. Mesmo que Peeta diga que está tudo bem, que eles têm um ao outro, ela se sente angustiada e sabe que explicar às crianças o que eles viveram não vai ser fácil. Mais complicado ainda será elas entenderem porque Katniss tem, e sempre terá, pesadelos. No futuro talvez ela possa dizer que a forma que encontrou para sobreviver é se concentrar nas coisas boas que já viu outros fazerem. Assim, pode vencer cada dia e não se entregar totalmente ao medo. Ela pensa tudo isso enquanto observa o marido brincando com os filhos na campina. Ela não está junto deles ou mesmo sorrindo enquanto os observa. Tampouco está com um bebê no colo e dizendo para ele não se assustar com pesadelos.

Assim, sabemos que a personagem não termina feliz, realizada, mas ainda está em processo de cura e recuperação, o que foi apresentado de modo superficial no filme. Ao que parece, o cinema encontra dificuldades em ter que apresentar uma mulher conturbada ou em conflito ao final de uma história, mesmo que, nesse caso, seja mais do que justificado que uma jovem que enfrentou tamanha violência, dor e perdas tenha muitas dificuldades de se

recuperar. A necessidade de constantemente dar um final feliz ao público, considerando que a felicidade reside em ter uma família, demonstra o quanto a indústria cinematográfica cede às pressões culturais, políticas e econômicas para seguir obtendo seus altos índices de lucratividade.

Sabendo que as discussões contempladas nesse trabalho abrem oportunidades para outros questionamentos, acredito ser importante o prosseguimento de pesquisas a respeito desses filmes, bem como da construção de heroínas em outras obras. Para aumentar a percepção desse tipo de construção e possibilitar melhor conhecimento sobre o assunto, alguns pontos podem ser futuro foco de estudo para pesquisadores da área: analisar como filmes de outros gêneros contemplam as demandas feministas; compreender a maneira como o público se relaciona com a narrativa e de que forma as mudanças de papéis nas histórias podem refletir modificações no modo como vemos as questões de gênero na sociedade; entender por que ainda existem certos padrões que se mantêm na indústria cinematográfica, tanto na escolha de atrizes (mulheres brancas, jovens, com corpo considerado dentro do ideal e atraentes) quanto na necessidade de sempre colocar a personagem principal se relacionando amorosamente com um homem dentro das histórias (sem dar visibilidade a outras formas de relação que não a heterossexual). Estes são apenas alguns exemplos de pesquisas que seriam importantes e trariam contribuições significativas para a área.

REFERÊNCIAS

- ADORO CINEMA. **A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-8182/fotos/detalhe/?cmediafile=21425328>>. Acesso em: 18 nov. 2017.
- _____. **BONNIE E CLYDE: UMA RAJADA DE BALAS**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-1353/fotos/detalhe/?cmediafile=21082073>>. Acesso em: 18 nov. 2017.
- _____. **Jogos Vorazes: A Esperança – O Final - Créditos**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-204925/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.
- _____. **Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 1 - Créditos**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-200088/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.
- _____. **Jogos Vorazes - Créditos**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-145083/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.
- _____. **Jogos Vorazes: Em Chamas - Créditos**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-196666/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.
- ALMEIDA, Aíla. **VIAGEM A LUA DE Méliès**. 2013. Disponível em: <<http://estudosediscussoes.com.br/a-magia-do-cinema/viagem-a-lua-de-melies/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.
- ANÁLISE INDISCRETA. **A Dama de Shanghai (Orson Welles, 1947)**. Disponível em: <<https://analiseindiscreta.wordpress.com/2010/12/28/a-dama-de-shanghai-1947/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.
- ANDERSON, Christopher. **Hollywood TV: the studio system in the fifties**. Austin: Texas University Press, 1994.
- BARBOSA, A.; CUNHA, E. T. **Antropologia e Imagem**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- BBC BRASIL. **Meryl Streep diz que 'ganha menos do que colegas homens'**. 2015. Entrevista concedida à BBC e reproduzida pelo site G1. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/10/meryl-streep-diz-que-ganha-menos-do-que-colegas-homens.html>>. Acesso em: 20 set. 2017.
- BLACK, Gregory D. Who controls what we see? Censorship and the attack on Hollywood “immorality”. In: ROSS, Steven J (Ed.). **Movies and American Society**. Blacwell Publishing, 2002.
- BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it**. Los Angeles: University of California Press, 2006.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

CAMPBELL, Joseph. **Joseph Campbell e o Poder do Mito (1988) - Ep. 01.: A Saga do Herói**. 1988. Entrevista concedida a Bill Moyers. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=T9vYI_Ae17M>. Acesso em: 7 nov. 2017.

_____. **O herói de mil faces**. 10.ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

CATRACA LIVRE. **Mostra projeta filmes de Renoir, Méliès, Godard e outros**. 2015. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/bh/agenda/gratis/mostra-projeta-filmes-de-renoir-melies-godard-e-outros/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

CONTRERA, Malena Segura. **Mitologia – Malena Segura Contrera**. São Paulo, 2015. Entrevista concedida a André Rodrigues. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jWbWZYWWz3o>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

CORREIO DO POVO. **Mulheres protagonizaram mais filmes em Hollywood em 2016, aponta pesquisa**. 2017. Disponível em: <<http://correiodopovo.com.br/ArteAgenda/Variiedades/Cinema/2017/2/610846/Mulheres-protagonizaram-mais-filmes-em-Hollywood-em-2016,-aponta-pesquisa>>. Acesso em: 20 set. 2017.

COSTA, Bruno Barbosa. **DA TOGA DO JUIZ PARA A CAPA DO HERÓI: a construção da imagem pública do Ministro Joaquim Barbosa a partir do julgamento do mensalão**. 2013. 230 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Social, Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Comunicacao_CostaBB_1.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2017.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papyrus, 2012. p. 17-52.

EMBARQUE NA VIAGEM. **8 coisas imperdíveis para todo fã de Harry Potter fazer na Universal**. 2017. Disponível em: <<http://www.embarqunaviagem.com/2017/08/05/8-coisas-imperdiveis-para-todo-fa-de-harry-potter-fazer-na-universal/>>. Acesso em: 03 nov. 2017.

ENCICLOPÉDIA CULTURAMA. **BIOGRAFIA DE IRMÃOS LUMIÈRE | O DIRETOR DE FOTOGRAFIA**. Disponível em: <<https://edukavita.blogspot.com.br/2015/06/biografia-de-irmaos-lumiere-o-diretor.html>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

FIGUEIRA, João Vitor. **Jennifer Lawrence publica artigo que denuncia sexismo em Hollywood: "Estou cansada disso"**. 2015. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-116573/>>. Acesso em: 20 set. 2017.

FRANCO, Gabriela. **As mulheres vão salvar o mundo – A JORNADA DA HEROÍNA**. 2017. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/2017/04/24/jornada-da-heroína/>>. Acesso em: 09 nov. 2017.

G1. Mulheres são diretoras de apenas 7% dos principais filmes de Hollywood. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2015/10/mulheres-sao-diretoras-de-apenas-7-dos-principais-filmes-de-hollywood.html>>. Acesso em: 20 set. 2017.

ENESTRETI, Guilherme; MACEDO, Sandro. **Verão americano é o pior dos últimos tempos para indústria cinematográfica.** 2017. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1916330-verao-americano-e-o-pior-dos-ultimos-tempos-para-industria-cinematografica.shtml>>. Acesso em: 29 out. 2017.

GUBERNIKOFF, Giselle. **Cinema, identidade e feminismo.** São Paulo: Editora Pontocom, 2016.

GURGEL, Rodrigo. **Crise de 1929: Do Crash da Bolsa de Valores ao New Deal.** 2008. Disponível em: <Do crash da Bolsa de Valores ao New Deal. Disponível em: <<https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/crise-de-1929-do-crash-da-bolsa-de-valores-ao-new-deal.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 31 out. 2017.

HERMSDORFF, Francisco Russo e Renato. **As maiores bilheterias na história do cinema.** 2014. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-108698/>>. Acesso em: 29 out. 2017.

HILLIER, Jim. **The New Hollywood.** New York: Continuum, 1992.

IMDB. **A Dama de Shanghai (1947).** Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0040525/mediaviewer/rm4108921344>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

_____. **À Procura de Mr. Goodbar (1977).** Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0076327/mediaviewer/rm1518835712>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

_____. **A Vênus Loura (1932).** Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0022698/mediaviewer/rm2018154496>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

_____. **IMDb.** Disponível em: <http://www.imdb.com/?ref=nv_home>. Acesso em: 30 ago. 2017.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.** Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

KAPLAN, E. Ann. **A mulher e o cinema: os dois lados da câmera.** Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** 3ª edição. São Paulo: Senac, 2011.

MANEVY, Alfredo. Hollywood: a versatilidade do gênio do sistema. In: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando. (Orgs.). **Cinema mundial contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2008. p. 253-268.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: _____. (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2012. p. 333-360.

MATTOS, A. C. Gomes de. **Do cinetoscópio ao cinema digital: breve histórico do cinema americano**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MURDOCK, Maureen. **The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness**. Boston: Shambhala, 1990.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom, 2010.

O GLOBO. **Lucros vorazes**. 2012. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/lucros-vorazes-4401687>>. Acesso em: 30 ago. 2017.

PEDRO, Joana Maria. Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. **História**, São Paulo, v. 24, n. 1, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/his/v24n1/a04v24n1.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.

PINTO, Céli Regina Jardim. Feminismo, História e Poder. **Revista Sociologia e Política**, Curitiba, v. 18, n. 36, jun/2010. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/rsp/article/view/31624>>. Acesso em: 14 set. 2017.

PRELORENTZOU, Renato. **A jornada da heroína**. 2017. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/blogs/renato-prelorentzou/a-jornada-da-heroína>>. Acesso em: 09 nov. 2017.

QUADROS, Igor. **O Primeiro Longa- Metragem | A chegada do Trem na Estação (1895)**. 2016. Disponível em: <<http://www.cinecompipoca.com.br/o-primeiro-longa-metragem-a-chegada-do-trem-na-estacao-1985/>>. Acesso em: 18 nov. 2017.

RAMOS, José de Paula. **Café Filosófico – Mito: o nada que é tudo (Parte 1/3)**. 2011. Entrevista concedida ao programa Café Filosófico. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZJ5CJndiwRQ>>. Acesso em: 9 nov. 2017.

SCOTT, Joan. **Gênero: uma categoria útil para análise histórica**. Tradução: Christine Rufino Dabat e Maria Betânia Ávila. 1989. Disponível em: <moodle.stoa.usp.br/mod/resource/view.php?id=39565>. Acesso em: 17 set. 2017.

SILVA, Tiago Gomes da. Do sistema de estúdio à Nova Hollywood (1920-1980). **Revista de História da UEG**, Porangatu, v. 5, n. 2, ago./dez. 2016. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revistahistoria/article/view/4951>>. Acesso em: 12 ago. 2017.

SKLAR, Robert. **História social do cinema americano**. São Paulo: Cultrix, 1975.

SMITH, Murray. Theses on the philosophy of Hollywood history. In: NEALE, S.; SMITH, M. (Orgs). **Contemporary Hollywood cinema**. Londres: Routledge, 1998.

STOLLER, Robert J. **Sex and Gender: On the Development of Masculinity and Femininity**. New York: Science House, 1968.

TRUFFAUT, François. **O prazer dos olhos: escritos sobre cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

UOL. **Bilheteria do cinema mundial bate recorde de arrecadação em 2016**. 2017. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/efe/2017/03/23/bilheteria-do-cinema-mundial-bate-recorde-de-arrecadacao-em-2016.htm>>. Acesso em: 29 out. 2017.

_____. **Patricia Arquette vence Oscar de coadjuvante e pede igualdade de salários**. 2015. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2015/02/22/patricia-arquette-vence-oscar-de-atriz-coadjuvante-por-boyhood.htm>>. Acesso em: 20 set. 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. Disponível em: <<https://notamanuscrita.files.wordpress.com/2016/02/visto-vogler-jornada-do-escritor.pdf>>. Acesso em: 7 nov. 2017.

WIKIPEDIA. **Harry Potter (série de filmes)**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_\(série_de_filmes\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_(série_de_filmes))>. Acesso em: 30 ago. 2017.

_____. **Lista de filmes de maior bilheteria**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_filmes_de_maior_bilheteria>. Acesso em: 29 out. 2017.

_____. **Star system**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_system>. Acesso em: 28 set. 2017.

WYATT, J. **High concept: Movies and marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994.

ZANETTI, Laysa. **Jennifer Lawrence declara que Katniss Everdeen inspirou seu artigo contra o sexismo**. 2015. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-117132/>>. Acesso em: 20 set. 2017.

Referências Audiovisuais

A BELA Adormecida. Direção de Wolfgang Reitherman e Clyde Geronimi. Intérpretes: Mary Costa, Bill Shirley, Eleanor Audley, Verna Felton e Outros. Roteiro: Erdman Penner. Música: Winston Hibler e Erdman Penner. Burbank: Walt Disney Pictures, 1959. Son., color. Longa-metragem de animação.

A BELA e a Fera. Direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Produção de Don Hahn. Intérpretes: Paige O'hara, Robby Benson, Jerry Orbach, Angela Lansbury e Outros. Roteiro:

Roger Allers, Linda Woolverton, Rob Minkoff e Chris Sanders. Música: Alan Menken. Burbank: Walt Disney Pictures, 1991. Son., color. Longa-metragem de animação.

A CHEGADA do trem na estação. Realização de Auguste Lumière e Louis Lumière. França, 1895. Son., P&B.

A DAMA das camélias. Direção de George Cukor. Intérpretes: Greta Garbo, Robert Taylor, Lionel Barrymore, Elizabeth Alan, Jessi Ralph, Joan Leslie.. Roteiro: Frances Marion e James Hilton. Estados Unidos: Metro Goldwyn Mayer (MGM), 1936. Son., P&B. Longa-metragem.

A DAMA de Xangai. Direção de Orson Welles. Intérpretes: Rita Hayworth, Orson Welles, Everett Sloane. Roteiro: Orson Welles. 1946. Son., P&B.

A INVENÇÃO de Hugo Cabret. Direção de Martin Scorsese. Produção de Graham King, Johnny Depp, Tim Headington, Martin Scorsese. Intérpretes: Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Ben Kingsley, Sacha Baron Cohen, Emily Mortimer, Jude Law e Outros. Roteiro: John Logan. Música: Howard Shore. Londres: Gk Films, 2011. Son., color. Longa-metragem. A primeira noite de um homem – 1967

À PROCURA de Mr. Goodbar. Direção de Richard Brooks. Intérpretes: Diane Keaton, Tuesday Weld, Richard Gere, William Atherton, Richard Kiley, Alan Feinstein, Tom Berenger. Roteiro: Richard Brooks. Los Angeles: Paramount Pictures, 1977. Son., color. Longa-metragem.

A SAÍDA da fábrica Lumière em Lyon. Realização de Auguste Lumière e Louis Lumière. 1895. P&B.

A VÊNUS Loira. Direção de Josef von Sternberg. Intérpretes: Marlene Dietrich, Herbert Marshall, Cary Grant, Dickie Moore e Outros. Roteiro: Jules Furthman, Josef von Sternberg, S.k. Lauren. 1932. Son., P&B. Longa-metragem.

AS SUFRAGISTAS. Direção de Sarah Gavron. Produção de Alison Owen, Faye Ward,. Intérpretes: Carey Mulligan, Helena Bonham Carter, Meryl Streep, Brendan Gleeson, Anne-marie Duff, Ben Wishaw, Romola Garai, Samuel West e Outros. Roteiro: Abi Morgan. Califórnia: Universal Pictures, 2015. Son., color. Longa-metragem.

AVATAR. Direção de James Cameron. Produção de James Cameron, Jon Landau. Intérpretes: Sam Worthington, Zoë Saldaña, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Michelle Rodriguez, Giovanni Ribisi, Joel David Moore e Outros. Roteiro: James Cameron. Música: James Horner. Los Angeles: 20th Century Fox, 2009. Son., color. Longa-metragem.

BONNIE e Clyde: uma rajada de balas. Direção de Arthur Penn. Produção de Warren Beatty. Intérpretes: Warren Beatty, Faye Dunaway, Gene Hackman, Michael J. Polard, Estelle Parsons, Denver Pyle, Dub Taylor, Gene Wilder e Outros. Roteiro: Robert Benton e Robert Towne. Música: Charles Strouse. Estados Unidos: Warner Brothers/seven Arts, 1967. Son., color.

CINDERELA. Direção de Wilfred Jackson, Luske Hamilton e Clyde Geronimi. Produção de Walt Disney. Intérpretes: Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton, Rhoda Williams e

Outros. Roteiro: Erdman Penner, Winston Hibler, Homer Brightman e Harry Reeves. Burbank: Walt Disney Pictures, 1950. Son., color. Longa-metragem de animação.

FROZEN: uma aventura congelante. Direção de Chris Buck e Jennifer Lee. Produção de Peter del Vecho e John Lasseter. Intérpretes: Kristen Bell, Idina Menzel, Jonathan Groff, Josh Gad e Outros. Roteiro: Jennifer Lee. Burbank: Walt Disney Pictures, 2013. Son., color. Longa-metragem de animação.

GUERRA nas Estrelas. Direção de George Lucas. Produção de Rick Mccallum e George Lucas. Intérpretes: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Alec Guinness, Anthony Daniels, Kenny Baker, Peter Mayhew, David Prowse e Outros. Roteiro: George Lucas. Música: John Williams. Londres: Lucasfilm Ltd., 1977. Son., color. Longa-metragem.

JOGOS Vorazes: A Esperança – O final. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson. Intérpretes: Jennifer Lawrence, Josh Hutherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Jeffrey Wright e Outros. Roteiro: Danny Strong e Peter Craig. Música: James Newton Howard. Santa Mônica: Lionsgate, 2015. Son., color. Longa-metragem.

JOGOS Vorazes: A Esperança – Parte 1. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson. Intérpretes: Jennifer Lawrence, Josh Hutherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, Jeffrey Wright e Outros. Roteiro: Danny Strong e Peter Craig. Música: James Newton Howard. Santa Mônica: Lionsgate, 2014. Son., color. Longa-metragem.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Produção de Nina Jacobson. Intérpretes: Jennifer Lawrence, Josh Hutherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Lenny Kravitz, Stanley Tucci, Donald Sutherland e Outros. Roteiro: Gary Ross, Suzanne Collins e Billy Ray. Música: James Newton Howard. Santa Mônica: Lionsgate, 2012. Son., color. Longa-metragem.

JOGOS Vorazes: Em chamas. Direção de Francis Lawrence. Produção de Nina Jacobson. Intérpretes: Jennifer Lawrence, Josh Hutherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Lenny Kravitz, Philip Seymour Hoffman, Jeffrey Wright e Outros. Roteiro: Simon Beaufoy, Michael Arndt e Suzanne Collins. Música: James Newton Howard. Santa Mônica: Lionsgate, 2013. Son., color. Longa-metragem.

LARA Croft: Tomb Raider. Direção de Simon West. Intérpretes: Angelina Jolie, Iain Glen, Daniel Craig, Jon Voight, Noah Taylor e Outros. Roteiro: Patrick Massett, John Zinman, Simon West, Mike Werb e Sara B. Cooper. Los Angeles: Paramount Pictures, 2001. Son., color. Longa-metragem.

MAD Max: estrada da fúria. Direção de George Miller. Produção de George Miller, Doug Mitchell e Iain Smith. Intérpretes: Tom Hardy, Charlize Theron, Zoë Kravitz, Nicholas Hoult e Outros. Roteiro: George Miller e Nick Lathouris. Música: Junkie XL. 2015. Son., color. Longa-metragem.

MOANA: um mar de aventuras. Direção de John Musker e Ron Clements. Produção de John Lasseter. Intérpretes: Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson, Alan Tudyk, Jemaine Clement e

Outros. Roteiro: Ron Clements, John Musker, Chris Williams e Don Hall. Burbank: Walt Disney Pictures, 2016. Son., color. Longa-metragem de animação.

MULAN. Direção de Tony Bancroft e Barry Cook. Intérpretes: James Hong, Thierry Ragueneau e Outros. Roteiro: Rita Hsiao, Chris Sanders e Lorna Cook. Música: Jerry Goldsmith e Matthew Wilder. Burbank: Walt Disney Pictures, 1997. Son., color. Longa-metragem de animação.

MULHER Maravilha. Direção de Patty Jenkins. Intérpretes: Gal Gadot, Chris Pine, Connie Nielsen, Robin Wright, David Thewlis e Outros. Roteiro: Allan Heinberg. Música: Rupert Gregson-williams. Burbank: Dc Entertainment, 2017. Son., color. Longa-metragem.

O PODEROSO Chefão. Direção de Francis Ford Coppola. Produção de Albert S. Ruddy. Intérpretes: Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Robert Duvall, Diane Keaton, Sterling Hayden, Richard Castellano, John Cazale e Outros. Roteiro: Francis Ford Coppola, Mario Puzo e Robert Towne. Música: Nino Rota. Los Angeles: Paramount Pictures, 1972. Son., color. Longa-metragem.

OS EMBALOS de sábado à noite. Direção de John Badham. Produção de Robert Stigwood. Intérpretes: John Travolta, Karen-lynn Gorney, Joseph Cali, Paul Pape, Donna Pescow, Barry Miller, Fran Drescher, Robert Costanzo e Outros. Los Angeles: Paramount Pictures, 1977. Son., color.

POCAHONTAS. Direção de Mike Gabriel e Eric Goldberg. Intérpretes: Irene Bedard, Mel Gibson, Linda Hunt, Christian Bale e Outros. Roteiro: Chris Buck, Carl Binder e Susannah Grant. Música: Alan Menken e Stephen Schwartz. Burbank: Walt Disney Pictures, 1995. Color. Longa-metragem de animação.

ROGUE One - uma história Star Wars. Direção de Gareth Edwards (ii). Produção de Kathleen Kennedy. Intérpretes: Felicity Jones, Diego Luna, Ben Mendelsohn, Mads Mikkelsen e Outros. Roteiro: Chris Weitz e Tony Gilroy. Música: John Williams e Michael Giacchino. São Francisco: Lucasfilm Ltd., 2016. Son., color. Longa-metragem.

STAR Wars: o despertar da força. Direção de J. J. Abrams. Produção de J. J. Abrams, Bryan Burk e Kathleen Kennedy. Intérpretes: Daisy Ridley, John Boyega, Adam Driver, Harrison Ford, Carrie Fischer, Mark Hamill e Outros. Roteiro: Lawrence Kasdan, J. J. Abrams e Michael Arndt. Música: John Williams. São Francisco: Lucasfilm Ltd., 2015. Son., color. Longa-metragem.

TITANIC. Direção de James Cameron. Produção de James Cameron e Jon Landau. Intérpretes: Leonardo Dicaprio, Kete Winslet, Billy Zane, Kathy Bates, Bill Paxton, Gloria Stuart, Frances Fisher, Bernard Hill e Outros. Roteiro: James Cameron. Música: James Horner. Los Angeles: Paramount Pictures, 1997. Son., color. Longa-metragem.

TRAPAÇA. Direção de David O. Russell. Produção de Richard Suckle, Charles Roven e Megan Ellison. Intérpretes: Christian Bale, Bradley Cooper, Amy Adams, Jeremy Renner, Jennifer Lawrence, Robert de Niro, Jack Huston, Michael Peña e Outros. Roteiro: David O. Russel e Eric Warren Singer. Música: Danny Elfman. Califórnia: Sony Pictures, 2013. Son., color. Longa-metragem.

TUBARÃO. Direção de Steven Spielberg. Produção de David Brown. Intérpretes: Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary, Murray Hamilton, Carl Gottlieb, Jeffrey Kramer e Outros. Roteiro: Carl Gottlieb e John Milius. Música: John Williams. Califórnia: Universal Pictures, 1975. Son., color. Longa-metragem.

VALENTE. Direção de Mark Andrews, Brenda Chapman e Steve Purcell. Produção de John Lasseter. Intérpretes: Kelly Macdonald, Billy Connolly, Emma Thompson, Julie Walters, Robbie Coltrane, Kevin Mckidd, Craig Ferguson, Steve Purcell. Roteiro: Mark Andrews, Steve Purcell e Brenda Chapman. Emeryville: Pixar Animation Studios, 2012. Son., color. Longa-metragem de animação.

VIVENDO cada momento. Direção de Jane Wagner. Produção de Robert Stigwood. Intérpretes: John Travolta, Lilytomlin, John O'leary e Outros. Roteiro: Jane Wagner. Londres: Robert Stigwood Organization (RSO), 1978. Son., color. Longa-metragem.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Sinopse e Ficha Técnica de *Jogos Vorazes*

Sinopse

Em um futuro distante, boa parte da população dos Estados Unidos, agora chamado de Panem, é controlada por um regime totalitário. O país está dividido em 12 distritos, cada um responsável por uma atividade econômica diferente, e a Capital, que é o centro do poder. O sistema é extremamente desigual e privilegia os distritos que são mais próximos à Capital, ou seja, os distritos 1 e 2, por exemplo, são considerados mais ricos do que os distritos mais afastados, como o 11 e o 12. Os moradores desses locais mais pobres trabalham intensamente para sustentar o luxo e a riqueza dos habitantes da Capital. Todos os anos, como forma de lembrar os horrores da guerra civil que devastou o país e comemorar a paz que a Capital trouxe aos distritos, são realizados os Jogos Vorazes – uma competição em que um menino e uma menina, de idades entre 12 e 18 anos, são selecionados em cada um dos distritos e levados a uma arena para lutarem até que apenas um sobreviva. Está é a 74ª edição do evento e a irmã caçula da jovem Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), Prim Everdeen (Willow Shields), irá participar do sorteio pela primeira vez. Quando, contrariando todas as chances, o nome da menina é sorteado, Katniss se oferece para ir em seu lugar. O jovem Peeta Melark (Josh Hutcherson) é o outro selecionado para representar o distrito 12. Juntos, eles vão desafiar não só o governo totalitário do poderoso Presidente Snow (Donald Sutherland), mas também a força dos outros oponentes. Com a ajuda de Haymitch (Woody Harrelson), o mentor que os ajuda a conseguir patrocinadores para fornecer coisas que precisem quando estão na arena, os dois conseguem sobreviver aos Jogos. Ele propõe que os dois finjam um romance e, ao final, Katniss sugere que ela e Peeta se matem comendo uma fruta venenosa, assim ninguém vence os jogos – uma artimanha para que ambos saiam vivos e que deixa Snow muito irritado.

Ficha Técnica³⁸

Diretor: Gary Ross

Elenco: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Donald Sutherland e outros

Roteiro: Gary Ross, Suzanne Collins e Billy Ray

Ano de lançamento: 2012

³⁸ Informações que compõem a ficha técnica foram retiradas do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-145083/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.

APÊNDICE B – Sinopse e Ficha Técnica de *Em Chamas*

Sinopse

Enquanto uma rebelião contra a opressiva Capital é iniciada, Katniss (Jennifer Lawrence) e Peeta (Josh Hutcherson) participam da turnê dos vitoriosos – momento em que os vencedores da última edição vão em cada um dos distritos participar de comemorações, até chegar à grande festa que ocorre na mansão presidencial na Capital. Novamente a mídia está em cima do jovem casal, registrando cada momento de seu “romance”. Snow (Donald Sutherland) espera que Katniss prove aos moradores dos distritos que estão se rebelando que o ato com as amoras no ano anterior não foi uma afronta à Capital e todo o seu poder. Quando a jovem falha em sua missão, ela e Peeta são obrigados a participar do Massacre Quaternário, uma edição especial dos Jogos que ocorre a cada 25 anos. Só que dessa vez eles não vão enfrentar novatos no jogo, todos os participantes foram selecionados a partir do grupo de vitoriosos que já existia em cada distrito. Haymitch (Woody Harrelson) novamente entra em cena para ajudá-los a sobreviver, e Katniss pede ao mentor que dessa vez faça tudo para salvar Peeta, já que dificilmente os dois sairão vivos – Snow não cometeria esse erro novamente. O que ela não imagina é que seu mentor e outros ex-tributos que vão participar dessa edição fazem parte de um grupo que se aliou ao até então extinto distrito 13, que era responsável por concentrar o poder militar e de fogo da Capital, para lutar contra Snow e acabar com o regime totalitário. Sendo assim, a principal pessoa que deve sair viva da arena é Katniss, porque ela é o símbolo da revolução.

Ficha Técnica³⁹

Diretor: Francis Lawrence

Elenco: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Philip Seymour Hoffman e outros

Roteiro: Simon Beaufoy, Suzanne Collins e Michael Arndt

Ano de lançamento: 2013

³⁹ Informações que compõem a ficha técnica foram retiradas do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-196666/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.

APÊNDICE C – Sinopse e Ficha Técnica de *A Esperança* – Parte 1

Sinopse

Após ser resgatada do Massacre Quaternário pela resistência que se formou no distrito 13 contra o governo tirânico do presidente Snow (Donald Sutherland), Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) está extremamente abalada e tentando se recuperar. Temerosa e sem confiança, ela agora vive no distrito 13 ao lado da mãe (Paula Malcomson) e da irmã, Prim (Willow Shields). Graças ao ser melhor amigo, Gale (Liam Hemsworth), sua família e uma parte dos moradores do distrito 12 conseguiram fugir enquanto a Capital bombardeava o local. Infelizmente, muitas pessoas acabaram morrendo. Além disso, a equipe responsável por resgatar Katniss da arena acabou deixando Peeta (Josh Hutcherson) para trás. Agora, como refém na Capital, o garoto é torturado e eventualmente aparece na televisão para tentar apaziguar a rebelião – Snow manda uma mensagem direta de que quanto mais Katniss lutar, mais o rapaz irá sofrer. A presidente do distrito 13, Alma Coin (Julianne Moore), e seu braço direito, Plutarch Heavensbee (Philip Seymour Hoffman), querem que Katniss assuma o papel do tordo, o símbolo que a resistência precisa para mobilizar a população. Eles planejam fazer uma série de vídeos que mostram que a jovem está viva e lutando com os rebeldes. Após certa relutância, Katniss aceita ajudar, desde que na primeira oportunidade que surgir a resistência se comprometa a resgatar Peeta e os demais Vitoriosos mantidos prisioneiros. Com a ajuda de Gale e Haymitch (Woody Harrelson), ela consegue assumir o papel do tordo, ainda que Snow aumente cada vez mais a violência em cima dos distritos, e Peeta finalmente é resgatado. Contudo, o garoto não é mais o mesmo.

Ficha Técnica⁴⁰

Diretor: Francis Lawrence

Elenco: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Julianne Moore e outros

Roteiro: Peter Craig e Danny Strong

Ano de lançamento: 2014

⁴⁰ Informações que compõem a ficha técnica foram retiradas do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-200088/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.

APÊNDICE D – Sinopse e Ficha Técnica de *A Esperança – O Final*

Sinopse

Ainda se recuperando do choque de descobrir que a Capital envenenou e torturou Peeta (Josh Hutcherson) até que ele acreditasse que Katniss é uma inimiga, a jovem decide ir para o distrito 2 ajudar os rebeldes a tomar a base militar da Capital. Lá, ela ajuda a convencer os moradores locais a se juntarem à resistência e também conquista armas e aerodeslizadores. Agora, com todos os distritos unidos, tem início o ataque contra o presidente Snow (Donald Sutherland). A presidente Alma Coin (Julianne Moore) deseja que Katniss fique no distrito 13 e se recupere de tudo que passou; ela acredita que a jovem já fez tudo que podia pela resistência. Só que Katniss tem seus próprios planos e, para levá-los adiante, ela foge em um aerodeslizador e se junta à equipe que está prestes a invadir a Capital – que agora virou um campo minado. Os moradores foram evacuados de suas casas e uma série de casulos invisíveis (que escondem armas de ataque letais) foram distribuídos pela cidade. Para atravessar o labirinto e conseguir chegar até Snow, seu alvo final, Katniss vai contar com a ajuda de Gale (Liam Hemsworth), Finnick (Sam Claflin), Cressida (Natalie Dormer), Pollux (Elder Henson) e, posteriormente, Peeta, que é enviado por Coin para compor a equipe com a desculpa de que estar perto de Katniss vai ajudá-lo a recuperar suas memórias. A heroína sabe que, na verdade, a presidente quer usar o garoto como uma arma contra ela, afinal, a essa altura dos acontecimentos a melhor coisa que poderia acontecer para intensificar ainda mais a rebelião seria o tordo morrer. Sofrendo duras perdas ao longo do caminho, Katniss se aproxima do seu objetivo, mas uma reviravolta surpreendente muda tudo: sua irmã acaba morrendo durante um ataque à mansão presidencial. Após esse acontecimento, a resistência toma a Capital e prende Snow e seus companheiros, Coin assume como presidente interina e cabe a Katniss executar o ex-presidente. Contudo, mais uma vez ela surpreende e, ao invés de matar Snow, mata Coin. Como castigo, a resistência decide não matá-la, mas enviá-la de volta ao distrito 12, onde ela reencontra Peeta e os dois tentam se recuperar de tudo.

Ficha Técnica⁴¹

Diretor: Francis Lawrence

Elenco: Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Julianne Moore e outros.

Roteiro: Peter Craig e Danny Strong

Ano de lançamento: 2015

⁴¹ Informações que compõem a ficha técnica foram retiradas do site Adoro Cinema. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-204925/creditos/>>. Acesso em: 16 dez. 2017.