UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de São José do Rio Preto

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Morais

No território do maravilhoso: aproximações e distanciamentos entre os contos de fadas e a trilogia "Jogos vorazes", de Suzanne Collins

São José do Rio Preto
2022

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Morais

No território do maravilhoso: aproximações e distanciamentos entre os contos de fadas e a trilogia "Jogos vorazes", de Suzanne Collins

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Proc. 88882.180738-2018-01

Orientador: Profª. Drª. Maria Celeste Tommasello Ramos

São José do Rio Preto
2022

M827n

Morais, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de

No território do maravilhoso : aproximações e distanciamentos entre os contos de fadas e a trilogia "Jogos vorazes", de Suzanne Collins / Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Morais. -- São José do Rio Preto, 2022

340 f.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto

Orientadora: Maria Celeste Tommasello Ramos

1. "Jogos vorazes". 2. Literatura Norte-Americana. 3. Maravilhoso. 4. Contos de Fadas. 5. Diálogos Intertextuais. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de Biociências Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Morais

No território do maravilhoso: aproximações e distanciamentos entre os contos de fadas e a trilogia "Jogos vorazes", de Suzanne Collins

Tese apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Letras, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Proc. 88882.180738-2018-01

Comissão Examinadora

Profª. Drª. Maria Celeste Tommasello Ramos
UNESP – São José do Rio Preto
Orientadora

Prof. Dr. Alexander Meireles da Silva
UFCAT – Catalão

Profª. Drª. Cleide Antonia Rapucci
UNESP – Assis

Profª. Drª. Karin Volobuef
UNESP – Araraquara

Profª. Drª. Susanna Busato
UNESP – São José do Rio Preto

São José do Rio Preto
03 de fevereiro de 2022

A todos que, durante a pandemia, perderam entes queridos.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, meu doador, meu auxiliar mágico, porque, sem sua ajuda, eu não estaria aqui. Obrigado, Deus!

Agradeço a minha orientadora e grande amiga, professora Celeste, por todas as orientações, os conselhos, as sugestões acadêmicas, mas também por todas as palavras amigas e conselhos de vida nessa jornada de dez anos, desde a primeira Iniciação Científica, passando pela segunda, pelo Mestrado, até a conclusão do Doutorado. Obrigado, professora!

Agradeço aos professores Karin Volobuef e Gentil Luiz de Faria pelas sugestões de aperfeiçoamento dadas durante o exame geral de qualificação.

Agradeço aos professores da banca, por aceitarem participar da minha defesa, pela leitura e pelas sugestões feitas para o aprimoramento de meu trabalho.

Agradeço aos professores do IBILCE, sempre dispostos a auxiliar os discentes, seja na graduação, seja na pós-graduação.

Agradeço a minha melhor amiga, namorada e esposa, Dany. Você, doadora, auxiliar mágico e heroína, nos termos de Propp, me ajudou tanto que possibilitou o fim dessa jornada, o doutorado. Eu te amo!

Agradeço a minha família, que me amparou e tanto me ajudou nesses quatro anos. Mãe, obrigado por me apoiar em todos os momentos! Te amo! Pai, obrigado por torcer pelo meu sucesso. Gabriel, meu irmão, obrigado por me fazer rir nos momentos mais difíceis. Obrigado, famílias Louzada, Morais e Fernandes!

Agradeço a meus grandes amigos pelo apoio e conversas infinitas: Lilian Tigre, Tainara Schiavo, Nani Silva, Adriana Reis, João Pedro, Renan Batista, Joana Martins, Vera Cataneo, Rosali Gasparetti e tantos outros!

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

“Não fui eu que ordenei a você? Seja forte e corajoso! Não se apavore nem desanime, pois o Senhor, o seu Deus, estará com você pode onde você andar”
Josué 1: 9

RESUMO

Nesta tese de doutorado, estudamos a trilogia de ficção científica “Jogos vorazes”, de Suzanne Collins, de modo a comprovar a hipótese de que há pontos de contato entre os romances da série e os contos de fadas clássicos. Nosso estudo, que se desenvolve dentro de uma abordagem metodológica fenomenológico-hermenêutica, busca elucidar, por meio de comparações, as aproximações e os distanciamentos entre a obra de Collins e os contos de fadas da tradição, tendo em vista três níveis de interpretação: i) embora romance e conto sejam tipos de prosa diferentes, objetivamos evidenciar a existência de uma aproximação quanto às funções dos personagens (cf. PROPP, 2010), uma vez que os romances de ficção científica aqui analisados e os contos de magia pertencem ao que Marinho (2009) compreende por *poéticas do maravilhoso*; ii) partindo da ideia de que a intertextualidade, para Samoyault (2008), é a memória que a literatura tem de si mesma, buscamos demonstrar como a trilogia dialoga com “João e Maria”, dos irmãos Grimm, e com as constantes do próprio gênero contos de fadas, recuperando e atualizando, por exemplo, o conceito de *ética maniqueísta*; iii) por fim, pretendemos evidenciar que a trilogia configura uma *leitura revisionista* dos contos de magia (cf. MARTINS, 2006; 2015; 2016), apresentando-nos uma ressignificação das figuras femininas (e masculinas) dessas histórias. Enfim, nosso objetivo é examinar como “Jogos vorazes” retorna aos contos de fadas, atualizando-os para o leitor contemporâneo, e quais significados isso acrescenta à interpretação dos romances para comprovar que a trilogia pertence às *poéticas do maravilhoso* não apenas por apresentar os aspectos formais desse gênero, mas também por dialogar intertextualmente com “João e Maria” e com as constantes dos contos e por ressignificar as personagens femininas tal como encontradas nessas histórias, dando tons feministas ao enredo da série.

Palavras-chave: “Jogos vorazes”; Literatura Norte-Americana; Maravilhoso; Contos de Fadas; Diálogos Intertextuais.

ABSTRACT

This doctorate thesis examines the science fiction trilogy "The Hunger Games", by Suzanne Collins, addressing the hypothesis that there are contact points between the novels from this series and classic fairy tales. Following a phenomenological hermeneutical approach, the present study aims at elucidating, by means of comparison, the similarities and differences between Collins' work and traditional fairy tales, regarding three levels of interpretation: i) although novels and short stories configure different types of prose, since both science fiction novels and tales of magic belong to what Marinho (2009) understands as poetics of the marvelous, a comparison can be made regarding characters functions (cf. PROPP, 2010); ii) based on Samoyault (2008)'s idea that intertextuality is literature's memory of itself, at this level of interpretation, the analysis concerns how the trilogy presents an intertextual dialogue with Brothers Grimm's "Hansel and Gretel" and, more broadly, with the tropes of fairy tales, recovering and updating, for example, the concept of Manichaean Ethics; iii) lastly, the trilogy may be viewed as a revisionist interpretation of tales of magic (cf. MARTINS, 2006; 2015; 2016), resignifying female (and male) characters from such stories. Thus, the objective of this thesis is to analyze how "The Hunger Games" returns to fairy tales, updating them for the contemporary reader, and what meanings this adds to the interpretation of the novels to prove that the trilogy belongs to the poetics of the marvelous, not only by presenting the formal aspects of this genre, but also for its intertextual dialogue with "Hansel and Gretel" and with the tropes of fairy tales, and by resignifying its female characters, adding feminist tones to the series.

Keywords: *"The Hunger Games"; North American Literature; Marvelous; Fairy Tales; Intertextual Dialogue.*

Sumário

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS 10

2 SUZANNE COLLINS E A TRILOGIA "JOGOS VORAZES" 25

2.1 Suzanne Collins: vida e carreira 25

2.2 A história narrada em "Jogos vorazes" 29

2.3 "Jogos vorazes": repercussão, temas e contemporaneidade 34

3 TRAÇOS DO MARAVILHOSO EM "JOGOS VORAZES" 40

3.1 Panorama das origens do conto de fadas 40

3.2 A magia das fadas e os prodígios científicos 48

3.3 O maravilhoso: um gênero narrativo 61

3.4 Considerações sobre *A morfologia do conto maravilhoso* 65

3.5 Os elementos do conto maravilhoso em *Jogos vorazes* 69

3.6 Considerações sobre os romances *Em chamas* e *A esperança* 115

3.7 Considerações parciais 121

4 DIÁLOGOS ENTRE O CONTO DE FADAS E "JOGOS VORAZES" 125

4.1 A intertextualidade: a poética dos textos em movimento 125

4.2 Diálogos intertextuais: aproximações e distanciamentos 133

4.2.1 "João e Maria" (versão de 1812) 134

4.3 As constantes do conto maravilhoso em "Jogos vorazes" 166

4.3.1 A ética maniqueísta 168

4.4 Considerações parciais 192

5 "JOGOS VORAZES": UMA REVISÃO DOS CONTOS DE FADAS 194

5.1 A representação feminina nos contos de fadas 194

5.2 O movimento feminista 206

5.3 A mulher nos contos de fadas e na trilogia "Jogos vorazes" 218

5.3.1 Mulher-anjo *versus* Mulher-demônio 220

5.3.2 O casamento nos contos de fadas clássicos 247

5.3.3 Caçadora, heroína, guerreira e líder de uma revolução 266

5.3.4 Katniss Everdeen: uma personagem feminina empoderada 289
5.4 Considerações parciais 306
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 309
REFERÊNCIAS 322
ANEXO A – lista das funções do conto maravilhoso segundo Vladimir Propp em *Morfologia do conto maravilhoso* (2010) 335

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Nesta pesquisa, estudamos a trilogia norte-americana "Jogos vorazes" (2010-2011), de Suzanne Collins, composta por *Jogos vorazes* (2010) – a série e o primeiro romance possuem o mesmo título –, seguido por *Em chamas* (2011) e *A esperança* (2011).[1] Narrada em primeira pessoa, acompanhamos a história de Katniss, uma garota comum que vive em um dos distritos mais distantes e pobres da capital do país, chamado Panem, mas que assume a posição de heroína e o rosto de uma revolução durante o percurso narrativo da série.

De natureza teórica, a pesquisa aqui proposta busca analisar os diálogos, ou seja, as aproximações e os distanciamentos entre as narrativas escritas por Suzanne Collins e os contos de fadas clássicos, como aqueles escritos pelos irmãos Grimm. O estudo é de caráter qualitativo, visto que se desenvolve dentro da abordagem metodológica fenomenológico-hermenêutica por se tratar de proposta de análise interpretativa crítica que busca elucidar, por meio do processo de comparação, interpretação e reflexão, o fenômeno do diálogo intertextual entre as obras de Suzanne Collins e os contos maravilhosos da tradição ocidental.

Em literatura, o *senso comum* coloca a ficção científica e o conto maravilhoso em dois polos opostos. A ficção científica, vinculada ao discurso racionalista, pode apresentar-se como um mundo tecnológico ambientado em um futuro distante no qual extrapola as leis vigentes de nossa sociedade. O conto de fadas, por outro lato, tem como fios condutores o mágico, as fadas, as metamorfoses e os finais felizes. Contudo, ficção científica e conto de fadas não são tão diferentes assim, pois fazem parte do que Marinho (2009) chama de *poéticas do maravilhoso*[2]. Assim, podemos traçar, como veremos no curso desta tese, paralelos que aproximam esses dois gêneros, mostrando a existência de elementos em comum.

Por sinal, a classificação dos romances enquanto ficção científica "não é questionada por estudiosos literários, uma vez que '*Jogos vorazes*' se passa em um mundo cientificamente plausível e tecnologicamente avançado distante em décadas – possivelmente séculos – a partir

[1] Pelo fato de o primeiro romance e a trilogia possuírem o mesmo título, optamos por fazer a seguinte distinção: "Jogos vorazes" (entre aspas) para indicarmos a série e *Jogos vorazes* (sem aspas, em itálico) para nos referirmos ao romance. No mais, é pertinente esclarecer que, apesar de o idioma original da trilogia ser o inglês, o *corpus* da pesquisa é em língua portuguesa, por se tratar de uma tradução da conceituada editora Rocco. Ainda assim, sempre que necessário, trazemos citações do original em inglês para melhor embasar nossos argumentos.

[2] Nesta tese, acompanhamos o conceito de *poéticas do maravilhoso* pois essa definição agrupa histórias que, independentemente do suporte/mídia e da época em que foram criadas, apresentam o *sobrenatural aceito* e a estrutura narrativa do maravilhoso, cuja essência remonta antigos ritos de iniciação (partida-testes-retorno). Outros termos, equivalentes ao de Marinho (2009), serão utilizados ao longo do texto, como *universo do maravilhoso* e *expressões do maravilhoso*, a fim de evitarmos repetições.

do agora"[3] (BRITTON, 2015, p. 40, tradução nossa). A própria autora confirma que a ficção científica com tons futurísticos é o pano de fundo da série (cf. COLLINS, 2008b). Portanto, é possível declarar que "Jogos vorazes" é uma trilogia futurística, construída a partir do gênero ficção científica, na qual a autora mistura elementos tecnológicos e científicos em um mundo distópico e pós-apocalítico devastado por guerras e catástrofes naturais.

Nossa *hipótese geral* é a de que há pontos de contato entre "Jogos vorazes" e os contos de fadas, sendo que ela se desdobra em três *hipóteses específicas*: i) apesar de romance e conto serem tipos de prosa diferentes no que tange à estrutura, acreditamos ser possível encontrar diálogos e estabelecer aproximações entre os planos narrativos dos contos de magia e da trilogia norte-americana a nível das funções das personagens, pois fazem parte do que Marinho (2009) entende por *poéticas do maravilhoso*; ii) partindo da ideia de que a intertextualidade, segundo Samoyault (2008), é a memória que a literatura tem de si mesma, nossa segunda hipótese é a de que a série de Suzanne Collins dialoga intertextualmente com a narrativa "João e Maria", dos Grimm, e com as constantes do próprio gênero contos de fadas, recuperando e atualizando, por exemplo, a ideia da *ética maniqueísta*; iii) por fim, acreditamos que a trilogia configura uma *leitura revisionista* dos contos maravilhosos clássicos, assim sendo, há uma ressignificação das personagens femininas (e masculinas) dessas longínquas narrativas, pois Katniss Everdeen, como veremos, rompe diversos estereótipos de gênero.

Nosso objetivo geral é, portanto, analisar as obras da trilogia de Collins, comparando-as aos contos de fadas clássicos, com três objetivos definidos, buscando comprovar as hipóteses levantadas: i) análise da história narrada com base nas concepções teóricas de Propp (2010); ii) comparação entre a narrativa de "João e Maria", dos irmãos Grimm, e a narrativa de Collins; iii) análise dos papéis desempenhados pelas personagens femininas e masculinas no corpus e nos contos de fadas. Por consequência, esta tese de doutorado encontra-se dividida em seis capítulos, sendo a introdução o primeiro deles. No segundo, atentamo-nos à vida de Suzanne Collins, baseando-nos em entrevistas e pesquisas que falam a seu respeito, bem como de suas obras, pois acreditamos ser importante compreender como as experiências de vida de um autor podem influenciar sua escrita e seu imaginário. Além disso, apresentamos o resumo da fábula dos três romances de nosso *corpus* e apontamos, de forma breve, alguns aspectos importantes presentes na trilogia estadunidense.

No terceiro capítulo, de modo a comprovar a primeira hipótese específica, apresentamos a análise da história narrada em *Jogos vorazes* à luz das reflexões teóricas de Vladimir Propp

[3] "*is not questioned by literary scholars, since The Hunger Games is set in a scientifically plausible, technologically advanced world decades — possibly centuries — from now*".

(2010), presentes especialmente em *Morfologia do conto maravilhoso*. Nesta obra, publicada originalmente em 1928, na Rússia, Propp desenvolve uma teoria da narrativa ao discorrer sobre as características fundamentais dos contos de fadas outrora narrados oralmente, aqueles que, antes de serem literalizados por figuras eruditas, encontravam-se no seio da cultura popular. Nosso objetivo foi averiguar se os elementos narrativos básicos dessas histórias de magia, tais como identificados pelo estudioso russo, se fazem presentes no plano narrativo dos romances da trilogia futurística de Suzanne Collins.

Em seus estudos, Propp selecionou um *corpus* de contos maravilhosos advindos da tradição russa, mais especificamente cem narrativas da coletânea de Aleksandr Nikoláyevich Afanássiev. Em seguida, analisou a estrutura narrativa dessas histórias – encontrou, comparou e codificou os componentes básicos do enredo, ou seja, as unidades mínimas segundo as quais o conto é construído – e constatou a existência de um padrão narrativo. Dessa forma, nas ações das personagens, Propp identificou os elementos mais característicos do conto (os quais formam o esqueleto da narrativa), batizou-os de *funções das personagens* (trinta e uma ao todo) e determinou um esquema narrativo semelhante ao de uma fórmula. Em síntese, encontrou a composição e a organização sintática da narrativa maravilhosa.

Colocando de modo simples, uma função é uma unidade mínima de ação situada em um encadeamento sucessivo de eventos. A esse respeito, Volobuef (1993, p. 110) declara que "cada unidade corresponde a uma determinada atitude, reação ou intervenção de alguma das figuras do conto". Por isso, as funções são os elementos mais importantes para o desenvolvimento da narrativa maravilhosa, uma vez que mobilizam a história narrada de um começo a um desenlace. Então, por ser construído segundo uma "sucessão ordenada das funções [...], com ausência de algumas e repetição de outras" (PROPP, 2010, p. 97), o pesquisador russo defendeu que o conto maravilhoso é uma categoria especial dentre as *narrativas populares*[4].

Temos consciência de que o *corpus* de Vladimir Propp se restringia a narrativas da tradição russa. Contudo, pelo fato de o pesquisador considerar o folclore e o conto maravilhoso como fenômenos internacionais (cf. PROPP, 2002), suas conclusões podem ser estendidas bem como reaproveitadas para a análise de narrativas maravilhosas advindas de outras partes do globo, afinal, apesar de conterem em si aspectos específicos da tradição à qual pertencem, os contos também apresentam elementos que se repetem.

Além disso, devemos levar em consideração que, muito embora Propp tenha objetivado trabalhar com contos orais, ou seja, narrativas nascidas de forma *natural* na camada popular, a

[4] Marinho (2009) compreende, por *narrativa popular*, uma categoria abrangente que reúne toda uma variedade de modalidades de relatos folclóricos e orais, dentre eles o próprio conto maravilhoso.

coletânea de Afanássiev pode ser considerada literária, visto que essas narrativas já haviam passado por algum tipo de intervenção artística, assim como os contos dos irmãos Grimm. Segundo Conrad (2008, p. 366, tradução nossa), a coletânea de Afanássiev é "uma coleção de contos altamente editada, compilada no modelo de *Contos maravilhosos infantis e domésticos* dos Grimm, e os contos incluídos [...] se encaixam em um molde literário"[5]. A esse respeito, Merege (2010) confirma que Afanássiev se inspirou no trabalho dos Grimm para compor sua coletânea de contos eslavos. Com isso, concluímos que Propp não trabalhou diretamente com contos orais, mas com a versão já literalizada deles.

Enfim, as reflexões teóricas de Propp possuem certas limitações, visto que os contos como encontrados ao redor do mundo, sejam eles orais ou literários, nem sempre apresentam todas as trinta e uma funções ou mesmo a sequência fixa identificada pelo estudioso. Ainda assim, graças à semelhança constatada entre os contos de magia, as funções depreendidas por Propp podem "ser igualmente empregadas como ferramenta de análise de narrativas originárias dos vários cantos do globo" (VOLOBUEF, 2011, p. 51). Aliás, acreditamos que as conclusões do pesquisador se fazem relevantes também para o estudo de outros gêneros narrativos, pois, como afirma Meletínski (2010, p. 163), "o livro de Propp [...] abre amplas perspectivas para a análise do conto maravilhoso e da arte narrativa em geral".

Tendo isso em vista, o terceiro capítulo se baseia na hipótese de que a história narrada em "Jogos vorazes", porque elaborada sob as convenções da ficção científica, foi construída aos moldes da narratividade encontrada no conto maravilhoso. Como veremos adiante, nossa suposição é baseada em Marinho (2009) e Rutledge (2000), para quem a ficção científica, uma das muitas expressões do maravilhoso, pode ter herdado os elementos narrativos característicos do conto de fadas, uma das primeiras manifestações do maravilhoso, aqui compreendido, nos termos de Marinho (2009), como um gênero narrativo cujo esquema foi teorizado por Vladimir Propp em seus estudos sobre o conto russo.

Portanto, objetivamos averiguar *se* e *como* os elementos detectados por Propp, os quais compõem a estrutura narrativa e mítica dos contos de magia e do próprio maravilhoso, são recuperados ou mesmo atualizados, por Suzanne Collins, no plano narrativo dos romances da trilogia. Podemos encontrar questionamentos a respeito do emprego das reflexões teóricas de Propp (2010) na análise de outros fenômenos narrativos para além do conto de fadas. Sabemos que "Jogos vorazes" é uma série literária contemporânea, criada por um autor identificável e pertencente a um gênero (a ficção científica) que pode parecer diferente e distante, ao olhar de

[5] "*a highly edited collection of tales compiled on the model of the Grimms' Kinder- und Hausmärchen, and the tales included* […] *fit into a literary mold*".

alguns, dos contos de fadas (populares ou literários). Sabemos também que *conto* e *romance* são formas em prosa diferentes (cf. MOISÉS, 2006).

Ainda assim, é possível encontrar justificativas que nos permitem utilizar as reflexões proppianas no estudo da trilogia estadunidense, pois existe um parentesco *ficcional* e *narrativo* entre conto de fadas e ficção científica: são expressões artísticas aparentadas por meio do gênero *maravilhoso*, assim, ambas as categorias narrativas podem compartilhar características e traços diversos. Dessa maneira, ainda que haja diferenças estruturais entre conto e romance, podemos encontrar similaridades e estabelecer aproximações quanto à presença do *sobrenatural aceito* e quanto ao plano narrativo dessas duas formas de prosa.

Vale acrescentar que nos propusemos a analisar os romances da trilogia norte-americana tanto em relação aos elementos narrativos constantes e repetíveis dos contos, no nível das funções dos personagens, quanto ao que é particular e único da escrita de Suzanne Collins. Portanto, ao mesmo tempo em que procuramos verificar *se*, *como* e *quais* elementos do conto maravilhoso são encontrados na trilogia estadunidense, buscamos indicar o que pode haver de novo, ou seja, se o maravilhoso, enquanto gênero narrativo, foi atualizado por Suzanne Collins. Assim, observamos de que maneira esse *novo* se relaciona ao que foi recuperado da *antiga* narratividade dos contos de fadas.

No quarto capítulo desta tese, nosso objetivo é analisar e demonstrar como S. Collins retoma intertextualmente o conto "João e Maria", dos irmãos Grimm, na trama de sua trilogia, transformando o drama das crianças abandonadas em algo novo. Aliás, são tantas as alusões à narrativa alemã que somos levados a acreditar que a série de Suzanne Collins se constitui como uma espécie de releitura ampliada e atualizada desse conto, assim sendo, podemos estabelecer aproximações e distanciamentos. Além disso, objetivamos comprovar que partes do enredo da série bem como as filosofias da escritora, subjacentes à história narrada dos romances, podem dialogar com as constantes dos contos clássicos, ou seja, com os elementos mais comuns desse tipo de narrativa, como é o caso da *ética maniqueísta*.

Como sabemos, apesar de ser uma antiga forma de narrar, os contos de fadas ainda se fazem presentes na contemporaneidade: circulam pelas diversas regiões do globo de boca em boca; coleções e antologias são relançadas; são recuperados pelas mídias audiovisuais de nossos tempos etc. Na literatura, por exemplo, são frequentemente revisitados para criar novíssimas histórias, muitas das quais atualizadas aos modos de pensar dos tempos modernos. Com Souza (2013, p. 19), acreditamos que "os contos são fontes das quais a modernidade se 'embebeda'", estimulando e inspirando produções intertextuais.

É possível dizer, desde já, que a ideia da intertextualidade sempre acompanhou os contos de fadas, a começar por sua *forma simples* (popular), já que, devido à tradição/transmissão oral, uma mesma história podia desdobrar-se em variantes ou até mesmo gerar novas narrativas ao ser contada de diferentes modos. Marinho (2009, p. 111) confirma que um dos principais traços do conto é a intertextualidade, visto que possui "um fio que o conecta aos diversos temas das outras histórias, [...] promovendo assim uma interdiscursividade que se apresenta como uma marca característica dos contos de caráter maravilhoso. Assim, esses diferentes temas estão sempre relacionados uns com os outros".

Baseando-nos em Coelho (1987; 2009), podemos dizer que, no decorrer dos séculos, as narrativas de magia, como tecidos, foram costuradas umas às outras, desmanchadas, tecidas novamente com outros fios, fundidas, confundidas e transformadas, espalharam-se por todos os lugares até que atingiram a forma com a qual estamos familiarizados: histórias cujos elementos se sobrepõem e fazem referência a mitos e rituais primitivos; a mitologias pré-cristãs (orientais, celtas, gregas, latinas etc.); ao cristianismo; a textos cultos e populares do período medieval; às experiências de vida de camponeses; às aspirações e valores de burgueses.

Assim, é impossível recusar a antiguidade e o caráter intertextual dos contos. Por sinal, para compreendê-los, é necessário transitar entre suas várias camadas de significação, que nos levam a tantos lugares e culturas, como ao passado arcaico dos mitos e rituais de iniciação, ao Egito faraônico, à Índia, às histórias míticas da Antiguidade Clássica, além de motivos surgidos mais tardiamente, tal como aqueles advindos da Idade Média.

É preciso lembrar que cada versão, popular ou literária, tem características específicas. Conforme Volobuef (1993, p. 100), por toda a Europa foram encontradas narrativas parecidas, "embora cada história apareça sob versões diversificadas". Com efeito, quem conta um conto sempre aumenta um ponto, afinal, as estruturas linguísticas, sociais, culturais e ideológicas, que se atualizam com o passar do tempo e estão ligadas à região/nação e à classe social de quem narra, conduziam cada contador de histórias (e depois o compilador/escritor) a divulgar essas antigas narrativas por lentes sempre novas e/ou diferentes.

De acordo com Tatar (2004, p. 14), os contos "eram atualizados pelos que os narravam e amoldados ao contexto cultural em que eram contados". Estés (2005, p. 19-20) relata que os contadores ouviram as histórias, "guardaram na lembrança e as moldaram através dos prismas de suas próprias vidas, culturas, do *Zeitgeist*, o espírito de seu tempo". Os contos eram, portanto, alterados segundo o conhecimento de mundo do narrador e adaptados ao contexto sociocultural em que estavam inseridos. Por isso, as variantes estão ancoradas em *momentos específicos* (do próprio contador e de sua audiência; depois, do erudito que as recriou e de seu público-alvo) e,

assim, revelam “as peculiaridades textuais e as reviravoltas ocorridas ao longo do tempo em lugares com diferentes culturas” (TATAR, 2004, p. 14).

Nesse sentido, as diferenças percebidas entre as variantes de uma mesma narrativa (orais ou literárias) são decorrentes de “cada época, são reflexo dos valores, da moral, dos hábitos e costumes de uma sociedade” e por isso mesmo nos dão “um retrato de como viviam as pessoas naquele momento histórico e o que era valorizado por elas” (GOMIDES, 2016, p. 1017). Dito de outra forma, os contos foram moldados de diversos modos para confirmar os valores que regiam a vida humana de uma determinada época/lugar bem como para refletir a imagem que o homem tinha de si e do mundo naquele momento.

Apesar de o reconto atualizar o conteúdo e a expressão de uma certa narrativa popular, gerando variantes (regionais e/ou nacionais) ou mesmo novos contos – afinal, a linguagem do relato oral (forma simples) é “fluida, aberta, dotada de mobilidade e de capacidade de renovação constante” (JOLLES, 1930, p. 195) –, as transformações, modificações e adaptações não alteram seu *fundo*, uma espécie de “núcleo duro que permanece resistente no recontar das histórias através dos séculos, [...] através das diferentes gerações de contares de histórias, dos diferentes locais” (REIS; BOSQUESI, 2017, p. 114).

Essa ideia foi desenvolvida por Jolles (1930, p. 188) a partir de uma metáfora criada por Jacob Grimm, que “percebeu no Conto um ‘fundo’ que pode manter-se perfeitamente idêntico a si mesmo, até quando é narrado por outras palavras”. Nesse sentido, mesmo que um certo contador não se lembre, confunda ou invente detalhes e seja influenciado pelo contexto em que se encontra no momento da narração, o *enredo básico* da narrativa permanece basicamente o mesmo. Daí o conto de fadas popular “ter como características justamente esta possibilidade de ser fluido, móvel, de ser entendido por todos, de se renovar nas suas transmissões, sem se desmanchar” (GOTLIB, 2011, p. 18).

Por outro lado, a linguagem da forma literária é sólida, peculiar e única. É a “linguagem própria de um indivíduo” e, por isso mesmo, confere ao texto “o cunho sólido, peculiar e único da personalidade do seu autor” (JOLLES, 1930, p. 195). Aliás, a linguagem do conto popular é fluida justamente por não termos a marca estilística de um autor, pelo contrário, a autoria é múltipla, coletiva e compartilhada. Ainda assim, um conto de fadas literário, em sendo uma recriação de um certo conto popular, pode resguardar em seu interior o fundo imutável, ainda que a linguagem seja agora a do autor.

O núcleo estável/imutável permite-nos encontrar os diálogos intertextuais, enquanto as variações nos levam a detectar as diferenças entre os textos. Reis e Bosquesi (2017) afirmam que o *fundo* da forma simples funciona como um *núcleo arquetípico* que nos permite identificar

e reconhecer aproximações e distanciamentos tanto entre variantes orais quanto entre literárias, inclusive de tradições diferentes e distantes.

Ora, se a origem dos contos maravilhosos "encontra-se em um passado remoto, no início dos tempos, com uma linha histórica que chega até o presente, *passando o conto de fadas por um grande número de versões e atualizações*" (SPERBER, 2009, p. 138, grifo nosso), podemos concluir que esse gênero é acompanhado, desde sempre, pela ideia da intertextualidade. Os contadores recuperavam (e ainda recuperam) enredos em suas memórias e, influenciados por diversos fatores, recriavam antigas histórias que se adentram umas nas outras, criando assim um grande mosaico. Em seguida, por terem literalizado histórias que nasceram do povo, vemos contos de autores como Basile, Perrault e Grimm dialogarem entre si.

A nosso ver, a *capacidade de adaptabilidade* dos contos permitiu que eles fossem, especialmente ao longo dos séculos XX e XXI, retomados por diferentes gêneros, suportes e mídias, ajustados à ótica e às necessidades de cada período e, no processo de releitura a que foram submetidos, transformados em novos textos. Nas palavras de Gomides (2016, p. 1014), os contos maravilhosos foram recuperados e ao mesmo tempo "recriados e reinventados [...], passando por readaptações para cada época e cultura". Na atualidade, o cinema, a televisão, os romances para jovens-adultos e as histórias em quadrinhos são alguns dos muitos suportes que contribuem para a permanência e atualização (por vezes, subversiva) desse gênero que nasceu de antigos mitos, crenças e práticas sagradas, atravessou a Idade Média e sobreviveu ao *boom* tecnológico e científico de nossos tempos.

Com efeito, desde o fim do século XX, e de forma mais acentuada no século XXI, o conto de fadas tradicional tem sido revisitado, reinventado e ganhado inúmeras releituras (que muito frequentemente adequam o conteúdo e a expressão dessas antigas histórias ao contexto sociocultural e ideológico em que são inseridas e/ou às necessidades do público-alvo, já bem familiarizado com o gênero) na literatura, no cinema

> e também em outros meios como o teatro e os quadrinhos. Podemos notar que histórias que eram originalmente conhecidas por meio de livros de contos como as dos compiladores Charles Perrault, Irmãos Grimm e Hans Christian Andersen, passam a receber novas versões, escritas e cinematográficas, a partir de adaptações. Ou estas adaptações se aproximam muito do modelo original, ou inserem outros textos e discursos, visando à atualização da linguagem e sua ideologia, para um público leitor submetido a novas condições estéticas e ideológicas (SOUZA, 2013, p. 11).

Por isso, a análise dos contos de fadas clássicos em suas releituras contemporâneas se torna um estudo intertextual e comparado por excelência, visto que, a nosso ver, a retomada

dessas histórias e o deslocamento de seus temas, assuntos, motivos, argumentos, personagens, símbolos etc. para os nossos dias são acompanhados por (inevitáveis) atualizações que ajustam, de alguma forma, o conteúdo e a expressão dessas histórias ao novo contexto sociocultural. Em outras palavras, acreditamos que essas inúmeras revisitações, que podem confirmar, subverter, contestar, parodiar, estilizar... os significados existentes nas entrelinhas de cada conto chamado ao diálogo, dando-lhes também novos sentidos, são um campo muito fértil de análise no que diz respeito aos estudos intertextuais e comparatistas.

Assim, no quarto capítulo, buscamos provar a hipótese de que "Jogos vorazes" interage com o conto "João e Maria", dos Grimm, em diferentes níveis para contar uma nova história, já que a escrita dos romances foi influenciada pelo contexto sociocultural contemporâneo (que difere daqueles em que os contos emergiram). Nesse sentido, a trilogia pode configurar uma *releitura atualizada* desse conto, com significados que se aproximam e se distanciam, visto que a autora os reinterpreta levando em consideração as necessidades de nossos dias. Ainda assim, as experiências e os sentimentos humanos veiculados por essa antiga história se aproximam daqueles encontrados na diegese das obras estadunidenses. Em síntese, Suzanne Collins faz uso da intertextualidade para produzir significados, construir a história narrada e caracterizar os personagens de seus romances a partir do conto de fadas detectado.

Isto posto, objetivamos evidenciar, pelo viés da intertextualidade, como o conto de fadas em questão foi ressignificado e elucidar quais técnicas intertextuais (que podem confirmar, atualizar, subverter, transformar... os significados dos textos retomados) foram empregadas por Collins para compor o enredo da trilogia. No mesmo capítulo, analisamos como a série dialoga com os contos por meio de suas constantes. Dada a extensão da tese, optamos por empreender e apresentar a análise de apenas um elemento, no caso, a *ética maniqueísta*, pois este elemento está articulado ao que, a nosso ver, é o tema principal da trilogia estadunidense: a guerra justa. Aliás, no que diz respeito às teorias de intertextualidade, utilizamos as reflexões teóricas de Genette (2010), Samoyault (2008) e de outros pesquisadores. Com isso, pretendemos destacar como o conto maravilhoso tradicional, ainda nos dias de hoje, serve de fonte literária/artística e como essas histórias tão antigas ainda têm muito a nos dizer.

No quinto capítulo desta tese, analisamos as representações femininas como aparecem nos contos de fadas em comparação à caracterização e ao arco narrativo da protagonista de "Jogos vorazes" com o objetivo de comprovar a hipótese que a trilogia de Suzanne Collins configura uma espécie de *leitura revisionista* dessas antigas histórias recriadas por eruditos como Perrault, as quais reproduzem estereótipos de gênero.

Embora estejam repletos de elementos considerados universais, os quais foram inclusive contestados pela crítica feminista,[6] os contos de fadas apresentam ideias e valores relativos ao contexto histórico, social e cultural em que foram produzidos. Como Mendes (2000, p. 45, grifo nosso), acreditamos que nessas histórias é possível encontrar elementos gerais ou coletivos da experiência humana, porém, não podemos ignorar os "*valores sociais dos contos de fada*. Esses valores têm sempre servido aos interesses dominantes das sociedades que os têm produzido. Em 'Cinderela' permanecem vivos os *ideais do patriarcado*: a criança e a mulher devem ser submissas, o poder deve ser divino e masculino".

De modo geral, não somente em "Cinderela" vivem ideias da sociedade patriarcal, pelo contrário, a maioria dessas antigas histórias delata elementos do patriarcado, pois o contexto social de escritores como Charles Perrault foi marcado por essa mentalidade, que, desde a Idade de Bronze, tem marginalizado e oprimido a mulher. Com efeito, as configurações identitárias de gênero dos contos de fadas clássicos, tais como aqueles escritos por Perrault e pelos Grimm, reproduzem diversos estereótipos[7] criados e mantidos historicamente pelo patriarcado. Bonnici (2007, p. 199) confirma, em *Teoria e crítica literária feminista*, que "os mitos, o folclore e os preceitos religiosos aprofundam o conceito de patriarcalismo".

Ora, se o folclore aprofunda o conceito de patriarcalismo, podemos dizer que os contos de fadas enfatizam essa ordem social ao reproduzirem estereótipos sexistas e noções rígidas de gênero em torno do *feminino* e do *masculino*, sugerindo inclusive modelos de comportamento. Martins (2015, p. 14) acrescenta que "muitas das mensagens veiculadas por essas histórias [...] acabam ratificando noções distorcidas ou tendenciosas de gêneros". De fato, as personagens femininas, no caso, princesas e camponesas que se tornam princesas, são geralmente descritas como passivas, recatadas, obedientes e indefesas. Já as masculinas são caracterizadas como corajosas, ambiciosas, audaciosas e fortes. Esses paradigmas, relacionados a papéis tradicionais de gênero, são facilmente identificados na maioria dos contos maravilhosos.

A propósito, Hutcheon (1989 *apud* OLIVEIRA, 2018) afirma que os contos de magia da tradição eram utilizados como um instrumento para sugerir às meninas, moças e mulheres como deveriam se apresentar e se portar diante dos homens. Segundo Oliveira (2018, p. 142), esse *caráter instrutivo* reflete "os mitos da sexualidade sob o patriarcado, tornando os papéis sexuais naturais e preconcebidos e não mais frutos de construção histórica e de determinadas

[6] Estudos feministas apontaram que a tradição, que vê nos contos apenas elementos universais, ignora as condições sociais em que essas histórias foram criadas, deixando de verificar, por exemplo, de que modo elas reproduzem as desigualdades de gênero do patriarcado.

[7] Segundo Aguiar e Barros (2015), estereótipos são generalizações sobre os comportamentos e/ou as características de um indivíduo (ou de um grupo de indivíduos) criadas e desenvolvidas no imaginário social.

práticas discursivas". Por isso, nos contos vemos as personagens femininas serem submetidas aos papéis sexuais atribuídos às mulheres pela ideologia patriarcal. Assim, há nessas histórias o que podemos chamar de *estereotipia dos papéis femininos*, os quais foram (e até hoje ainda são) mantidos pela sociedade cristã-burguesa-patriarcal.

É aceitável inferir que esses estereótipos de gênero já estivessem nos contos orais antes mesmo de serem coletados/reescritos/recriados por autores como Perrault, os irmãos Grimm e Andersen, afinal, o patriarcado, sistema social em que o homem outorga a si mesmo autoridade e poder, seja no espaço público, seja no doméstico, existe há séculos. Jarvis (2000) conta, por exemplo, que as práticas editoriais dos Grimm os levaram a selecionar narrativas que já tinham muitos desses estereótipos, o que nos permite supor que na camada popular, fonte e repositório dos contos, esse sistema também governava o dia a dia das pessoas mais simples (e não somente a vida das famílias mais abastadas). Assim, a mentalidade patriarcal estava presente, de alguma forma, em todas as classes sociais da época desses escritores.

Por outro lado, se os contos populares, segundo Zipes (2017), foram tomados por uma classe social diferente da dos contadores, no caso, a da elite e dos eruditos, e sua forma, temas, produção e recepção foram transformados no que diz respeito à tradição oral, é possível dizer que, no processo de reescritura a que foram submetidos, os elementos sexistas e os estereótipos de gênero podem ter sido inseridos ou então reforçados pelos doutos que os reescreveram. Por essa razão, para Birkalan-Gedik (2008), o papel de compiladores, escritores e/ou editores não pode ser ignorado nem mesmo subestimado, já que os irmãos Grimm, por exemplo, ao editarem sua coleção, criaram e reforçaram as representações femininas estereotipadas e sexistas que hoje os estudos feministas sobre os contos criticam.

Nas releituras contemporâneas, sejam elas literárias ou cinematográficas, o que se busca é justamente quebrar esses paradigmas machistas. Baseando-nos na crítica feminista, nosso objetivo é demonstrar, no quinto capítulo, que na trilogia de Collins mudanças ocorreram nos papéis que os personagens desempenham em comparação aos contos maravilhosos clássicos. Personagens como Katniss e Peeta, por exemplo, questionam comportamentos historicamente considerados femininos e masculinos, fazendo dos romances estudados uma *revisão feminista* das narrativas de encantamento. A propósito, com Martins (2006; 2015; 2016), compreendemos a revisão feminista como um ato de olhar para textos do passado para reescrevê-los e com eles dialogar a partir de um novo caminho crítico, no caso, a perspectiva feminista contemporânea. Segundo Martins (2015, p. 40, grifo nosso),

> os textos revisionistas transgridem e subvertem as narrativas tradicionais e contestam significados cristalizados nas histórias de tal modo que [...] cria-se um distanciamento crítico em relação aos textos originais, expondo, entre outras coisas, *o caráter sexista e misógino de muitas dessas histórias*. O distanciamento promovido pelas revisões [...] implica a recusa de conivência com a legitimação ou continuidade da tradição patriarcal.

Aliás, a crítica feminista, mencionada anteriormente, é o nosso instrumento de leitura e interpretação do texto literário. Baseando-nos em Macedo e Amaral (2005), podemos dividir a crítica feminista em dois vieses principais. O primeiro analisa as personagens femininas, seja em narrativas canônicas, no caso, para denunciar as mensagens sexistas veiculadas pelos textos (cf. MACEDO; AMARAL, 2005), ocupando-se assim da análise dos estereótipos femininos (cf. TOKITA, 2012), seja em contemporâneas, revelando-nos de que modo as mudanças sociais transformaram a representação do feminino (e do masculino). O segundo procura redescobrir a escrita feminina em meio ao cânone masculino. Em nossa tese, centrar-nos-emos na primeira vertente. Enfim, a crítica feminista é aqui utilizada como um instrumento metodológico que nos ajuda a interpretar a literatura, pois ler um texto literário

> tomando como instrumentos os conceitos operatórios fornecidos pela crítica feminista [...] implica investigar o modo pelo qual tal texto está marcado pela diferença de gênero, num processo de desnudamento que visa despertar o senso crítico e promover mudanças de mentalidades, ou, por outro lado, divulgar posturas críticas por parte dos(as) escritores(as) em relação às convenções sociais que, historicamente, têm aprisionado a mulher e tolhido seus movimentos (ZOLIN, 2009a, p. 218).

A crítica feminista não apenas auxilia a ler e interpretar textos, mas também a reescrevê-los. Com efeito, várias escritoras contemporâneas já reescreveram, em um processo de revisão feminista, os contos de fadas da tradição para questioná-los, transgredi-los e subvertê-los. De acordo com Martins (2006, p. 158), Angela Carter, A. S. Byatt, Barbara G. Walker e Margaret Atwood, por exemplo, encontraram na revisão ou reescritura[8] de contos de fadas clássicos uma forma de questionar discursos e estruturas tradicionais, patriarcais e essencialmente machistas sobre gênero, "transgredindo ou subvertendo noções do feminino reforçadas nessas conhecidas histórias de nossa infância".

Essas releituras submetem as versões primeiras dos contos de fadas a um processo de revisão que promove alterações, gerando assim "novos textos que se distanciam criticamente das fontes" (MARTINS, 2015, p. 14). Esse distanciamento, por sua vez, desestabiliza/subverte

[8] Como Martins (2015), empregamos os termos revisão, reescritura e releitura de modo indistinto.

as mensagens tradicionais e os mitos culturais de feminilidade (e masculinidade) veiculados por essas antigas narrativas, ou seja, o novo texto olha para o antigo de forma transgressora para contestar os estereótipos de gênero ali encontrados.

Ainda de acordo com Martins (2006, p. 158), o revisionismo "dirige nossa atenção para textos do passado de modo que possamos enxergá-los a partir de novos ângulos. Para que isso seja possível, a tônica do processo revisionista é repetir uma história original, porém de um jeito diferente". Em suma, os textos que revisam os contos de magia clássicos alteram discursos cristalizados em torno do feminino (e do masculino).

Por sinal, os textos revisionistas, para Martins (2006, p. 161), são mais que uma ação artística, pois buscam atuar também na sociedade de forma a transformar a cultura, ou seja, as revisões dos contos procuram subverter não apenas os textos-fonte, mas também o contexto discursivo dessas antigas histórias, "provocando importantes rupturas, de modo que as mulheres ganhem voz em contextos nos quais, até então, encontravam-se emudecidas". Assim, criam circunstâncias "para o surgimento de uma outra história, capaz não somente de contar o que foi previamente apagado, mas também de levar-nos à percepção de que as histórias não precisam continuar sendo como sempre foram" (MARTINS, 2006, p. 161).

Devido ao caráter questionador e contestador, o texto revisionista pode ser visto como um movimento literário-social, já que pode conduzir o leitor a contestar e lutar contra as práticas machistas e opressoras na literatura e na sociedade. A revisão, dentro da contemporaneidade e dos movimentos feministas, é uma necessidade, pois, segundo Martins (2015, p. 63), possibilita o surgimento de significados que podem contribuir "para uma mudança efetiva tanto das práticas sociais vigentes quanto dos modelos de comportamento internalizados, muitas vezes responsáveis pela opressão e diminuição intelectual das mulheres".

A revisão feminista é, portanto, uma espécie de "ato político de ruptura, de transgressão e de subversão da ordem patriarcal dominante, estabelecida nos textos tradicionais, com a explícita intenção de permitir novas interpretações, novas leituras, que possam de alguma maneira contestar visões distorcidas ou tendenciosas de gêneros sexuais" (MARTINS, 2006, p. 161). Se Walt Disney reproduziu, segundo Zipes (2000), muitos estereótipos de gênero em suas animações, os contos de fadas feministas como os de Angela Carter envolvem, na contramão, questionamentos desses mesmos estereótipos.

Malarte-Feldman (2008, p. 2) aponta que, para Zipes, revisões são como uma adaptação crítica, já que a nova versão questiona "a história na qual se baseia, incorporando novos valores e perspectivas". Por um lado, um certo texto pode questionar, desafiar e/ou subverter o conto no qual se baseia explicitamente, pois, segundo Martins (2015, p. 47), uma revisão pode "deixar

transparecer quais histórias estariam sendo revisadas", como é o caso das obras de Atwood, Byatt e Carter, escritoras que manipulam os contos clássicos "e os incorporam em seus próprios textos, de maneira que não se diluam na nova narrativa, possibilitando o reconhecimento de sua presença nas releituras" (MARTINS, 2015, p. 47). Por outro lado, um certo texto pode, a nosso ver, questionar as convenções do próprio gênero contos de fadas, como acreditamos ser o caso de Suzanne Collins, autora de nosso *corpus*.

Em outros termos, textos contemporâneos visitam essas antigas narrativas de magias e encantamentos para recontar uma certa história ou então para usar os aspectos formais desse gênero narrativo, reconstruindo-o "de modo que as histórias resultantes sejam apresentadas a partir de uma nova posição que contesta e desafia a visão original" (MARTINS, 2015, p. 51). De uma maneira ou de outra, a transformação (quer queira revisão, releitura, reescritura) da narrativa tradicional é feita de tal forma que algo diferente salta aos olhos do leitor, "não havendo como ignorar que esteja diante de uma *outra* história, em outro contexto que vem desestabilizar as interpretações convencionais cristalizadas dentro da tradição" (MARTINS, 2015, p. 54). Assim sendo, durante esse processo de reescritura crítica, há um rompimento com o patriarcado com o objetivo de desnaturalizar seus discursos machistas.

Ora, já sabemos que vários elementos dos contos são um reflexo da ideologia patriarcal, pois reforçam padrões de comportamentos estereotipados, especialmente em relação às figuras femininas. A revisão dessas histórias, na contramão, promove distanciamentos significativos que, por meio das pautas do movimento feminista, desafiam as bases do discurso patriarcal e contestam as visões tradicionais de gênero. Os textos revisionistas são, assim, *antipatriarcais* e *antissexistas* (cf. MARTINS, 2015), pois buscam expor

> ao questionamento as práticas patriarcais. Isso faz das releituras instâncias concretas de contestação de argumentos apresentados pelas versões originais, desestabilizando a carga ideológica, legitimadora e sexista dessas histórias, que têm, entre outras funções, exercido a doutrinação ao nível do imaginário infantil (MARTINS, 2015, p. 55).

De um modo geral, o revisionismo feminista é, enquanto uma atitude de quem discorda das desigualdades de gênero e, portanto, do sistema patriarcal, "a desconstrução de parâmetros, estratégias e ideologias antigos, inclusive literários, para que se forme um novo sistema de relacionamento social, baseado em uma nova mentalidade" (BONNICI, 2007, p. 231). Por sinal, foi o movimento feminista, a luta da mulher pela mulher, que "*criou uma nova mentalidade que praticamente implodiu a antiga*" (BONNICI, 2007, p. 231, grifo nosso).

No que diz respeito ao enredo de “Jogos Vorazes”, temos a hipótese de que, ao se basear nas características do maravilhoso e, assim, nas dos contos de fadas para estruturar sua trilogia de ficção científica, Collins ressignificou os papéis de gênero, adaptando-os aos anseios e necessidades da atualidade, em que a mulher não mais aceita ser limitada a estereótipos. Ainda que se diferencie nesse aspecto das revisões feministas como aquelas escritas por Carter, pois não se baseou em um conto específico para contestar valores tradicionais, Collins busca também afirmar, como veremos melhor adiante, o “agenciamento feminino ausente ou marginalizado nos contos de fadas” (MARTINS, 2015, p. 67), “desafiar a feminilidade passiva e confrontar noções distorcidas de papéis sexuais” (MARTINS, 2015, p. 69), *distanciando* seus romances, no âmbito dos estereótipos de gênero, dos contos canônicos.

Assim, tendo em vista que, segundo Jarvis (2008), as escritoras feministas rejeitaram e reescreveram a tradição canônica dos contos de fadas, reciclando-os para criticar o patriarcado e tudo aquilo que coloca as mulheres em uma posição passiva e subordinada em relação aos homens, nosso objetivo é provar, no quinto capítulo, que “Jogos vorazes” pode ser considerada uma releitura revisionista dos contos, abrindo possibilidades e dando oportunidades, na trama das obras, às personagens femininas (e masculinas) de agirem fora dos padrões estipulados pela sociedade patriarcal, em que as mulheres tiveram seus comportamentos, no meio social e na literatura, por tanto tempo controlados, reprimidos e/ou “silenciados pela ordem masculina. Nesse sentido, a revisão contemporânea presta um serviço à retomada da imagem da mulher com os movimentos feministas em prol da desmistificação, desconstrução e desestabilização de séculos de estereótipos” (OLIVEIRA, 2018, p. 144).

Não podemos dizer que Suzanne Collins seja feminista, visto que ela nunca se declarou na mídia como tal. Todavia, a trilogia por ela criada possui, a nosso ver, *tons feministas*, sendo que essa conjectura pode ser validada por meio da análise dos próprios romances, afinal, é possível verificar que muitos estereótipos sexistas são rompidos pela protagonista, indicando-nos uma *visão emancipatória da mulher*. Aliás, talvez seja em razão desse viés feminista que, segundo Henthorne (2011), a trilogia “Jogos vorazes” foi indicada como *ficção feminista* pela *American Library Association’s Amelia Bloomer* em 2009. Desse modo, acreditamos haver influências do pensamento feminista na série, o que pode sinalizar uma motivação por trás da mudança na representação feminina em relação aos contos de fadas.

Concluímos nossa análise no sexto capítulo, demonstrando que, ao lermos a trilogia de Collins, estamos empreendendo uma jornada no *território do maravilhoso*, universo ficcional que, a nosso ver, é o fio condutor de “Jogos vorazes” e, em razão disso, funciona como um elo, unificando essa e tantas outras histórias do passado, do presente e do futuro.

2 SUZANNE COLLINS E A TRILOGIA "JOGOS VORAZES"

2.1 Suzanne Collins: vida e carreira

Roteirista, por dezessete anos, e escritora de livros infantojuvenis, Suzanne Marie Collins (1962-) nasceu na cidade Hartford, no Estado de Connecticut, nos EUA. Collins se interessou pela escrita criativa, pelo teatro e pelas mídias contemporâneas (como os programas de televisão) desde muito jovem, fato que pode ser comprovado a partir de sua própria formação acadêmica. De acordo com Henthorne (2011), completou o ensino médio e se especializou em Artes do Teatro na Escola de Belas Artes do Alabama, em Birmingham, com 18 anos. Em seguida, graduou-se na Faculdade de Artes e Ciências, da Universidade de Indiana, em 1985, obtendo diploma duplo em drama e telecomunicações. Em 1987, mudou-se para Nova Iorque, permanecendo na cidade até 2003. Em 1989, obteve seu diploma em *M.F.A.* (*Master in Fine Arts*) na Universidade de Nova Iorque, especializando-se em escrita dramática.

Antes de ingressar na equipe de roteiristas da emissora *Nickelodeon*, Collins trabalhou para uma companhia de teatro (*Classic Stage Company*) e para uma produtora cinematográfica por mais de um ano (cf. HENTHORNE, 2011). Em 1991, iniciou sua grande carreira como roteirista de programas de televisão direcionados ao público infantojuvenil. De acordo com o site oficial da autora, trabalhou na produção de diversos programas do canal estadunidense *Nickelodeon*, como em *Clarissa explains it all* e *The Mystery Files of Shelby Woo*, direcionados ao público jovem. Para crianças, escreveu inúmeros episódios dos desenhos animados *Little Bear* e *Oswald*, ambos televisionados pela *Nick Jr*.

Collins co-escreveu, em 2001, o especial de natal chamado *Santa, Baby!*, transmitido pela *Fox Network* e indicado ao prêmio de animação pelo *Writers Guild of America Award*. Foi roteirista-chefe do desenho animado *Clifford's puppy days*, da *Scholastic Entertainment's*, e contribuiu para o programa *Wow! Wow! Wubbzy!*, da *Nick Jr*. Enquanto trabalhava na produção do programa *Generation O!*, da emissora *Kids' WB*, conheceu o autor e ilustrador de livros infantis James Proimos, responsável por incentivá-la a iniciar a carreira de escritora de livros infantojuvenis (cf. GRUNDELL, 2012). James Proimos inclusive indicou sua própria agente, Rosemary Stimola, que logo fez de Collins sua cliente quando leu trechos do primeiro romance da série *The Underland Chronicles* (cf. HENTHORNE, 2011), traduzida oficialmente para o português brasileiro como *As crônicas do subterrâneo*.

Além da educação formal, ou seja, embora tenha frequentado escolas regulares e o ensino superior, Collins deve muito ao seu pai em se tratando do conhecimento que adquiriu

sobre política e guerras modernas, temas que guiaram a criação de seus romances. De acordo com Stanley (2015), o pai da autora, Michael John Collins (1931-2003), sentia a necessidade de fazer do mundo um lugar mais consciente sobre as realidades e consequências da guerra, dada sua experiência de tenente-coronel, atuando como oficial militar da força aérea dos EUA. Em 1968, Michael Collins deixou sua esposa e quatro filhos (dentre eles Suzanne, com apenas seis anos de idade) em Indiana e partiu para a guerra do Vietnã (1959-1975), servindo ao exército estadunidense por um ano (cf. DOMINUS, 2011).

Pelo fato de Michael Collins ter precisado residir próximo a bases militares, a família da escritora morou em várias cidades americanas a leste do país, como em Nova Iorque (durante o período em que ele foi professor na Academia Militar de West Point). Após o retorno de Michael da guerra do Vietnã, mudaram-se para o condado de Arlington, na Virgínia, onde trabalhou no Pentágono; posteriormente, moraram em Montgomery, no Alabama, quando foi designado para trabalhar na Faculdade do Comando Aéreo (cf. HENTHORNE, 2011). Em 1973, mudaram-se para Bruxelas (cf. COLLINS, 2009b), onde a família permaneceu por três anos. Na capital da Bélgica, segundo Henthorne (2011), Michael Collins trabalhou na sede da OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte). Aliás, esse constante *mudar-se* ajudou, a nosso ver, a formar o imaginário de Suzanne, pois os personagens da autora também estão em contínuo movimento, aventurando-se mundo afora.

Ainda a respeito da educação *informal* de Suzanne Collins, no quesito política, guerras e suas consequências, a própria autora declara que ela e seus irmãos foram influenciados pelo conhecimento e pelas experiências de vida do pai, que "fez o melhor que pôde para transmitir sua compreensão sobre história, política e eventos mundiais aos filhos"[9] (COLLINS, 2009b, p. 726, tradução nossa). Collins (2018, s/p, tradução nossa) afirma que seu pai não acreditava que seus filhos eram jovens demais para conhecer as causas, os efeitos e as consequências de uma guerra. Então, ela mesma levou essa forma de pensar para sua carreira de escritora:

> nunca éramos jovens demais para aprender, seja quando estava nos ensinando história, levando-nos de férias para um campo de batalha ou então apresentando um dilema filosófico. Ele abordava a história como uma narrativa e, felizmente, era um contador de histórias muito envolvente. Como resultado, na minha própria escrita, a guerra parecia ser um tópico completamente natural para as crianças.[10]

[9] "*He did his best to pass his understanding of history, politics, and world events on to his children*".
[10] "*we were never too young to learn, whether he was teaching us history or taking us on vacation to a battlefield or posing a philosophical dilemma. He approached history as a story, and fortunately he was a very engaging storyteller. As a result, in my own writing, war felt like a completely natural topic for children*".

Curiosamente, quando se mudaram para Bruxelas (1973), Michael adquiriu o hábito de levar os filhos a cidades históricas da Europa que haviam sido palco de inúmeros conflitos e batalhas. Durante os passeios, contava histórias sobre as guerras que ali ocorreram. É possível inferir que Michael Collins, por ter tido uma carreira militar e ter presenciado os custos e os efeitos causados por uma guerra, sentia-se responsável por transmitir suas experiências pessoais e profissionais aos filhos. Collins (2018, s/p) afirma que essa preocupação aumentou logo após seu retorno da guerra do Vietnã. Anos mais tarde, essas histórias se tornariam uma fonte de inspiração para a própria autora (cf. GRUNDELL, 2012).

Ao iniciar sua carreira como escritora de livros infantojuvenis, Collins também sentiu a necessidade de falar sobre guerras. Para tanto, criou um projeto literário no qual pudesse discorrer sobre esse tema de forma adequada à faixa etária do público-alvo. Nas palavras da escritora, a trilogia "Jogos vorazes", por exemplo, faz parte de um objetivo maior que possui, "que é escrever uma história apropriada para cada idade de crianças"[11] (COLLINS, 2013, s/p, tradução nossa). Assim, antes mesmo de publicar a trilogia "Jogos vorazes", sua série de livros mais conhecida, Collins escreveu a já citada saga *As crônicas do subterrâneo*, o primeiro passo desse projeto literário que consiste em falar sobre guerras, seus custos e suas consequências, neste caso, de forma adequada ao público infantojuvenil.

Em 2006, Collins propôs o próximo passo de seu projeto literário à *Scholastic Press*. Desta vez, a história falaria sobre guerras ao público jovem-adulto. Então, ao longo de três anos, publicou os romances da série "*The Hunger Games*", composta por três volumes: *The Hunger Games* (2008), o primeiro romance e a trilogia possuem o mesmo título, *Catching Fire* (2009) e *Mockingjay* (2010). Os três volumes foram traduzidos para o português brasileiro como *Jogos vorazes* (2010), *Em chamas* (2011) e *A esperança* (2011). Narrada em primeira-pessoa, no caso, um narrador-protagonista ou eu-protagonista, conhecemos a história de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos que vive em um país distópico liderado por um tirano.

Além de *As crônicas do subterrâneo* e "Jogos vorazes", Collins escreveu outras obras direcionadas ao público infantojuvenil: *Fire Proof: Shelby Woo #11* (1999), livro baseado no programa televisivo de mesmo nome, do qual Collins foi roteirista; os livros ilustrados *When Charlie McButton Lost Power* (2005) e *When Charlie McButton Gained Power* (2009); e *Year of the Jungle* (2013), livro infantil ilustrado por James Proimos, uma obra autobiográfica na qual a autora conta a história de um pai que precisou lutar na guerra do Vietnã e de sua filha deixada para trás. Até o momento, não há tradução oficial para o português brasileiro das obras

[11] "*which is to write a war-appropriate story for every age of kids*".

mencionadas. Em 2020, publicou *The Ballad of Songbirds and Snakes*, traduzido oficialmente para o português brasileiro como *A cantiga dos pássaros e das serpentes*, um *spin-off* e uma prequela da trilogia "Jogos vorazes".

Ainda a respeito do projeto literário que consiste em falar sobre guerras, é pertinente acrescentar que, em entrevista cedida à David Levithan, em comemoração aos dez anos da trilogia, Collins (2018) diz ter sentido, após finalizar *As crônicas do subterrâneo*, a necessidade de continuar a discutir essa temática, agora, de forma adequada ao público jovem-adulto. Então, criou e desenvolveu a trilogia "Jogos vorazes", na qual aborda o tema da *guerra justa*, afinal de contas, em um país ficcional como Panem, Katniss e os distritos são estimulados a se rebelarem contra a Capital por motivos claramente justos.

Assim, diferentemente da primeira série de livros, nos quais explora como uma guerra injusta pode se transformar em uma guerra justa por causa da ganância e da xenofobia, Collins expõe, em "Jogos vorazes", as circunstâncias necessárias para uma guerra justa ser iniciada (como a opressão, a ausência de direitos humanos e a falta de recursos básicos). Ao mesmo tempo, discute o que é e o que não é aceitável em um conflito armado, bem como seus desafios, custos e consequências. Já em *Year of the Jungle*, a última obra de seu grande projeto literário, oferece ao público infantil a ideia do que é uma guerra sem se aprofundar filosoficamente sobre o tema (portanto, a obra se mostra apropriada ao público-alvo).

Assim, em relação ao projeto literário de Collins, notamos a existência uma progressão filosófica, porque cada obra é adequada à idade do público-alvo: *Year of the Jungle* ao público infantil; *As crônicas do subterrâneo* ao público infantojuvenil; e "Jogos vorazes" ao público jovem-adulto. Assim, para a autora, é necessário falar sobre "guerras e suas consequências" com crianças, adolescentes e jovens-adultos, especialmente porque guerras ainda acontecem no mundo. A autora inclusive critica o sistema educacional dos Estados Unidos por não abordar esse tema em sala de aula (cf. COLLINS, 2018).

A propósito, cabe mencionar que, além de seu pai ter participado da guerra do Vietnã, seu avô foi envenenado por gás na Primeira Guerra Mundial e seu tio foi gravemente ferido na Segunda Guerra Mundial (cf. DOMINUS, 2011). Diante disso, não é de surpreender que o projeto literário de Collins consista em escrever sobre guerras, afinal, suas experiências de vida e sua proximidade com pessoas que participaram de conflitos armados certamente a inspiraram a escrever sobre esse tema. Como afirma Balkind (2014), a autora se mostra muito preocupada com as guerras modernas, como são orquestradas e quem as combate, e desse modo, visa discutir, com seus leitores, a respeito das causas e consequências das guerras, o que revela uma

função pedagógica e social embutida em suas obras e comprova a necessidade da autora em falar sobre esse assunto com o público infantojuvenil.

Não podemos deixar de apontar o fato de Collins ter ganhado inúmeros prêmios de literatura, bem como ter sido mencionada em diversas listas de melhores livros do ano, como podemos observar a seguir: *American Library Association*: lista de livros do editor por *Jogos vorazes* (2008); *Cybils Award*: prêmio de fantasia e ficção científica por *Jogos vorazes* (2008); *Kirkus Reviews*: melhor livro jovem/adulto de 2008 por *Jogos vorazes* (2008); *School Library Journal*: melhores livros de 2008 por *Jogos vorazes* (2008); *American Library Association*: livros infantis notáveis por *Jogos vorazes* (2009); *Georgia Peach*: prêmio literário para jovens leitores por *Jogos vorazes* (2010); *Publishers Weekly's*: melhores livros do ano por *A esperança* (2010); *Horn Book Fanfare*: prêmio livro de ficção por *Jogos vorazes* (2010).[12]

2.2 A história narrada em "Jogos vorazes"

A trilogia "Jogos vorazes", como vimos anteriormente, nasceu de um grande projeto literário de Collins, cujo objetivo consiste em falar sobre guerras para crianças, adolescentes e jovens-adultos de forma adequada. O intuito é formar seus leitores a respeito do porquê guerras começam, quais as problemáticas envolvidas e as consequências que enfrentamos após o fim delas. Mais especificamente sobre a série em estudo, a ideia inicial surgiu quando a escritora assistia a programas televisivos. A autora notou que, ao transitar entre os canais de telejornal, que cobriam a guerra do Iraque, e os programas de *reality shows*, as imagens se fundiam e a confundiam (cf. COLLINS, 2018). Desse modo, Collins não sabia distinguir o que era real e o que era entretenimento. Nas palavras da própria autora:

> Eu navegava por canais televisivos, entre um programa de *reality show* e a cobertura real de uma guerra, quando a história de Katniss surgiu a mim. Uma noite, estou sentada trocando de canais e em um deles há um grupo de jovens competindo por, não sei, dinheiro, talvez? No próximo canal, vejo um grupo de jovens lutando em uma guerra real. Eu estava cansada, e as informações começaram a se misturar de uma maneira muito inquietante, então pensei nesta história[13] (COLLINS, 2008b, s/p, tradução nossa).

[12] A lista foi elaborada e adaptada a partir do site oficial da autora, de Henthorne (2011) e de sites especializados em biografias, como *Famous Authors* (2012) e *The Famous People* (2017).

[13] "*I was channel surfing between reality TV programming and actual war coverage when Katniss's story came to me. One night I'm sitting there flipping around and on one channel there's a group of young people competing for, I don't know, money maybe? And on the next, there's a group of young people fighting an actual war. And I was tired, and the lines began to blur in this very unsettling way, and I thought of this story*".

A partir desse *insight*, e motivada pelos relatos de seu pai sobre guerras, por seu interesse na ficção científica e na Mitologia greco-romana, bem como inspirada pela vida de Espártaco, a história de Katniss foi criada. Por meio das aventuras de sua heroína, Collins revela ser necessário mostrar aos jovens que as notícias sobre guerras e outras tragédias não acabam com o fim dos noticiários, nem mesmo quando um canal de televisão é simplesmente trocado. Além disso, a autora critica o consumo de *reality shows* e problematiza a questão da dessensibilização dos telespectadores, especialmente dos adolescentes e jovens (o público-alvo dos romances), os quais ainda se encontram em fase de desenvolvimento.

Afinal, a autora teme que, ao assistirmos programas que *naturalizam* a violência (como a maior parte dos *reality shows*), não nos sintamos devidamente sensibilizados frente a eventos ou acontecimentos reais de violência e crueldade (como as coberturas de guerras). Em síntese, ela objetiva demonstrar que guerras e mortes ainda ocorrem no mundo e que o sofrimento alheio não pode ser visto como entretenimento. Para tanto, idealiza ficcionalmente uma competição, os Jogos Vorazes, que reúne em si mesmo esses dois temas simultaneamente (as guerras e os *reality shows*), visto que os participantes devem lutar entre si para vencer um programa que é televisionado para todo o país em forma de entretenimento.

No mais, Collins busca evidenciar como a televisão pode nos alienar, distraindo-nos e distanciando-nos dos problemas que a sociedade enfrenta, afinal, as imagens televisionadas da competição, em si mesmas, exercem uma função manipulativa e persuasiva sobre os moradores da Capital (alheios à miséria dos distritos, aguardam ansiosamente cada edição dos Jogos para se divertirem). Manipulam, de forma diferente, a população dos distritos no geral, visto que o programa lhes causa horror e obediência ao governo de Snow, pois temem que, se não cederem seus filhos ao *reality show*, o presidente os castigue de uma maneira mais severa.

A trilogia nos apresenta a história de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos que mora no décimo segundo distrito de Panem, país ficcional, futurístico, distópico e pós-apocalíptico que surgiu das ruínas dos Estados Unidos (elementos narrativos indicam que guerras e desastres naturais destruíram grande parte da geografia da nação como a conhecemos). O país é controlado por uma poderosa cidade chamada Capital e por seu atual presidente, Coriolanus Snow, um governante tirano que, com uma tecnologia altamente avançada, domina os doze distritos pobres do país com os Jogos Vorazes, uma competição anual que obriga vinte e quatro jovens a lutarem entre si até que sobreviva apenas um. Por consequência, o ambiente é de opressão, medo e violência, afinal de contas, a população é constantemente subjugada pela autoridade máxima representada por Snow.

Antes mesmo de a competição ter sido criada, neste caso, setenta e quatro anos antes dos eventos narrados no primeiro romance, a protagonista relata que Panem entrou em um colapso (ou crise) conhecido como “Dias Escuros”. Nesse período, o país ainda contava com treze distritos. Então, infelizes com o abuso de poder da Capital, eles se rebelaram contra o governo vigente. Contudo, foram derrotados pelo poderio da metrópole, o Distrito 13 foi exterminado e os outros doze distritos foram obrigados a assinar um acordo, chamado “Pacto da Traição”. Desse modo, foram criados os Jogos Vorazes, um *reality show* ao estilo dos antigos combates entre gladiadores romanos, que funcionam como um lembrete do poder da Capital em relação à impotência dos distritos.

Para os Jogos Vorazes, dois tributos (um menino e uma menina de doze a dezoito anos de cada um dos doze distritos do país) são selecionados por meio de um ritual chamado “Colheita” para que participem, obrigatoriamente, de um confronto em uma arena desenvolvida pela avançada tecnologia da Capital. Ali, vinte e quatro crianças e adolescentes devem lutar entre si até que sobreviva apenas um tributo, este considerado o vitorioso da edição. Tudo o que ocorre no interior das arenas é controlado pelos Idealizadores dos Jogos (nome dado àqueles que, como a própria expressão indica, idealizam cada edição da disputa, bem como os obstáculos a serem enfrentados pelos tributos), e televisionado para todo o país. No entanto, vale dizer que o combate é visto como um evento/entretenimento somente pelos moradores da Capital, os quais não precisam “sacrificar” seus filhos, enquanto, para os distritos, representa a ameaça constante e a reafirmação do poder tirano do governo de Snow.

Na trama do primeiro romance, Primrose Everdeen, irmã da protagonista, é selecionada para participar dos Jogos. Contudo, em um ato de coragem, Katniss se voluntaria e, com isso, substitui a pequena irmã. Peeta Mellark, filho de um padeiro, é selecionado como tributo masculino para participar da competição. Em seguida, ambos são enviados para a Capital. Ali, são orientados por Haymitch Abernathy, mentor dos tributos do Distrito 12, e treinados por três dias antes de os Jogos começarem.

No decorrer da disputa, a heroína supera diversos obstáculos e perigos. Então, graças à imagem de *amantes desafortunados* que foi construída pela audiência do programa em torno de Katniss e Peeta, os Idealizadores anunciam uma mudança nas regras: dois tributos poderão ser considerados vitoriosos caso pertençam a um mesmo distrito. A protagonista sai, então, à procura de Peeta, de modo a obter uma vantagem em relação aos demais participantes. Após enfrentarem diversos problemas, ambos se tornam os dois últimos sobreviventes.

No entanto, as regras são novamente alteradas, uma vez que os Idealizadores acreditam que um final dramático pode aumentar a audiência do programa. Na realidade, essa mudança

traz a antiga regra de volta: apenas um pode sobreviver e ser considerado vencedor. Katniss, em uma espécie de manobra estratégica, convence Peeta, sutilmente, de que eles devem cometer suicídio com amoras envenenadas encontradas na arena. O plano funciona e os Idealizadores os declaram vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes. Contudo, Haymitch adverte a heroína de que ela pode ter se tornado um alvo político, afinal de contas, desafiou o poder da Capital publicamente ao conceber a ideia de comer as amoras. Desse modo, o desfecho conturbado do primeiro romance dá início ao enredo de *Em chamas*.

Antes de a Turnê dos Vitoriosos ser iniciada, o presidente Snow em pessoa faz uma visita a Katniss para ameaçá-la, bem como sua família e amigos, determinando a necessidade de ela continuar a interpretar a imagem de *amantes desafortunados* de forma que a população dos distritos, rebeldes em potencial, acredite que o episódio das amoras aconteceu por amor (e não por manobra política). Contudo, durante a turnê, Katniss já percebe uma agitação insurgente em certos distritos. Além disso, não consegue convencer Snow de que agira por amor, nem mesmo quando Peeta a pede em casamento publicamente.

Com o objetivo de eliminar Katniss e evitar que uma rebelião aconteça, o presidente anuncia a 75ª edição dos Jogos Vorazes, denominada "Massacre Quaternário", visto que ocorre a cada um quarto de século. Essa edição solicita a participação de vinte e quatro antigos vitoriosos dos doze distritos. Desse modo, em sendo a única vitoriosa mulher do Distrito 12, a presença de Katniss na arena é garantida. Durante a Colheita, Haymitch é selecionado, contudo, Peeta se voluntaria e o substitui.

Os Jogos se iniciam. Katniss e Peeta tornam-se aliados de Finnick, Mags, Beetee, Wiress e Johanna. A protagonista enfrenta e supera, como em *Jogos vorazes*, diversos empecilhos. No desfecho deste romance, a heroína é resgatada por rebeldes e, juntamente com Finnick e Beetee, é levada para o Distrito 13[14], que de fato nunca deixou de existir. Peeta e Johanna, no entanto, são capturados pela Capital e mantidos como reféns. Ao encontrar-se com Gale[15], já no Distrito 13, Katniss toma conhecimento de que o Distrito 12 fora bombardeado e dizimado pela Capital. Esses elementos narrativos fecham o segundo romance e abrem caminho para a diegese do terceiro e último volume da trilogia, *A esperança*.

[14] O leitor toma conhecimento de que, após os "Dias Escuros", o Distrito 13, praticamente dizimado, estabeleceu um acordo com a Capital, prometendo se manter escondido do restante do país. Contudo, no decorrer dos setenta e cinco anos de existência dos Jogos, reconstruiu-se lentamente (passando a sobreviver no subsolo, visto que a superfície foi destruída por bombardeios) e elaborou um novo plano para derrubar a Capital.

[15] Gale Hawthorne é apresentado no primeiro romance como o melhor amigo de Katniss Everdeen, personagem com quem ela costumava caçar diariamente para alimentar suas respectivas famílias.

Na fábula do último romance, tomamos conhecimento de que o lendário Distrito 13 é governado pela personagem Alma Coin. Ali, os residentes são controlados por uma espécie de "regime socialista", em oposição ao capitalismo do governo de Snow, e devem obedecer às inúmeras regras impostas pela autodeclarada presidente. Apesar de o Distrito 13 parecer uma sociedade ideal que busca libertar o país da opressão, Alma Coin se mostra, no desenvolvimento do enredo de *A esperança*, tão sedenta por poder quanto Snow.

No Distrito 13, Katniss aceita o papel de Tordo, ou seja, a heroína se torna o rosto da revolução. Após reunir os doze distritos em favor da causa rebelde, Katniss é enviada para a batalha que se desenvolve na Capital. Em meio a uma guerra civil, e após superar inúmeros obstáculos, ela consegue alcançar o centro da cidade, mais especificamente, a casa presidencial. Os filhos dos residentes da Capital são usados como uma "barricada viva" para impedir que os rebeldes invadam a mansão de Snow. Katniss se encontra sozinha quando um aerodeslizador, com a insígnia da Capital, lança bombas em direção às crianças. Em seguida, médicos do Distrito 13, dentre eles, Primrose, chegam ao local para auxiliar os feridos. Contudo, bombas remanescentes explodem, causando a morte da irmã de Katniss.

Após permanecer inconsciente por alguns dias, Katniss acorda em uma cama na casa presidencial. Ao passear pelos corredores da mansão, encontra o aposento onde Snow é mantido como prisioneiro. Ali, o personagem relata que o aerodeslizador, aquele que causou a morte da irmã da protagonista, não foi enviado por ele, mas por Alma Coin, cujo objetivo era justamente incriminá-lo. Embora Katniss não confie nas palavras de Snow, o diálogo a deixa confusa e pensativa. No dia da execução do presidente Snow, Coin reúne os vitoriosos sobreviventes (Katniss, Peeta, Haymitch, Johanna, Annie, Beetee e Enobaria) e propõe uma "última edição" dos Jogos Vorazes com os filhos dos residentes da Capital. Katniss vota a favor apenas para enganar Coin, mostrando-lhe apoio.

Então, ao preparar-se para atirar sua derradeira flecha em Snow, a heroína muda o alvo e mata Coin, finalmente concluindo que a personagem é tão tirana quanto ele. A propósito, a morte do presidente não é explicitada no plano narrativo deste romance. Enfim, após ser julgada pelo assassinato de Coin, Katniss é considerada inocente e retorna, com Haymitch, ao Distrito 12, parcialmente reconstruído. Peeta, após algum tempo, também volta ao distrito. Ambos os personagens se casam e têm dois filhos. Em Panem, agora um país livre do governo de Snow e da tirania de Coin, é instaurada uma democracia e Paylor (antes comandante do Distrito 8) se torna a presidente da nação.

2.3 “Jogos vorazes”: repercussão, temas e contemporaneidade

É possível declarar que a fama da trilogia ao redor do mundo é decorrente da instigante complexidade com a qual Collins elabora seus romances. Aliás, como podemos observar no site oficial da autora, bem como em Henthorne (2011) e Pharr e Clark (2012), a série de livros recebeu diversas críticas positivas, tanto no que diz respeito à criatividade e estilo de Collins (por apresentar detalhes nas descrições, por ser uma narrativa com ritmo veloz e atraente, por conseguir manter e, ao mesmo tempo, amadurecer a voz de sua narradora etc.) quanto em relação à abordagem de temas contemporâneos e socialmente relevantes.

Contudo, também de acordo com o site oficial de Collins, o terceiro romance da série foi o mais aclamado pela crítica norte-americana, seja por fazer parte do legado das distopias; por conter a ambientação imaginativa de *As crônicas de Nárnia*, de C. S. Lewis; por apresentar detalhes narrativos, como aqueles encontrados nas aventuras de Harry Potter, de J. K. Rowling; por apresentar uma narrativa complexa; por evidenciar as consequências de uma guerra; seja por ser o mais brutal e o mais emotivo volume da trilogia. Por essa razão, Pharr e Clark (2012, s/p, tradução nossa) afirmam que o último romance prova a complexidade “do gênio narrativo e da percepção social da autora. Como conclusão da série, certifica o *status* épico da trilogia bem como seu lugar na literatura para jovens-adultos e na cultura pós-moderna”[16].

É válido acrescentar que, ainda segundo o site oficial da autora, a trilogia foi traduzida para cinquenta e um idiomas, vendida em cinquenta e seis países e, conforme Ferguson (2017), soma mais de 65 milhões de cópias vendidas somente nos Estados Unidos. Ainda de acordo com essas fontes, todas as obras que Collins escreveu ultrapassam a marca de 100 milhões de cópias vendidas ao redor do mundo. No mais, a trilogia permaneceu por seis anos na lista de *best-sellers* da *New York Times* desde o ano de sua publicação (2008) e apareceu frequentemente nas listas de *best-sellers* da *USA Today* e da *Publishers Weekly* bem como nas listas de melhores livros da *TIME 100* e da *Entertainment Weekly of the Year List*. Como consequência da popularidade da trilogia, a escritora foi nomeada uma das pessoas mais influentes de 2010 pela *Time magazine* (cf. GOLDSTEIN; TAYLOR, 2014).

Em razão do sucesso da série, Dominus (2011) acredita existir uma “trindade sagrada”, no sentido comercial (número de vendas), composta pelas aventuras de Harry Potter, de J. K. Rowling, pelos romances da saga *Crepúsculo*, de Stephanie Meyer, e por “Jogos vorazes”. Nessa esteira, Henthorne (2011) afirma que a série de Collins faz parte de um fenômeno cultural

[16] “*of its author’s narrative genius and social perception. As a conclusion to the series, it certifies the trilogy’s epic status as well as its place in both young adult literature and postmodern culture*”.

que começou quando o primeiro volume de *Harry Potter* foi publicado. Acrescenta que, assim como Rowling e Meyer, a autora da trilogia estadunidense foi capaz de atrair um público amplo e variado, transcendendo assim a barreira da faixa-etária (como já afirmamos, "Jogos vorazes" é direcionado ao público jovem-adulto). A propósito, segundo Goldstein e Taylor (2014), em uma lista de cem romances para jovens-adultos, "Jogos vorazes" está em segundo lugar, ficando atrás somente de *Harry Potter*. Com isso, é possível dizer que a trilogia deu continuidade a uma tradição já consolidada de obras direcionadas ao público jovem.

Além disso, a trilogia foi adaptada para o cinema pela produtora estadunidense *Lions Gate Entertainment* em uma série de quatro filmes (o último romance foi dividido em duas sequências). Segundo o site *Box Office Mojo*, principal serviço de informações de bilheterias *on-line*, a adaptação do primeiro romance, cujo roteiro foi escrito por Collins, Gary Ross e Billy Ray (cf. GRIMM, 2013), arrecadou aproximadamente 408 milhões de dólares; o segundo filme, por volta de 420 milhões; e as duas adaptações finais, cerca de 337 e 281 milhões de dólares, respectivamente. Esses dados, ao lado daqueles sobre os números de venda dos três romances, comprovam o sucesso da trilogia.

Ainda a respeito da fama alcançada por "Jogos vorazes", Arrow (2012) declara que a trilogia é, sem dúvidas, o conjunto de obras literárias direcionadas ao público jovem-adulto mais relevante dos últimos tempos. Acrescenta que a série conseguiu, não somente nos Estados Unidos, mas em outros países, "estabelecer uma ponte entre críticos acadêmicos e leitores casuais de uma forma que poucos livros [...] conseguiram"[17] (ARROW, 2012, p. i, tradução nossa), isso em se tratando da estigmatizada categoria sob a qual os romances da série foram classificados, neste caso, a literatura para jovens-adultos. Afinal de contas, a trilogia conseguiu atrair, para além de seu público-alvo, a atenção do mundo acadêmico. De fato, são inúmeros os trabalhos e publicações sobre a história narrada nos romances.

Segundo Britton (2015, p. 41, tradução nossa), "Jogos vorazes" foi capaz de realizar essa façanha porque apresenta "mais complexidade literária e profundidade psicológica do que a maioria dos críticos costuma associar aos romances para jovens-adultos"[18]. Complementa que, embora "muitas vezes ignorada ou difamada por críticos e estudiosos, a literatura para jovens-adultos oferece um rico campo para o estudo acadêmico, e *Jogos vorazes* se tornou um excelente exemplo"[19] nesse quesito (BRITTON, 2015, p. 41, tradução nossa). Por isso, a trilogia

[17] "*to bridge the gap between scholarly critics and casual readers in a way that few books* [...] *have managed*".
[18] "*more literary complexity and psychological depth than most critics often associate with YA novels*".
[19] "*often ignored or maligned by critics and scholars, YA literature offers a rich field for scholarly study, and The Hunger Games has become a prime example*".

de Collins nos revela como pode ser problemático menosprezar a literatura infantil e/ou juvenil, pois as obras dessa escritora (e de tantos outros) abordam um vasto conjunto de questões sociais e culturais que auxiliam os leitores a pensar sobre a vida em sociedade, pois conversam com o homem contemporâneo e o fazem refletir sobre o que o cerca.

Felizmente, em se tratando da contemporaneidade, a literatura infantojuvenil tem sido mais valorizada e pesquisada, afinal de contas, ela é um espaço onde o autor pode criar mundos, personagens e histórias que se conectam com a vida de seu leitor e com o contexto social e histórico em que ele se vê inserido. Por essa razão, podemos declarar que Suzanne Collins, ao atrair os olhares do mundo acadêmico para as narrativas que criou, agregou a si mesma ao conjunto de escritores que continuamente ajudam a transportar a literatura infantil e juvenil a outros patamares. Inclusive, segundo Pharr e Clark (2012, s/p, tradução nossa), "Jogos vorazes" é uma prova de que a literatura para jovens-adultos pode transcender esse rótulo, o qual "tantas vezes limita sua recepção crítica entre acadêmicos e leitores adultos"[20]. Com efeito, a trilogia de Collins transcendeu as barreiras acadêmica e etária.

A propósito, inúmeras questões levantadas por Suzanne Collins em seus romances – não somente em "Jogos vorazes", mas igualmente em *As crônicas do subterrâneo* – fazem alusão ao contexto social, político e cultural dos Estados Unidos no momento da produção das obras, neste caso, o governo de George H. W. Bush, a "Guerra ao Terror" e a guerra no Iraque (cf. FRANKEL, 2013). Apesar de Collins explorar diversos aspectos contemporâneos de seu país de forma a criticá-los, a autora não faz referências explícitas ao governo de George Bush, nem mesmo se restringe a esse momento político e social no qual vivem os norte-americanos, mas recorre também a outros fatos do passado histórico dos Estados Unidos para desenvolver vários elementos da narrativa de suas obras.

Contudo, a autora não se limitou a isso. Na verdade, Collins representa literariamente inquietações que fazem referência tanto a seu país quanto a outras partes do mundo. A nosso ver, isso demonstra a existência de um desejo dela de trazer à luz temas universais, capazes de estabelecer um diálogo com qualquer leitor. Pharr e Clark (2012) inclusive afirmam que um dos motivos que explicam o sucesso da trilogia é a propensão das obras à universalidade. Por isso, os romances conseguiram atingir e dialogar com um público grande e variado, não se restringindo ao público norte-americano ou aos jovens leitores. Assim, por meio da literatura juvenil, Collins aborda, de modo crítico, diversos tipos de assuntos políticos e sociais, levando-nos a refletir sobre nossas relações sociais e sobre o futuro da humanidade.

---

[20] "*so often limits its critical reception among scholars and mature readers*".

Em suma, constatamos, em “Jogos vorazes”, tanto um resgate do passado histórico do homem quanto referências à contemporaneidade, bem como diálogos intertextuais com textos e obras precedentes. Dessa forma, em uma espécie de jogo intertextual e histórico-social, Collins retorna aos mitos clássicos, ao império romano, ao legado da ficção científica e das narrativas distópicas, aos contos maravilhosos (foco da análise desta tese), dentre muitas outras fontes, para dissertar sobre acontecimentos, preocupações e sentimentos contemporâneos, os quais se relacionam especialmente aos Estados Unidos, mas que conversam com todos nós (dado o caráter universal dos temas encontrados na diegese dos romances).

Aliás, a ficção científica, com traços de distopia[21], agiu como um instrumento por meio do qual Collins pôde denunciar inúmeros problemas contemporâneos sem deixar de ser ficção. Posto de outro modo, a ficção científica lhe ofereceu os recursos ficcionais necessários para criar tanto o ambiente tecnológico de sua série quanto para nos fazer refletir sobre aspectos da realidade social contemporânea e do passado histórico do homem. Assim, embora a trilogia seja ambientada em um futuro distante, a autora retrata as mazelas de nossos tempos, criticando, por exemplo, a desigualdade social que ainda existe no mundo.

Por um lado, observamos uma Capital com uma tecnologia altamente desenvolvida e habitantes extremamente ricos. Por outro, uma população pobre, segregada em doze distritos, trabalhando diariamente em condições precárias. A partir disso, podemos dizer que a oposição verificada entre a Capital (com consumismo desenfreado, luxos e extravagâncias) e os distritos (com escassez de alimentos, mortes, trabalho compulsório) serve não somente para contrastar as populações do país, mas para evidenciar o embate entre classes sociais. A autora mostra os excessos da elite e, por meio de sua narradora-autodiegética, que faz inúmeras reflexões acerca do que percebe, critica a desigualdade social. A nosso ver, a crítica tecida na história narrada da trilogia revela a importância social das obras de Collins.

Ainda a esse respeito, Ashe (2013) declara que a escritora buscou retratar os diferentes problemas enfrentados pelo homem na sociedade contemporânea. De modo a ilustrar melhor seus argumentos, a pesquisadora cita cinco aspectos que podem ser percebidos tanto na trilogia quanto na realidade social de alguns países: a concentração de riqueza e poder nas mãos de poucos, a cultura das celebridades, os governos totalitários, os avanços científicos e biológicos

[21] Vale dizer que a distopia é um subgênero da ficção científica e está a serviço da crítica social. Relacionada à ideia de utopia, que também denuncia a sociedade contemporânea à obra, pois cria um mundo ideal, a distopia nos mostra que, caso não cuidemos dos problemas de hoje, tudo pode piorar. Em outras palavras, enquanto a utopia é, segundo Baldessin (2006, p. 70), “positivista e crê no ser humano, [...] construindo mundos felizes e perfeitos”, a distopia “é pessimista, ou talvez, realista”, pois não somente reflete as mazelas e as maldades do homem, mas as expande, exagerando-as. Como em uma espécie de alerta, a distopia chama nossa atenção para as disfunções da atualidade para que não haja uma significativa piora no futuro.

e, por fim, a censura nos meios de comunicação. Por essa razão, Idee Winfield, professora de sociologia entrevistada por Ashe (2013), relata perceber inúmeras semelhanças entre Panem e o mundo em que vivemos hoje. A nosso ver, a afirmação de Winfield confirma simultaneamente o apelo à contemporaneidade e à universalidade das questões e dos temas como abordados pela autora no plano narrativo de seus romances (muito embora a maioria das críticas de Collins seja direcionada especialmente aos Estados Unidos, ainda que de forma implícita).

Além dos aspectos apontados por Ashe (2013), encontramos, na diegese da trilogia, diversas outras mensagens e críticas sociais que tocam inquietações contemporâneas, como a questão das guerras modernas; a teoria da guerra justa; o recrutamento de jovens em guerras ao redor do mundo; os traumas vivenciados por soldados no pós-guerra;[22] a sobrevivência em situações de risco;[23] a vigilância e a repressão de governos tirânicos; a falta de liberdade e de direitos humanos; o controle de informações e do discurso livre; a resistência e a luta contra regimes opressores; a desigualdade social e a discrepância na distribuição de riquezas; os problemas relacionados à fome; a crueldade do ser humano e o problema da dessensibilização dos jovens frente a situações reais de violência.

Outros assuntos e dilemas abordados por Collins que merecem destaque são: os maus usos dos avanços científicos e tecnológicos, seja para controlar uma população (de modo a provocar medo e obter obediência), seja para desenvolver uma competição como os Jogos Vorazes ou mesmo para realizar guerras; os desastres naturais e a questão da sustentabilidade (o que evidencia uma preocupação para com o meio-ambiente); o poder de manipulação da televisão; a crítica ao consumo excessivo de *reality shows*; a problemática dos padrões de beleza; a mentalidade patriarcal ainda presente nos nossos dias; por fim, e muito importante para esta pesquisa, o papel da mulher na sociedade e a busca pela igualdade de gênero.[24] Portanto, a autora oferece aos leitores sua interpretação da realidade social contemporânea, o que faz da história narrada em "Jogos vorazes" um produto da atualidade.

Com o que acabamos de expor, torna-se inegável a presença e coexistência de inúmeros temas atuais socialmente relevantes nas obras de Collins, por meio dos quais a autora tece críticas à sociedade norte-americana, mas igualmente a acontecimentos mundiais. Por sinal, de modo que fosse possível criar e desenvolver o universo da história narrada em seus romances e

[22] A autora relata que seu pai sofreu de TEPT após retornar da guerra do Vietnã (cf. DOMINUS, 2011).
[23] Collins consultou guias de sobrevivência para dar maior verossimilhança às suas obras (cf. COLLINS, 2008b).
[24] Ao abordar esses diversos assuntos, Collins se revela como uma escritora de seus dias. A propósito, Booker (2015) sinaliza que ela faz parte do legado de autores contemporâneos que, cada vez mais, abordam temas sociais e políticos em suas obras. Por essa razão, podemos dizer que, por um lado, a ótica dos tempos de Collins inspirou sua escrita. Por outro, a ótica de suas obras nos ajuda a interpretar os nossos tempos.

assim tecer críticas à sociedade contemporânea, a autora recorreu à sua biblioteca, ou seja, ao seu repertório literário (mitos clássicos, ficção científica e distopias), ao seu conhecimento de mundo, às suas experiências pessoais e a acontecimentos históricos e contemporâneos de seu país (e do mundo). Assim sendo, a riqueza literária verificada nas obras de nosso *corpus* reforça o quanto é prejudicial menosprezar a literatura infantojuvenil. Na verdade, há todo um trabalho criativo, intertextual, histórico, social e cultural.

A esse respeito, Arrow (2012) afirma que Collins possui uma extraordinária capacidade para realizar alusões literárias, históricas e científicas. Por essa razão, a escritora faz a história narrada em seus romances se mover de "uma experiência de leitura agradável para uma análise rica e instigante do mundo ocidental contemporâneo"[25] (ARROW, 2012, p. 190-191, tradução nossa). Portanto, considerar superficial qualquer romance, como os três volumes de "Jogos vorazes", porque direcionado ao público infantil e juvenil, é uma falácia.

Assim, é possível declarar, a partir de tudo o que apresentamos neste capítulo, que Suzanne Collins não é alheia a seu tempo. A autora constrói a história narrada em suas obras literárias por meio de uma ótica contemporânea e, ao mesmo tempo, oferece aos seus leitores um modo de compreender e interpretar os acontecimentos que os cercam. Em suma, a escritora faz uso da ficção científica, um gênero popular, para trazer à luz o papel da mulher na sociedade contemporânea, para criticar a desigualdade social, para analisar os usos da tecnologia e dos avanços científicos, para evidenciar as consequências das guerras, enfim, para expressar suas inúmeras filosofias e inquietações. Desde já, percebemos a relevância social da literatura infantojuvenil e, em especial, das obras de Collins, porque convidam o jovem leitor a refletir sobre a vida em sociedade. Alguns desses temas, no decorrer desta tese, são aprofundados, pois se relacionam àqueles presentes nos contos maravilhosos. Nesse sentido, aproximações e distanciamentos são estabelecidos entre nosso *corpus* e os contos de fadas de modo a evidenciar que essas narrativas, por conterem temas considerados universais, dialogam com os romances da série pelos vieses estrutural, intertextual e revisionista.

[25] "*an enjoyable reading experience to a rich, thought-provoking analysis of the contemporary Western world*".

3 TRAÇOS DO MARAVILHOSO EM "JOGOS VORAZES"

3.1 Panorama das origens do conto de fadas

Desde os primórdios dos tempos, o homem usa narrativas para expressar-se, transmitir suas experiências e compreender a si mesmo e o mundo ao seu redor. As primeiras histórias, a saber, os mitos, ligados às religiões primevas, buscavam explicar, por meio de uma linguagem simbólica, os fenômenos que cercavam o homem, os eventos além dos limites conhecidos e sua condição humana. Essas narrativas correspondiam a uma necessidade de encontrar as origens das manifestações do universo e da vida. Logo, podemos dizer que o mito foi a primeira forma que a humanidade encontrou para contar histórias.

Então, outros tipos de narrativas populares surgiram, tais como os contos maravilhosos, e a contação de histórias se desenvolveu em todo o globo. Essas muitas histórias eram (e são) contadas para educar, aconselhar, amedrontar, advertir e entreter os ouvintes, mas igualmente para conservar tradições, ideologias e princípios e legitimar valores sociais. Portanto, há todo um processo edificante, exemplar, moralizante e civilizatório por trás da contação de histórias. Em razão disso, os contos de fadas podem ser vistos como "um poderoso legado cultural transmitido de geração em geração", afinal, "fornecem mais que prazeres amenos, enlevos encantadores e deleites divertidos" (TATAR, 2004, p. 10).

Identificar as longínquas e imprecisas origens do conto maravilhoso é uma tarefa árdua, afinal, seu surgimento "data de época muito antiga" (VOLOBUEF, 2011, p. 50), remetendo-nos ao pensamento mágico do homem primitivo. Ainda assim, é possível traçar um panorama de sua história e desenvolvimento. Antes, é necessário salientar que, nesta pesquisa, contos de fadas e contos maravilhosos são vistos como termos sinônimos, tendo em vista que ambos são "formas de narrativas que pertencem ao mundo do maravilhoso" (ACCAMPORA, 2016, p. 32), se desenvolvem em um ambiente de magia e são caracterizadas pela presença garantida e aceita do sobrenatural, como varinhas de condão e tapetes mágicos.[26]

Além disso, parece-nos pertinente acrescentar que, embora hoje façam parte do que chamamos de Literatura Infantil Clássica, essas narrativas, cuja natureza possui um marcante caráter ficcional, eram contadas especialmente ao público adulto. Segundo Nikolajeva (2008),

[26] É necessário acrescentar que, nesta pesquisa, adotamos a seguinte distinção de termos: *conto de fadas popular* (ou *folclórico*) para as narrativas orais, aquelas que, em sua forma simples, transitavam (e ainda transitam) na camada popular, e simplesmente *conto de fadas* ou *conto maravilhoso* para a sua forma literalizada, ou seja, os contos já consolidados e fixados em texto escrito por autores identificáveis.

muitos consideram o conteúdo das primeiras formas do conto maravilhoso inapropriado às crianças, visto que continha elementos como violência, crueldade, incesto, estupro, adultério etc. Os contos de fadas, como os conhecemos hoje, começaram a fazer parte do mundo infantil a partir do século XVII, quando as necessidades e os interesses das crianças passaram a ser reconhecidos como separados da esfera adulta.

Vale acrescentar que os contos de fadas, assim como qualquer outra narrativa popular, estão relacionados simultaneamente ao folclore e à tradição oral. Com isso em mente, é possível imaginar que pessoas se reuniam ao redor de uma fogueira em invernos rigorosos, em serões familiares ou ainda durante algum trabalho manual para ouvir as palavras de um sábio ancião (ou anciã). A propósito, esses locutores anônimos encontravam suas histórias no repositório da memória coletiva, uma vez que, "antes do surgimento da escrita, a única forma de registro era a memorização e a única forma de transmissão era a oral" (MEREGE, 2010, p. 17). A tradição oral, portanto, é a marca dessa literatura "que assegurou sua transmissão e o seu armazenamento na memória" (MARINHO, 2009, p. 118).

Volobuef (1993) acrescenta que a transmissão oral é um dos traços mais importantes dos contos de encantamento, visto que possibilitou a coleta dessas narrativas. Essas histórias de magia foram contadas e recontadas, ao longo dos tempos e de geração em geração, por homens e mulheres de excelente memória, os grandes responsáveis por preservar as tradições de suas comunidades. Enfim, sem esses portadores de sabedoria, não teríamos conhecimento das muitas narrativas que hoje constituem a Literatura Infantil Clássica. Os contos maravilhosos fazem parte de uma herança cultural marcada pela oralidade, transmitida ao longo dos tempos pelas gerações mais velhas às mais novas.

Por isso, há grande dificuldade em identificar o surgimento das narrativas maravilhosas, ou seja, a tradição oral fez dos "autores desses contos de fadas populares [...], bem como época de sua criação, [...] incógnitas irrecuperáveis" (VOLOBUEF, 1993, p. 100). É verdade que a tradição oral foi capaz de manter essas narrativas vivas "por um tempo tão longo que se perde de vista. Mas justamente essa veiculação oral – forte, mas também diáfana – é o fator que impede os pesquisadores de poderem estabelecer onde, como e quando as narrativas surgiram" (VOLOBUEF, 2011, p. 50). Em suma, a dificuldade em determinar, com certa exatidão, as origens do conto de fadas decorre do fato de essas antigas narrativas terem sido transmitidas *oralmente* ao longo dos séculos.

Apesar das dificuldades, surgiram hipóteses sobre a origem dos contos e, assim, das semelhanças entre sua forma, motivos, temas e personagens.[27] De acordo com Coelho (1991; 2009), a partir dos séculos XVIII e XIX, os contos populares começaram a ser estudados na Europa e nas Américas. Um dos objetivos das pesquisas realizadas consistia em encontrar as possíveis raízes das narrativas folclóricas de cada nação. Afinal de contas, os estudiosos – das mais diversas áreas do conhecimento, como a Filologia, o Folclore, a Etnografia, a História – perceberam que muitas histórias, muito embora pertencessem a povos temporal, geográfica e culturalmente distantes, assemelhavam-se, apresentando estruturas e temáticas muito parecidas. Então, é possível declarar que a recorrência de temas e motivos foi o fenômeno que instigou estudiosos a buscarem as origens do conto maravilhoso.

Segundo Volobuef (2011), há duas correntes principais a respeito do surgimento dos contos de fadas que podem nos ajudar a entender as várias semelhanças verificadas entre essas histórias. A primeira, liderada por K. Krohn e A. Aarne, "defende que os contos surgiram em um único lugar e de lá se espalharam pelo mundo por meio do contato entre viajantes, mercadores, marinheiros, guerreiros, etc." (VOLOBUEF, 2011, p. 50). De base psicológica, a segunda corrente, guiada por A. Bastian, sustenta "que os contos surgiram independentemente e com traços semelhantes e equivalentes por toda parte, semelhança essa que se explicaria pelo fato de que os seres humanos, estejam onde estiverem, compartilham um grande conjunto de experiências e emoções" (VOLOBUEF, 2011, p. 50-51).

Os irmãos Grimm também buscaram compreender a semelhança verificada entre os contos de fadas. Segundo Volobuef (2011, p. 51), os dois acreditavam que os contos de cunho maravilhoso apresentam "proximidade entre si por derivarem de antigos mitos germânicos, os quais outrora haviam sido amplamente difundidos. Conforme o caráter mítico foi resvalando no esquecimento, as narrativas foram mantidas vivas enquanto efabulação ficcional". Dessa maneira, os contos populares seriam como ecos ou vestígios dessas narrativas míticas dos povos arianos, tendo preservado, nas palavras de Bricout (2005, p. 193), "seus fragmentos e restos sob uma forma elíptica, de bom grado alusiva".

Com o findar da Idade Média,[28] essas antigas histórias maravilhosas – agora espalhadas na camada popular e, por consequência, pertencentes ao folclore das mais diferentes regiões e

[27] Segundo Reis e Bosquesi (2017), a tradição oral (bem como o próprio ato de transmitir) explica a semelhança entre histórias pertencentes a lugares geográficos diferentes e distantes, afinal, as narrativas maravilhosas, ao percorrerem as diversas regiões do globo, repetiram-se. Explica igualmente, a nosso ver, as inúmeras variantes, uma vez que o contador de histórias multiplicou "as versões de uma mesma história" (MARINHO, 2009, p. 26).

[28] No decorrer e após a Idade Média, as narrativas maravilhosas transitaram entre a camada popular e a erudita, recebendo influências diversas e se transformando de inúmeras formas. Aliás, concomitantemente, ocorreu uma cristianização de vários motivos, pois muitas dessas histórias advinham de mitologias pagãs (cf. COELHO, 1987).

nações europeias – foram *descobertas* e começaram a ser recolhidas, compiladas, estudadas, adaptadas ou recriadas por personalidades eruditas. A propósito, é "na passagem da era clássica para a romântica" que "grande parte dessa antiga literatura maravilhosa [...] transforma-se em *literatura para crianças*" (COELHO, 1987, p. 15, grifo da autora).

Embora alguns estudiosos, como Conrad, Harries e Maring (2008), acreditem não haver uma separação rígida entre formas orais e literárias do conto maravilhoso,[29] este é o momento da passagem da *forma simples* – de ordem popular, folclórica, coletiva e anônima – para a *forma artística* – de ordem erudita, cujo estilo é marcado pela criatividade, pelo talento e pela individualidade de um autor (cf. JOLLES, 1930).

Segundo Coelho (2000, p. 164-165), são formas simples "determinadas narrativas que, há milênios, surgiram anonimamente" e foram transmitidas oralmente "por contadores de histórias". Ainda de acordo com a investigadora, acredita-se que são resultado de uma criação natural, espontânea e não elaborada. Em contrapartida, a forma artística seria a literalização do conto popular, ou seja, "a *realização literária* da forma simples, [...] aquela que se concretiza mediante à intervenção do escritor que, apesar de preservar a forma simples, acrescenta, na narrativa e na narração, seu estilo de composição literária" (REIS; BOSQUESI, 2017, p. 114-115, grifo nosso). Assim sendo, essas antigas narrativas orais, anônimas e coletivas se tornam textos fixados pela escrita erudita.

Nesse processo de literalização, por vezes, esses contos foram utilizados como fonte de inspiração para criações literárias. Em outros casos, foram coletados, transcritos e preservados quase de modo *fiel* em relação à forma como foram encontrados nas fontes orais (ou em antigos manuscritos) no momento do registro. Portanto, essas muitas narrativas foram manipuladas de diversas formas: foram recolhidas, estudadas, editadas, reformuladas, reescritas, adequadas aos modos de pensar do público-alvo e, na maioria dos casos, literalizadas e estilizadas. De qualquer modo, deixaram de ser anônimas e passaram a ser "textos de *origem* popular recriados por uma elaboração erudita" (COELHO, 1987, p. 61, grifo da autora).

De acordo com Volobuef (1993), as motivações por trás do registro das narrativas orais são diversas, ainda mais se levarmos em consideração os princípios do compilador/escritor bem como seu contexto sociocultural. Segundo Souza (2013, p. 16), para muitos deles, como é o caso dos irmãos Grimm, havia uma "preocupação de não se perder tantas histórias da tradição popular". Enfim, dentre aqueles que recorreram às muitas histórias do folclore nacional para preservá-las e/ou para utilizá-las como fonte de criação literária, dando-lhes as tintas de sua

[29] Volobuef (2013a, p. 15-16) salienta que a literatura culta e a literatura popular "sempre mantiveram contato, de modo que ambas frequentemente receberam afluxos uma da outra".

personalidade e de seu tempo, podemos citar Gianfrancesco Straparola da Caravaggio (1480-1557) e Giambattista Basile (1566-1632), na Itália; Charles Perrault (1628-1703) e Mme. D'Aulnoy (1650/1651-1705), na França; os irmãos Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859) Grimm, na Alemanha;[30] Hans Christian Andersen (1805-1875), na Dinamarca; Aleksandr Nikoláyevich Afanássiev (1826-1871), na Rússia; dentre outros.

Aliás, a forma literária dos contos propaga, como veremos melhor adiante, "paradigmas culturais de mulher bela e dedicada em contraposição ao jovem audacioso e varonil" (REIS; BOSQUESI, 2017, p. 120). A crítica feminista, inclusive, cunhou a expressão *enredo patriarcal* para indicar a desigualdade de gênero e a reprodução de estereótipos femininos e masculinos como aqueles encontrados nos contos maravilhosos canônicos (cf. SEIFERT, 2008). Nesta pesquisa, nosso foco recai justamente nas *coletâneas clássicas*[31], afinal, um de nossos objetivos é analisar as representações femininas como aparecem nesses contos literários em comparação à caracterização e o arco narrativo da protagonista de "Jogos vorazes".

Enfim, apesar de haver outras teorias a respeito da origem dos contos, que por vezes divergem entre si, elas enfatizam "a notável coincidência de temas, motivos e estruturas que marcam os contos coletados nos mais variados e distantes lugares" (VOLOBUEF, 2011, p. 51). A nosso ver, essa coincidência sinaliza a fonte *mais exata* e *mais antiga* dessas narrativas: *o pensamento mágico* do homem primitivo, responsável por gerar as várias mitologias e religiões. Marinho (2009, p. 30) confirma que "o maravilhoso tem em seu substrato exatamente esse pensamento mágico que origina, dentre outros, o pensamento religioso, criando os mitos e, mais tarde, as diversas religiões".

Em suma, podemos dizer que a ideia do maravilhoso e os contos de fadas (seus motivos e personagens) têm origem em um passado antiquíssimo e suas raízes podem ser encontradas no pensamento mágico-religioso e nos mitos dos mais variados povos antigos (europeus ou não, como gregos e egípcios). Então, é admissível declarar que a origem dos contos é *poligenética* (aquilo que tem origens ancestrais múltiplas), pois é possível rastrear seus muitos elementos nos mitos e tradições de diferentes organizações sociais (muitas delas *pré-históricas*). Em última análise, a matéria dos contos se originou em vários lugares, espalhou-se pelo mundo, no decorrer dos séculos, por meio de peregrinos e se transformou, de várias maneiras, até assumir

[30] Apesar de terem defendido *fidelidade* às fontes populares, sabemos hoje que os contos dos irmãos Grimm podem ser considerados literários, afinal, "na passagem da versão oral para a escrita houve certa elaboração estilística, houve trabalho de padronização e homogeneização, trechos fragmentários foram complementados, contradições abrandadas, etc." (MAZZARI, 2012, p. 18-19).

[31] É válido esclarecer que utilizamos os termos *clássico*, *canônico* ou *tradicional* para nos referirmos às coletâneas, edições ou narrativas que reproduzem estereótipos de gênero, visto que muitas vezes retratam a mulher de forma pejorativa ou de modo inferior ao homem (cf. JARVIS, 2008; BIRKALAN-GEDIK, 2008).

a forma com a qual estamos familiarizados hoje em dia. Por isso, o conto pode nos dar acesso a costumes culturais de diversas épocas e comunidades.

Com isso, constatamos a natureza migratória dessas histórias. Contudo, antes mesmo de os contos, já em sua forma próxima a que conhecemos por meio de autores como os irmãos Grimm, começarem a percorrer o globo, Coelho (2009, p. 36-37, grifo nosso) nos fala sobre as *narrativas primordiais*, histórias embrionárias que foram "*levadas, através dos tempos, para diferentes regiões*, por peregrinos, viajantes, invasores, foram-se misturando umas às outras e criando as diferentes formas narrativas 'nacionais', que hoje constituem a Literatura Infantil Clássica e o folclore de cada nação".[32]

Enfim, tendo em vista que as narrativas maravilhosas são resultado de "uma múltipla herança cultural e mítica" (VOLOBUEF, 2011, p. 53-54), optamos por finalizar o percurso histórico do conto com as considerações de Propp (2002), contidas em *As raízes históricas do conto maravilhoso*, uma vez que elas nos ajudam a interpretar nosso próprio *corpus*. Nesta obra, o estudioso faz um grande recuo no tempo, voltando às tradições de povos pré-históricos de várias partes do globo. Então, compara o conteúdo dos contos com antigos costumes religiosos, relatos míticos e rituais sagrados para explicar tanto as raízes históricas do conto quanto as semelhanças entre seus motivos.

De acordo com Propp (2010), as semelhanças verificadas entre os contos das mais diferentes partes do globo podem ser explicadas historicamente por meio daqueles componentes narrativos constantes, os quais, segundo o pesquisador, são resquícios da religião totêmica – das crenças, dos costumes, rituais e relatos míticos – de antigas tribos. O folclorista russo entende que uma função religiosa demarca os limites entre mito e o conto. Volobuef (2011, p. 57) confirma que os contos são "versões modificadas pela imaginação (ou seja, transformada em ficção) de antigas narrativas que outrora tinham valor sagrado".

Bricout (2005, p. 193) afirma que, enquanto a narrativa mítica é definida por Propp como uma história "portadora de verdades religiosas [...], o conto parece nascer de uma falha quando essa harmonia se encontra ameaçada. Na verdade, ele surge assim que os mitos, os ritos que o inspiram ou que lhe fazem eco e a crença que lhe damos se rompem". Nessa esteira, Cantarelli (2011, p. 11) declara que "os contos de domínio popular puderam se desenvolver

[32] Segundo Coelho (1987; 1991; 2009) e Merege (2010), pesquisas sobre o folclore apontaram que muitas das semelhanças constatadas entre os contos são resultado da circulação, ao longo dos tempos, dessas *narrativas primordiais*. Surgidas antes da era cristã, essas narrativas parecem possuir três fontes principais: uma oriental, outra céltico-bretã e uma greco-latina. Coelho (1987, p. 17) salienta que, mesmo com essas três possíveis fontes, "teria havido um fundo comum a todas elas, pois de outra forma não se poderia explicar a coincidência de episódios, motivos, etc., em contos pertencentes a regiões geograficamente tão distantes entre si e com culturas, línguas ou costumes absolutamente diferentes".

apenas quando a história narrada se desvinculou do aspecto sagrado dos ritos, quando estes se extinguiram ou se transformaram devido a novas práticas sociais".

Com isso, percebemos haver dois momentos básicos quanto ao surgimento do conto. No primeiro, constatamos que as crenças e os rituais de antigas religiões tribais se encontram refletidos, por meio de uma linguagem simbólica, nos relatos míticos ou nas histórias sagradas sobre as quais eram depositados valores de fé, visto que eram consideradas verdadeiras pela comunidade na qual estavam inseridas. No segundo momento, essas mesmas narrativas são convertidas em contos maravilhosos, histórias destituídas de sacralidade, revestidas por um caráter ficcional igualmente simbólico. Sobre isso, Marinho (2009, p. 31) afirma que, enquanto os mitos demandam "a fé das comunidades em que emergem, garantindo sua autenticidade, [...] os contos maravilhosos são marcados pela ficcionalidade, embora também reflitam o meio cultural e as condições sociais dos locais que se originam".

Marinho (2009, p. 35) acrescenta que, enquanto a presença dos mitos é inegável nos contos, os elementos advindos da realidade cotidiana caracterizam "as diferentes variantes que marcam os contextos sociais e os elementos referentes a valores e comportamentos de cada época". Com isso, é possível dizer que as narrativas de cunho maravilhoso podem ser encaradas como documentos históricos, visto que nelas podemos encontrar elementos provenientes de diversas épocas, culturas e tradições (europeias ou não).

Portanto, apesar de o conto maravilhoso ter uma origem em um passado longínquo e conservar elementos da vida tribal e das religiões de antigos povos (como veremos, crenças, costumes, rituais e mitos de antigas tribos caçadoras e de sociedades mais desenvolvidas, como a Grécia), cada variante, popular ou literária, é influenciada por aspectos culturais de outras épocas e lugares, tendo em vista que essas narrativas foram levadas de um canto para outro por viajantes. Além disso, depende do contexto social em que é produzida e recebida, isto é, dos contextos sociais *contemporâneos*, visto que recebe influências da realidade do contador de histórias (e de seu público) e do compilador/escritor.

Embora Vladimir Propp aponte algumas questões históricas em trabalhos anteriores, o pesquisador desenvolve suas hipóteses a respeito das origens do conto somente em *As raízes históricas do conto maravilhoso*. Nesta obra, a partir de uma perspectiva histórico-etnográfica e socioeconômica, o estudioso busca compreender o surgimento do conto de fadas e de seus componentes narrativos básicos, aqueles teorizados por ele mesmo em *Morfologia do conto maravilhoso*. Afinal de contas, de acordo com Bezerra (2002), Propp entende que a morfologia é estéril se separada de dados etnográficos.

Propp (2002) conclui que o conteúdo do conto tem origem nos costumes e narrativas de antigos sistemas tribais, ou seja, nas práticas e nos modos de pensar das primeiras formações da sociedade humana. Assim, muitos elementos do conto (como as proibições, o afastamento, a oferta de um objeto mágico) podem ser considerados vestígios do pensamento primitivo, o qual se encontrava vinculado à religião totêmica, aos modos de produção e à vida material da tribo (visto que seus rituais e mitos estavam ligados a interesses econômicos).

Posto de outro modo, o enredo do conto de magia encontra sua gênese, segundo Propp (2002), nas instituições sociais e hieráticas de regimes tribais pré-cristãos, isto é, nas crenças e concepções de morte, práticas e costumes religiosos, rituais e narrativas sagradas dos mais diferentes povos primitivos. Em síntese, o conto se relaciona com as manifestações concretas da religião totêmica de antigas tribos, que se baseavam em uma organização social anterior à formação de classes e em uma infraestrutura econômica pré-capitalista (calcada na caça). Aliás, o estudioso buscou explicações, para outros fenômenos do conto, na religião de organizações sociais mais desenvolvidas, como as da Ásia e Europa, em que já se encontra uma formação de Estado e outros modos de produção, como a agricultura.

Para o que nos interessa, muitos elementos do conto são considerados, pelo pesquisador, vestígios de concepções de morte e de rituais de iniciação de religiões totêmicas primitivas, bem como dos mitos a eles relacionados.[33] Assim sendo, além de ter se atentado à morfologia do conto, Propp (2002) buscou compreender de que forma os elementos narrativos das histórias de encantamento poderiam estar associados com as concepções de morte e, mais intimamente, com "um rito outrora amplamente difundido [...]; [...] [o] rito de iniciação dos jovens no momento da puberdade" (PROPP, 2002, p. 51).

Os ritos iniciáticos podem ser definidos como uma experiência hierática cujo intuito era preparar o jovem para ingressar na sociedade tribal como membro investido de direitos. Paz (1995, p. 57) assegura que os testes enfrentados pelos heróis dos contos de fadas são "claras reminiscências das provas iniciáticas", pois, semelhantemente ao neófito, o herói das histórias de magia, após ser submetido a diversas provações, conquista algum tipo de recompensa. Assim, a iniciação corresponde ao *caminho das provas*, ou seja, às aventuras vividas e aos muitos obstáculos ultrapassados pelos heróis do conto.

Propp (2002) percebeu que a iniciação integra o eixo narrativo do conto maravilhoso, ou seja, que as etapas dos rituais de passagem do regime tribal (ao lado de outros aspectos de antigos costumes religiosos) geraram muitos elementos narrativos, bem como outros tantos

[33] Outros elementos do conto maravilhoso podem fazer referência a rituais xamânicos, fúnebres, sacrificiais etc.

motivos, desse tipo de história. Em resumo, o folclorista encontrou, nas fases desse tipo de ritual, muitos aspectos que correspondem à maioria das trinta e uma funções desempenhadas pelas figuras dos contos de fadas. Portanto, é possível encontrarmos ecos dessas longínquas práticas religiosas na efabulação ficcional das narrativas maravilhosas (não somente nas de origem russa, mas igualmente naquelas de outras nacionalidades).

Com o declínio dos rituais de iniciação, que começaram a desaparecer quando a caça deixou de ser o único modo de subsistência da tribo, e a decorrente dessacralização dos mitos, surge o conto (cf. PROPP, 2002). Segundo Eliade (2002, p. 174), o conto de magia nasce "no momento em que a ideologia e os ritos tradicionais de iniciação estavam em vias de cair em desuso e em que se podia 'contar' impunemente aquilo que outrora exigia o maior segredo". Nos termos de Propp (2010, p. 254), quando "o relato perde seu caráter sacro, mito e lenda se transformam em conto". É dessa forma que o conto de fadas, um mito que perdeu suas funções religiosas, nasce como narrativa ficcional e passa a pertencer à esfera popular.

É possível concluir que os resquícios dos rituais e mitos de iniciação, a nível estrutural e muitas vezes temático, são aspectos inerentes ao conto de fadas, ou seja, apesar das muitas transformações pelas quais essas histórias passaram, os elementos que ecoam as etapas desses rituais estão presentes nas formas orais e literárias, o que permitiu a Propp estabelecer uma relação sintagmática entre as narrativas maravilhosas. Apesar de nem todos os elementos do conto serem explicados pelo rito – afinal, o conto recebe influências de diversas procedências – "o ciclo de iniciação é a base mais antiga do conto" (PROPP, 2002, p. 438).

No decorrer do capítulo, além das reflexões teóricas presentes em *Morfologia do conto maravilhoso*, chamaremos para a análise considerações da obra *As raízes históricas do conto maravilhoso*, visto que nos ajudam a compreender como alguns elementos da história narrada em "Jogos vorazes" podem fazer referência aos aspectos históricos encontrados pelo estudioso russo, tais como a essência dos rituais de iniciação, estreitando com isso os diálogos entre nosso *corpus* e o conto maravilhoso.

3.2 A magia das fadas e os prodígios científicos

O maravilhoso, segundo Tzvetan Todorov (1969; 1975), é um gênero literário vizinho do fantástico e do estranho. Por essa perspectiva, nas histórias maravilhosas, os acontecimentos,

as forças e os seres sobrenaturais,[34] "cuja existência e natureza transgridem as leis naturais e físicas conhecidas e aceitas pelo leitor" (VOLOBUEF, 1993, p. 99), são aceitos como normais desde o princípio da história narrada, visto que estão integrados à *realidade do mundo diegético*, ainda que essa realidade seja "regida por leis desconhecidas para nós" (TODOROV, 1975, p. 30-31). Assim, o maravilhoso apresenta um universo que tem uma lógica/natureza própria, em que o sobrenatural faz "parte da ordem interna da narrativa" (MARINHO, 2009, p. 82). Por isso, esse gênero se caracteriza "*pela existência de feitos sobrenaturais*, sem implicar a reação que provocam nos personagens" (TODOROV, 1975, p. 53, grifo nosso). Isso significa dizer que, no universo ficcional do maravilhoso, o sobrenatural se encontra naturalizado, isto é, os acontecimentos insólitos são assumidos como verdadeiros.

Marinho (2009, p. 24) enfatiza que o maravilhoso recorre ao sobrenatural para se justificar, "fazendo com que, dentro da trama e da lógica internas, esse mesmo sobrenatural pareça ordinário". Assim sendo, o extraordinário é aceito e admitido como verdadeiro porque se encontra *integrado* e *ajustado* ao mundo ficcional próprio da narrativa maravilhosa. Ali, as fronteiras entre o real e o imaginário se tornam opacas. O leitor está ciente "de que está entrando no domínio do irracional e pode esperar de tudo, na medida em que nada nesse universo é óbvio" (ACCAMPORA, 2016, p. 27). Então, se a lógica interna do maravilhoso decorre daquilo que podemos chamar de *sobrenatural aceito*, concluímos que a aceitação do sobrenatural, como explicação para os acontecimentos extraordinários, é a propriedade distintiva ou a característica fundamental das manifestações do maravilhoso.

Nos contos de fadas, uma das manifestações do maravilhoso, "um sapo pode dirigir a palavra a uma princesa aflita [...] ou uma outra princesa [...] pode despertar de um sono centenário, após ser beijada pelo príncipe, sem que ninguém veja nisso nada de assombroso" (MAZZARI, 2012, p. 13). Isto porque os acontecimentos narrados no conto "são aceitos como próprios desse mundo" (SOUZA, 2013, p. 24). Aliás, segundo Todorov (1975), o conto de fadas pode ser considerado a categoria que mais atende aos aspectos formais do que o autor entende por *maravilhoso puro*, visto que, diferentemente de outros fenômenos artísticos, como veremos adiante, o sobrenatural aqui não é justificado ou explicado.

Como vimos, Todorov (1975) considera o conto de fadas a manifestação do maravilhoso puro. Contudo, salienta que o conto "não é mais que uma das variedades do maravilhoso" (TODOROV, 1975, p. 60). Em seguida, traz à luz quatro categorias em que o maravilhoso seria

[34] O sobrenatural compreende tudo aquilo que extrapola, de diferentes maneiras, o natural segundo o senso comum, como seres fantásticos (extraterrestres, bruxas e fadas), objetos fabulosos (tapetes voadores, máquinas do tempo) e acontecimentos extraordinários (metamorfoses, a criação da inteligência artificial).

impuro, pois o sobrenatural é explicado/justificado de alguma forma: *maravilhoso hiperbólico*, *maravilhoso exótico*, *maravilhoso instrumental* e *maravilhoso científico*.[35] Apesar de opor-se ao "maravilhoso puro, que não se explica de maneira alguma", "todas essas variedades de maravilhoso desculpado, justificado, imperfeito" (TODOROV, 1975, p. 63), e diversas outras modalidades que apresentam algum evento sobrenatural, podem expressar, em diferentes graus e de diversas maneiras, os traços do maravilhoso.

Portanto, o maravilhoso é "delimitado por *vários tipos de sobrenatural*" (MARINHO, 2009, p. 14, grifo nosso). Tendo isso em mente, nesta pesquisa, compreendemos o maravilhoso como uma categoria ficcional abrangente e inclusiva, que reúne diversos fenômenos marcados "por uma *lógica própria* na qual *feitos extraordinários adquirem uma naturalidade muito particular dentro do contexto narrativo*" (MARINHO, 2009, p. 12, grifo nosso).

Por isso, é possível encontrar, nas narrativas "abrigadas sob o manto do maravilhoso" (MARINHO, 2009, p. 13), inúmeros elementos sobrenaturais, admiráveis e extraordinários, os quais são aceitos e naturalizados porque se encontram integrados ao texto. Assim, notamos, nas obras que ajudam a compor o universo do maravilhoso, um distanciamento do "curso ordinário do mundo natural e humano" em decorrência do apetite "pelo rompimento com o ordinário e pelo livre exercício da imaginação" (MARINHO, 2009, p. 110-111).

Isso significa afirmar que o maravilhoso, cuja ordem está apartada da nossa realidade, alcançou outros fenômenos e modalidades ao longo dos séculos (visto que atende ao gosto popular). Dessa maneira, os aspectos formais do maravilhoso não fazem parte somente do conto de fadas, mas também de fenômenos como a ficção científica, guardadas as proporções e diferenças. Por exemplo, se no maravilhoso são admitidos eventos e situações por meio dos quais se torna possível explicar os acontecimentos sobrenaturais, podemos dizer que, na ficção científica, ambientada em um universo geralmente futurístico, deve-se admitir e aceitar os diversos avanços e descobertas científicas bem como as muitas invenções tecnológicas ainda não existentes no mundo empírico. Então, por meio delas, explica-se a existência de eventos (como uma revolução de robôs) que são, em essência, fantásticos.

Com isso, atestamos a existência de um parentesco *ficcional* entre as manifestações do maravilhoso, nas quais o sobrenatural aceito se expressa de formas diversificadas e peculiares. O próprio Todorov (1969) reconheceu que os contos de fadas e a ficção científica são algumas das variedades desse universo. Consequentemente, conto de fadas e ficção científica pertencem

[35] A esse respeito, Coelho (2000) classifica o maravilhoso em *maravilhoso metafórico* (ou *simbólico*), *maravilhoso satírico*, *maravilhoso científico*, *maravilhoso popular* (ou *folclórico*) e *maravilhoso fabular*. Marinho (2009) acrescenta o *maravilhoso cibernético*, ligado ao mundo virtual e da tecnologia digital.

ao universo do maravilhoso. Assim sendo, é admissível acreditar que há grande probabilidade de ambos os gêneros partilharem inúmeras afinidades. Rutledge (2000, p. 451, tradução nossa) assegura que essas duas variedades "lidam com situações contrárias aos fatos"[36], ou seja, nos contos e na ficção científica nos deparamos com eventos, cenários, situações e personagens que transgridem as leis naturais tais como as conhecemos.

Como já dissemos anteriormente, há casos em que o maravilhoso é, em certa medida, justificado ou explicado. Duas das variedades citadas por Todorov muito nos interessam: o *maravilhoso instrumental* e o *maravilhoso científico*. O primeiro tipo, que pode ser renomeado para *maravilhoso tecnológico*, no caso da ficção científica, apresenta-nos narrativas nas quais surgem "pequenos *gadgets*, adiantamentos técnicos, irrealizáveis na época descrita, mas depois de tudo, perfeitamente possíveis" (TODOROV, 1975, p. 62).

Muito próximo ao *maravilhoso instrumental* se encontra o *maravilhoso científico* ou, simplesmente, a *ficção científica*: "aqui, o sobrenatural está explicado de forma racional [...]. Trata-se de relatos nos quais, a partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de maneira perfeitamente lógica" (TODOROV, 1975, p. 63). Em outras palavras, a ficção científica se ampara no conhecimento da ciência contemporânea para criar seus mundos e explicar, de forma coerente e racional, seus eventos extraordinários. Contudo, essa mesma ciência não (re)conhece os avanços científicos e as invenções tecnológicas desses novos mundos, pois são diferentes, de alguma forma, daqueles que conhecemos. Portanto, apesar de encadear os fatos de maneira lógica, a ficção científica ainda assim depende do sobrenatural, do fantástico e do extraordinário para subsistir e integrar a si mesma ao universo do maravilhoso.

No que diz respeito à diferença entre o maravilhoso puro e o maravilhoso justificado, Rutledge (2000) afirma que ambos se ocupam de situações irreais, contrárias aos fatos, porém, encontramos no conto a manifestação do maravilhoso puro porque suas leis não se baseiam na realidade empírica e, assim, não oferecem explicação para a existência do sobrenatural. O leitor sabe que nunca encontrará "as intervenções sobrenaturais ou mágicas que dominam o modo de escrever dos contos de fadas", uma vez que são "simplesmente parte do mundo narrativo dessas histórias"[37] (RUTLEDGE, 2000, p. 452, tradução nossa).

Já o maravilhoso científico, ainda segundo Rutledge (2000), baseia-se nos princípios empíricos do nosso mundo. H. Melo (1988, p. 34 *apud* MARINHO, 2009, p. 172) acrescenta que, na ficção científica, a "esfera do imaginário é um prolongamento da esfera do real". Por

[36] "*both deal with situations that are contrary to fact*".
[37] "*the supernatural or magical agencies that dominate the fairy-tale mode of writing*" e "*simply part of the narrative world of the stories*".

mais imaginativa que possa ser, a ficção científica trata de conjecturas sobre o atual estado da ciência. Então, seus eventos não são vistos como sobrenaturais propriamente ditos e caem em um certo realismo.[38] Assim sendo, como já dissemos, olhares ingênuos deixam de considerar a ficção científica como uma das expressões do maravilhoso porque, diferentemente dos eventos mágicos do conto de fadas, a ciência e a tecnologia fazem parte do nosso cotidiano. Por essa razão, inclusive, a ficção científica é considerada uma manifestação do maravilhoso justificado, afinal, esse gênero se relaciona com nossa realidade empírica e, alimentado por ela, explica e ordena de forma racional seus acontecimentos sobrenaturais.

De todo modo, concluímos que a ficção científica é, sim, uma das diversas vertentes ou manifestações do maravilhoso, uma vez que abarca "narrativas que se passam fora do nosso espaço/tempo conhecidos, ou seja, onde ocorrem fenômenos" extraordinários (COELHO, 2000, p. 159). Assim sendo, a ficção científica é uma atualização do maravilhoso, visto que "antecipa muitas vezes acontecimentos e descobertas" (MARINHO, 2009, p. 111).

Assim, a especulação, a extrapolação e a antecipação imaginativas de fenômenos da ciência e da tecnologia – *ainda* não disponíveis nos tempos do romance ou do filme, *ainda* não (re)conhecidos pela ciência contemporânea à obra e *ainda* não popularizados pelo senso comum, mas de qualquer forma justificados pelo veloz avanço científico-tecnológico – evocam o maravilhoso. Em última análise, o maravilhoso é convidado pelo *porvir*, visto que a ciência e a tecnologia futurísticas podem ser vistas como análogas aos eventos sobrenaturais dos contos, afinal, a ficção científica também desafia as fronteiras daquilo que nós consideramos natural, comum e familiar (cf. PHARR; CLARK, 2012). Com isso, é possível dizer que a ciência e a tecnologia são a *magia* desse universo ficcional.

Dessa forma, ainda que na ficção científica o extraordinário/sobrenatural seja de alguma forma justificado ou explicado, a ordem desse universo continua sendo outra. Assim como em outras modalidades do maravilhoso, o sobrenatural, parte da ordem interna do texto narrativo, é aceito e admitido como natural. Isto posto, a lógica do maravilhoso continua a mesma, ou seja, acontecimentos como uma invasão alienígena, uma vez integrados à realidade do mundo diegético, não causam questionamentos. Enfim, na ficção científica, tudo funciona segundo a lógica do próprio maravilhoso (cf. MARINHO, 2009).

É pertinente acrescentar que o maravilhoso científico e o maravilhoso instrumental podem se encontrar. Assim, em uma mesma narrativa, podemos nos deparar com adiantamentos técnicos e com eventos que a ciência contemporânea à obra ainda não conhece. Aliás, máquinas

[38] Ainda assim, as obras que se enquadram na ficção científica se afastam do *realismo convencional*, visto que destacam algum elemento *não realista*, tais como uma aeronave mais rápida que a velocidade da luz.

de viagem no tempo, robôs e extraterrestres, dentre outros elementos, ajudam a constituir a própria ficção científica. Por isso, nesta pesquisa, adotamos os termos *maravilhoso científico-instrumental* ou *maravilhoso científico-tecnológico* como expressões representativas da ficção científica. Por sinal, o maravilhoso científico-tecnológico ou, simplesmente, a ficção científica, é resultado da coexistência "entre a *inteligência racional/cientificista*, altamente desenvolvida, e o *pensamento mágico* que dinamiza o imaginário" (COELHO, 1987, p. 7, grifo da autora). Nesse sentido, podemos declarar que relação/vínculo entre essas duas instâncias tornou possível o surgimento de um novo maravilhoso,

> aberto pela Ciência [...]. Seja na literatura, seja nas artes e principalmente no cinema e na televisão, assistimos à *invasão da ficção científica*, dos super-heróis, das máquinas (satélites, foguetes interplanetários, estações espaciais, máquinas do tempo), simultaneamente à exploração dos superpoderes da mente; dos mistérios do além-mundo; da força energética dos seres extraterrenos (COELHO, 2009, p. 22, grifo nosso).

É necessário dizer que esse novo maravilhoso não nasceu na contemporaneidade, apesar de nela encontrar maior espaço. Segundo Coelho (1991; 2000), a gênese dessa forma de criação artística ocorreu durante o século XIX (período romântico), resultado de uma nova mentalidade (o racionalismo) e das descobertas científicas surgidas já no século anterior. Em síntese, a ficção científica nasceu como resposta "à investigação científica e à crescente aplicação na sociedade dos resultados de experimentos"[39] (RUTLEDGE, 2000, p. 451, tradução nossa).

Assim, de acordo com Coelho (2000, p. 134, grifo da autora), o pensamento científico e a intenção de realismo, na época romântica do século XIX, acabam por gerar "um *novo tipo* de maravilhoso: o da ciência. O antigo maravilhoso das fadas e objetos mágicos é substituído agora pelas maravilhas científicas, e um novo gênero narrativo nasce: o *romance científico* (hoje conhecido como ficção científica)". Com isso, salientamos a característica adaptável e flexível do maravilhoso, uma vez que ele

> foi se moldando, de uma maneira muito particular, a cada tempo histórico por que passou e, portanto, mantendo uma estreita relação contextual com a vida sociocultural do homem. Dessa maneira, as modificações que sofreu ao longo da história exigiram dele uma atualização aos modos de viver e de pensar de cada época em que se fez presente. Nesse sentido, o maravilhoso se manifestou nas mais diferentes modalidades, abrindo múltiplas veredas desde o campo artístico e intelectual até a própria história política e econômica do homem (MARINHO, 2009, p. 173).

[39] "*to scientific enquiry and the increasing application in society of the results of experimentation*".

Em outros termos, o maravilhoso foi se atualizando ao longo dos séculos, sendo capaz de reunir narrativas de tempos apartados, como os contos de fadas populares, posteriormente literalizados, e a ficção científica contemporânea. Logo, a ficção científica pode ser vista como um dos muitos desdobramentos do maravilhoso e até mesmo da literatura de horror, também uma face do maravilhoso, afinal, em *Frankenstein*, de Mary Shelley, obra inaugural de ficção científica, notamos o maravilhoso tecnológico-científico e o horror na criação de um monstro humanoide, que pode ser visto como uma figura fantasmagórica. Aliás, as primeiras obras desse gênero não apenas retrataram positivamente as maravilhas dos avanços científicos, como também os apresentaram com receio, pois a magia das fadas foi substituída pela "*bela/horrível* civilização cibernética" (COELHO, 2009, p. 100, grifo nosso).

Na contemporaneidade, a ficção científica ainda se faz presente, possivelmente com maior vigor, visto que presenciamos um enorme avanço científico e um grande aperfeiçoamento tecnológico que vêm "mudando nossa forma de pensar e de nos relacionarmos com o mundo" (MARINHO, 2009, p. 90). Consequentemente, há uma reverberação desses ainda mais novos modos de pensar e viver nas criações artísticas, pois o escritor faz uso do conhecimento atual da ciência e, ao extrapolar esse mesmo conhecimento, cria universos nos quais há maravilhas científicas e tecnológicas que superam os limites da imaginação humana. Assim, a inteligência racional e o pensamento mágico ainda se encontram na ficção científica contemporânea, na literatura ou no cinema, e demonstram as maravilhas, os milagres e até mesmo os terrores que a ciência e a tecnologia podem produzir (cf. MARINHO, 2009).

Esse maravilhoso científico-tecnológico lida, como já afirmamos, com o que podemos chamar de *magia das possibilidades e do porvir*, permitida pela projeção, especulação e/ou extrapolação dos avanços científicos, tecnológicos e inclusive medicinais presenciados pelo homem no decorrer dos séculos. Assim sendo, semelhantemente a outros fenômenos artísticos singularizados pelo maravilhoso, a ficção científica é um fenômeno caracterizado por motivos altamente imaginativos e, portanto, sobrenaturais e fantásticos.

Em "Jogos vorazes", vários elementos caracterizam a narrativa como ficção científica, como a ambientação em um futuro *high-tech*. Segundo Roberts (2018), a trilogia de Collins é uma obra diretamente associada à ficção científica. Por isso, é admissível afirmar que nosso *corpus* é, ao lado de outras tantas, uma materialização do *maravilhoso científico-tecnológico*. Aliás, de acordo com Gresh (2021), a ciência especulativa faz parte do *maravilhamento* de todo o fenômeno da série escrita por Suzanne Collins.

As marcas do próprio maravilhoso se fazem ver na diegese da trilogia. Como sabemos, o *sobrenatural aceito* é a propriedade distintiva do maravilhoso, afinal, a lógica que o governa, apesar de ser diferente daquela que conhecemos, está integrada ao universo do texto, assim, o sobrenatural é assumido como natural. Em outros termos, faz parte da ordem interna da trama situações, acontecimentos e personagens fantásticos serem apresentados como fenômenos naturalizados. Na trilogia de Collins, acontecimentos e seres extraordinários – tais como a existência de aeronaves capazes de ficarem invisíveis, trajes que liberam chamas artificiais, fenômenos da natureza controlados por cientistas e animais híbridos criados em laboratórios – encontram-se aceitos e naturalizados na trama interna dos romances (todos eles ambientados em um mundo futurístico, altamente tecnológico e científico). Nos trechos a seguir, vemos a protagonista ter consciência de que os Idealizadores dos Jogos controlam os fenômenos da natureza no interior da arena onde acontece a competição:

> Quando levo o pote até o riacho, fico impressionada com o quanto ele está brutalmente quente. Juro que os Idealizadores dos Jogos estão aumentando progressivamente a temperatura durante o dia e baixando durante a noite (COLLINS, 2010b, p. 285).
>
> – Espera aqui. – O tempo esfriou, apesar de o sol ainda estar alto. Estou certa em relação aos Idealizadores dos Jogos estarem bagunçando a temperatura (COLLINS, 2010b, p. 295).

Sabemos também que a união entre elementos mágicos e aqueles emprestados da vida diária, nos contos de fadas, contribuem para a aceitação do sobrenatural (cf. VOLOBUEF, 1993). Semelhantemente, os eventos sobrenaturais da trilogia, ainda que justificados pela ciência, encontram-se relacionados àqueles da vida cotidiana, como mineiros, caçadores, padeiros, boticários e mercadores. Assim como nos contos, Collins nos apresenta um *mundo natural* (os distritos) em contato com um *mundo sobrenatural* (a Capital e as arenas dos Jogos). Deparamo-nos, inclusive, com seres superiores, análogos aos reis e princesas dos contos, como o presidente Snow e as pessoas ricas da Capital, e seres inferiores, gente do povo em geral, como os moradores pobres dos distritos, muitos dos quais enfrentam dificuldades, a pobreza e a fome, assim como inúmeros personagens do conto.

Com efeito, a Capital e as arenas da anual competição são os dois espaços narrativos no interior dos quais a protagonista e outras figuras encontram inúmeros fenômenos sobrenaturais, prototípicos da ficção científica e, a nosso ver, análogos aos acontecimentos mágicos de um conto maravilhoso. Curiosamente, segundo Lüthi (1986 *apud* CANTARELLI, 2011), o que se observa, nos contos, é o fato de *quase sempre* haver uma separação geográfica entre o natural

e o sobrenatural. Na trilogia norte-americana, os eventos extraordinários também pertencem ao *outro mundo*: a Capital e as arenas dos Jogos. A esse respeito, Frankel (2013, p. 189, tradução nossa, grifo nosso) declara que a heroína é transportada para uma terra estranha e distante "de tecnologia *quase mágica*"[40]. Com isso em mente, podemos enfatizar que a tecnologia e a ciência super evoluídas da Capital (e das arenas) podem ser vistas como semelhantes aos eventos mágicos como apresentados nos contos de fada.

A tecnologia e a ciência produzem maravilhas no universo narrativo como criado por Suzanne Collins. Contudo, somente os residentes da Capital são *beneficiados* pela medicina, pela tecnologia e pela ciência superdesenvolvidas do país. Em outras palavras, apenas a elite usufrui desses recursos, pois, na realidade, Snow utiliza os avanços advindos da tecnologia e da ciência para oprimir e controlar a população dos doze distritos, cuja expressão máxima é a realização anual dos Jogos Vorazes nas arenas tecnológicas idealizadas pelos cientistas da Capital. Além disso, no terceiro romance, observamos a tecnologia e a ciência sendo utilizadas no decorrer da guerra civil que acontece na Capital, provocando a morte de inúmeros inocentes. A nosso ver, esses elementos podem sinalizar ao leitor as preocupações da autora no que diz respeito ao uso desses mesmos avanços.

É possível constatar, a partir do que acabamos de expor, uma crítica à desigualdade social, uma vez que a Capital, cidade ficcional criada por Collins, com sua tecnologia avançada, é um espaço que contrasta com o distrito de origem de Katniss, onde nada de tecnológico ou científico existe. Assim, a capital de Panem representa o que há de sobrenatural, extraordinário e maravilhoso na fábula da trilogia, divergindo da caracterização dos distritos, especialmente o da protagonista, nos quais a maioria dos moradores enfrenta a miséria, a fome e precárias condições de trabalho. A esse respeito, Hanlon (2012, p. s/p, tradução nossa) afirma que o contraste "entre as condições de vida no Distrito 12 e os luxos e as maravilhas tecnológicas da Capital [...] reflete as realidades sérias do mundo em que os pobres ainda fazem trabalhos perigosos, enquanto os ricos ficam mais ricos"[41].

Na Capital, tudo é luxuoso e irresistível aos olhos dos tributos que chegam dos distritos desprovidos dos mais básicos recursos. Há, por exemplo, dispensadores tecnológicos de comida e chuveiros com dezenas de botões. Os habitantes dali não passam fome, não adoecem graças e realizam procedimentos cirúrgicos para sempre parecerem jovens, confirmando-nos, assim, que a medicina da capital do país favorece apenas os mais ricos.

---

[40] "*of near-magical technology*".
[41] "*between living conditions in District 12 and the luxuries and technological marvels of the Capitol* […] *reflects serious realities of our world in which the poor still do dangerous work while the rich get richer*".

No Distrito 12, diferentemente, os habitantes mais desfavorecidos contam apenas com os tratamentos medicinais da mãe de Katniss, descrita como uma pessoa que usa a medicina popular, bem como a flora local, neste caso, plantas e ervas com propriedades curativas, para tratar doentes e feridos. Com isso, podemos dizer que os distritos, especialmente o décimo segundo, pois os romances não nos oferecem informações substanciais sobre os demais, vivem em uma espécie de passado longínquo – enquanto a Capital vive em um futuro altamente científico e tecnológico – e contam com aquilo que a tradição popular lhes oferece: curandeiros, boticários e uma medicina natural: "Como quase ninguém tem condições de pagar um médico, os boticários são nossos curandeiros" (COLLINS, 2010b, p. 14).

Ainda sobre isso, segundo Hanlon (2012, s/p, tradução nossa), enquanto a protagonista aprende em sua primeira viagem à Capital "que as incríveis curas médicas são possíveis quando o governo opta por prestar assistência médica, tornamo-nos cada vez mais conscientes do quanto [...] a sociedade dela é brutal por negar assistência a todos, exceto aos poucos privilegiados"[42]. Com isso, confirmamos a existência de um evidente contraste entre aqueles que moram nos distritos e os habitantes da Capital. Collins, por meio do maravilhoso científico-tecnológico, estabelece uma crítica social à contemporaneidade, uma vez que contrapõe, em polos muito distantes, a extrema pobreza (e sua relação com o natural) e a exuberante riqueza (e sua relação com o artificial, com a ciência e a tecnologia).

Precisamos destacar que, apesar de a protagonista e outros personagens entrarem em contato com o extraordinário na Capital, é no interior das arenas onde ocorrem os Jogos Vorazes, nos dois primeiros volumes, e no decurso da guerra que ocorre na Capital, como descrita no terceiro e último romance, que os elementos sobrenaturais, integrados ao contexto narrativo, admitidos como naturais e fomentados pelo maravilhoso científico-tecnológico, surgem com mais evidência. A narradora-personagem inclusive apelida a arena, um espaço artificial criado por meio da ciência e da tecnologia, de *mundo surreal*, expressão que pode nos remeter ao que é do campo da imaginação e, portanto, do maravilhoso.

Os Idealizadores dos Jogos fazem uso da mais alta ciência e tecnologia para projetar as arenas bem como as inúmeras armadilhas que nelas se manifestam. A cada edição, as arenas podem assumir cenários diversos, tais como desertos, pântanos, selvas, terras desoladas e frias etc. Além disso, como vimos, manipulam os fenômenos da natureza e o clima da grande área de combate: fazem bolas de fogo surgirem do céu, enchentes alagarem determinados pontos da arena, transformam montanhas em vulcões e fazem avalanches matarem vários tributos de uma

[42] "*that incredible medical cures are possible when the government chooses to provide medical care, we become increasingly aware of how* […] *brutal her society is for withholding care from all but the privileged few*".

só vez. São os *senhores do tempo* por meio da ciência e da tecnologia. Na 50ª edição dos Jogos, citada no segundo romance, uma montanha "torna-se um vulcão em erupção que varre mais uma dúzia de jogadores" (COLLINS, 2011a, p. 213).

Não podemos deixar de citar os bestantes, animais híbridos criados pelos cientistas da Capital a partir da combinação de vários genomas. Os bestantes foram idealizados para serem usados como armas durante a primeira guerra entre a Capital e os distritos. Então, passaram a ser criados para aterrorizar e matar tributos dentro das arenas: "Durante a rebelião, a Capital criou animais geneticamente modificados para serem usados como arma. O termo usual para eles era bestantes" (COLLINS, 2010b, p. 50).

A nosso ver, essas mutações genéticas criadas pelos cientistas da Capital confirmam a presença do *maravilhoso científico-tecnológico* no mundo diegético da trilogia, fazendo-nos lembrar inclusive dos primeiros romances de ficção científica, tal como o já mencionado *Frankenstein*, de Mary Shelley. Ao mesmo tempo, os bestantes se relacionam com os contos de fadas tradicionais, que também apresentam seus monstros (bruxas, gigantes, dragões). Dessa forma, a trilogia "Jogos vorazes", construída sob o modelo da ficção científica, confirma seu parentesco com os contos orais, posteriormente literalizados, por meio do maravilhoso, fenômeno artístico singularizado pela presença naturalizada do sobrenatural.

Tendo isso em vista, constatamos que o maravilhoso científico-tecnológico pode, assim como qualquer outra forma de arte, apresentar discussões e questionamentos que dialogam com o espírito da época (o *Zeitgeist*), estimulando os leitores a refletirem sobre o assunto tratado e revelando, com isso, as inquietações do autor em relação aos acontecimentos que o circundam, sejam eles de ordem política, cultural ou histórica. Sabemos que, em "Jogos vorazes", Suzanne Collins tece diversos comentários, críticas e alertas, muitas vezes de forma velada, à sociedade contemporânea norte-americana e mundial, sinalizando muitas de suas preocupações no que concerne ao mundo de nossos tempos. Neste caso, a autora parece nos advertir sobre os maus usos da tecnologia e da ciência.

Na diegese dos romances, a ciência e a tecnologia são predominantemente usadas para espionar e controlar os distritos. São também empregadas para iniciar e desenvolver conflitos armados, como é o caso da guerra civil que ocorre no terceiro volume. A nosso ver, isso revela uma crítica social por parte da autora, no sentido de mostrar como os avanços do conhecimento humano podem ser utilizados de forma inescrupulosa por aqueles que detêm poder político e/ou econômico. Por consequência, constatamos a existência de implicações políticas no que se refere ao uso do desenvolvimento científico e tecnológico no universo ficcional de Collins, o que pode sinalizar que o mesmo ocorre no nosso mundo.

Desse modo, notamos uma crítica aos maus usos dos avanços científicos e tecnológicos e à desigualdade social que isso pode causar, afinal, na trilogia, o extremo avanço científico não é usado a favor de todos, refletindo algo que é da realidade extradiegética, pois, na maioria das vezes, os mais ricos são aqueles que têm amplo acesso às descobertas científicas. Sobre isso, Eberl (2013, p. 139) afirma que a ciência e a tecnologia da Capital podem ser vistas tanto como mecanismos que provam sua *superioridade* tecnológica, reiterando a presença da crítica à desigualdade social, quanto como "um sinal de arrogância científica e tentativas de manipular a natureza". Assim, a Capital, ao controlar os habitantes dos distritos e a própria natureza por meio da ciência e da tecnologia, mostra quem está no poder. Ao construir a narrativa desse modo, Collins retoma a essência da ficção científica, que já em *Frankenstein* se mostrava preocupada com a falta de ética e de responsabilidade social da ciência/tecnologia.

Segundo Quinn (2006), foi após a Segunda Guerra Mundial (maior desenvolvimento de armas nucleares), seguida por eventos históricos importantes (chegada do homem à lua), que a ficção científica passou a parecer menos como fantasia e mais como realismo, afinal, apesar da presença de elementos fantásticos, diversos autores usaram – e ainda usam, como Collins – os aspectos formais e os temas preferidos do gênero para questionar os avanços científicos e tecnológicos bem como para criticar as ações do homem em guerra.

Dito de outra forma, enquanto a ficção científica anterior à Segunda Guerra Mundial é mais tematicamente fantasiosa, a ficção científica pós-guerra mostra-se mais preocupada com a verossimilhança interna da narrativa. Suzanne Collins, a nosso ver, aproveita-se da essência dessa ficção científica (produzida de 1940 em diante), pois há, na trama de "Jogos vorazes", uma coerência interna que dá ao leitor uma ilusão de realidade, ou seja, a impressão de que a ciência de Panem está de acordo com nossos conhecimentos científicos. Ainda assim, há especulações e projeções fantásticas, pois a ficção científica pós-guerra e, mais especificamente, a trilogia estadunidense não têm *obrigações* de fidelidade para com nossa ciência ou realidade empírica.

Enfim, conto de fadas e ficção científica apresentam diversas similaridades estruturais. Sabemos que, no conto maravilhoso, em decorrência das limitações da materialidade do corpo humano, seres e objetos fabulosos podem ajudar ou atrapalhar o herói a realizar "seus sonhos, ideias, aspirações" (COELHO, 2009, p. 85). Em outras palavras, podem tanto causar danos ao herói quanto resolvê-los. Na ficção científica, essas intervenções, que podem ser igualmente benéficas ou perversas, são realizadas pela ciência e pela tecnologia, o que reitera o encontro do pensamento mágico com aquele de ordem racional e cientificista. Posto de outro modo, a existência dos muitos elementos da ficção científica em nossas vidas, ao lado do pensamento

mágico alimentado pelo imaginário humano, leva-nos a concluir que a ciência e a tecnologia podem ocupar a posição de mediadores e/ou opositores na aventura do herói do maravilhoso científico-tecnológico, afinal, essa mesma ciência e essa mesma tecnologia podem ser a causa de nossa salvação como de nossa destruição.

Na trilogia "Jogos vorazes", como sabemos, a ciência e a tecnologia são *principalmente* utilizadas para provocar medo e para manipular, controlar e oprimir a população dos doze distritos. Por consequência, nas arenas da competição, essa mesma ciência e tecnologia assumem o papel de *opositora*, pelas mãos dos Idealizadores da competição, ou mesmo de *mediadora*, pelas mãos dos Patrocinadores que auxiliam seu tributo escolhido. Como exemplo, podemos citar o episódio em que Katniss é atacada pelos Idealizadores com bolas de fogos (maravilhoso que causa danos, pois ela sofre queimaduras) e, em seguida, recebe, de seus Patrocinadores, um remédio da Capital que cura rapidamente seus ferimentos (maravilhoso que soluciona problemas).

> As chamas que me perseguem possuem uma altura descomunal, uma uniformidade que as caracteriza como algo produzido por seres humanos, por máquinas, por Idealizadores dos Jogos (COLLINS, 2010b, p. 189).

> Em cima de meu saco de dormir encontra-se um pequeno recipiente de plástico preso a um paraquedas prateado. Minha primeira dádiva de um patrocinador! [...] Desenrosco a tampa e sei pelo cheiro que são remédios. Cuidadosamente, examino a superfície do unguento. O latejar na ponta de meu dedo desaparece (COLLINS, 2010b, p. 203-204).

Portanto, no plano narrativo da trilogia, ambientada em um mundo futurístico onde tudo é possível, o sobrenatural, pelo viés do maravilhoso científico-tecnológico, se faz presente em diversos episódios. Katniss, uma caçadora, depara-se com inúmeros elementos extraordinários durante sua jornada, os quais, análogos aos acontecimentos mágicos dos contos de fadas, fogem da nossa realidade, afinal, mesmo que a ficção científica se ampare na ciência contemporânea para criar seus mundos, as leis que conhecemos são transgredidas. Aliás, integrados ao universo do texto, aceitos com naturalidade e amalgamados aos elementos do cotidiano, acontecimentos e seres extraordinários podem intervir para ajudar os personagens ou, na maioria das vezes, para prejudicá-los. Em última análise, o sobrenatural de "Jogos vorazes" faz parte da lógica interna da narrativa, evocando a *magia da possibilidade e do porvir*.

Com tudo o que vimos, concluímos que o mundo do maravilhoso ainda se faz presente na contemporaneidade, seja por meio da ficção-científica, seja por meio dos contos de fadas, mitos ou romances de fantasia, por isso mesmo, podemos aproximar esses gêneros quanto ao

universo ficcional a que pertencem: o maravilhoso. Enfim, ainda somos encantados e instigados por esse tipo de narrativa, uma vez que ela nos leva a conhecer lugares, personagens e situações extraordinárias, criadas pela imaginação, ao mesmo tempo em que nos revela caminhos para compreender a nós mesmos e os eventos que nos cercam. No caso daquilo que chamamos de maravilhoso científico-tecnológico, escritores podem expor seus medos e anseios a respeito do uso da tecnologia em confrontos bélicos, como Suzanne Collins, que em sua trilogia faz uma crítica aberta às guerras, durante as quais a tecnologia e a ciência são geralmente utilizadas para dizimar o outro e, de forma mais velada, ao governo de Bush, à guerra ao terror e à consequente guerra ocorrida no Iraque entre 2003 e 2011.

O homem, com efeito, ainda busca compreender, por meio da ficção científica, uma das muitas variedades do maravilhoso, os fenômenos que o cercam. Os autores que fazem uso das convenções desse gênero podem se mostrar otimistas quanto aos avanços do conhecimento humano ou, como é o caso de Collins, céticos, receosos e até mesmo preocupados. Além disso, em muitos casos, "vemos o atual fascínio pela redescoberta dos tempos inaugurais/míticos, nos quais *a aventura humana* teria começado" (COELHO, 2009, p. 22-23, grifo da autora). No geral, assim como nos mitos e nos contos maravilhosos, a contínua procura por explicações sobre a vida, sobre o universo e a natureza humana se faz presente no maravilhoso científico-tecnológico, categoria na qual o pensamento de ordem racional e o imaginário se encontram e criam mundos que nos encantam e/ou nos causam medo.

3.3 O maravilhoso: um gênero narrativo

Os exemplos que trouxemos à luz são suficientes para confirmar a existência de um *parentesco ficcional* entre conto de fadas e ficção científica. Assim, esses dois (e outros tantos) fenômenos fazem parte do maravilhoso, cujas narrativas ostentam a presença de situações e eventos que evocam, de alguma forma, o sobrenatural e o extraordinário. Por esse ângulo, o maravilhoso está ligado a um efeito de sentido e "vinculado ao fruir poético, conferindo às narrativas a mais pura liberdade e criando sua própria lógica a serviço do deleite imaginário e do prazer que o texto, tanto escrito quanto falado, ou mostrado em imagens, pode proporcionar àqueles que interagem com ele" (MARINHO, 2009, p. 29.

Assim, até aqui, observamos como alguns aspectos podem caracterizar o *maravilhoso científico-tecnológico*. Em outras palavras, atentamo-nos aos *elementos ficcionais* da trilogia estadunidense que convocam o maravilhoso pelo viés da ficção científica: mutações genéticas,

armas que liberam raios laser, aeronaves que ficam invisíveis etc. Aliás, esses elementos sobrenaturais, ainda que justificados, encontram-se todos *integrados* e *ajustados* ao universo do texto e, por essa razão, são aceitos e admitidos como naturais desde o princípio da história narrada. Mesmo que não possamos "falar ainda de uma linguagem do maravilhoso, no sentido narrativo e que se constrói do ponto de vista estrutural, mas de elementos que o caracterizam" (MARINHO, 2009, p. 58), uma aproximação entre o conto de fadas e a trilogia de Collins é constatada: a presença do *sobrenatural aceito*.

Ao perceber que as narrativas de cunho maravilhoso são igualmente dotadas de uma estrutura muito parecida, Marinho (2009) passa a compreender o maravilhoso como um *gênero narrativo* autônomo. Dessa maneira, o maravilhoso, composto por uma *lógica própria* e por uma *estrutura narrativa específica*, recebe uma nova e inclusiva interpretação. Por essa razão, ele pode ser visto como um repositório que reúne em si diferentes tipos de fenômenos literários e cinematográficos, para além de manifestações nos quadrinhos e nos jogos eletrônicos, uma vez que a conexão entre as narrativas desse universo pode ser verificada, agora, tanto no *nível ficcional* quanto no *morfológico*, no sentido proppiano do termo, nível no qual ações idênticas são desempenhadas por personagens diversas.

Posto de outro modo, a pesquisadora amplia as reflexões teóricas de Todorov (1969; 1975) a respeito do maravilhoso enquanto *gênero literário* e, unindo-as às considerações de Propp (2010) sobre o conto de magia russo, entende o maravilhoso como um *gênero narrativo*, isto "com base numa leitura comparativa entre a capacidade de narrar histórias nos seus variados substratos, *abrigadas sob o manto do maravilhoso*" (MARINHO, 2009, p. 13, grifo nosso). Dessa forma, o maravilhoso configura um modo

> específico de narrar que se aloja dentro de uma estrutura muito específica e se circunscreve em torno de um tipo de *sobrenatural*, característica essa que fundamenta sua essência, determinando uma lógica interna da narrativa que está totalmente divorciada da lógica que rege a realidade cotidiana (MARINHO, 2009, p. 13, grifo da autora).

Vale salientar que a narratividade intrínseca ao maravilhoso, segundo a investigadora, foi identificada por Propp em seus estudos acerca dos contos de fadas russos. Esse modo único de contar histórias é singularizado pelas funções desempenhadas pelos personagens do conto, segundo as quais a narrativa é organizada. Como veremos, o conto maravilhoso, cujas histórias "se abrigam sob uma estrutura muito parecida" (MARINHO, 2009, p. 59), é construído por elementos narrativos singulares, tais como o surgimento de um dano, a passagem por funções intermediárias e a resolução de problemas. Tendo em vista que auxiliam a construir a narrativa,

essas funções “constituem os elementos fundamentais do conto maravilhoso, sobre os quais se constrói o curso da ação” (PROPP, 2010, p. 68). Para Marinho (2009), essa maneira específica de encadear ações não somente caracteriza os contos de fadas (oral ou literário), mas o próprio maravilhoso enquanto *gênero narrativo*.

Como vimos, o modo específico de narrar dos contos de fadas surgiu dos rituais e mitos iniciáticos “dos povos que permaneceram aquém do estágio de classes” (PROPP, 2002, p. 16). Assim, “uma série de mitos dos mais antigos deixa entrever uma construção similar [...]. São, ao que parece, a fonte que deu origem ao conto” (PROPP, 2010, p. 97-98). Com isso, é possível afirmar que o próprio mito, ainda que sagrado para um determinado grupo social, pode ser considerado uma manifestação do maravilhoso (visto que apresenta o sobrenatural aceito bem como a narratividade inerente ao maravilhoso).

Com a dessacralização das narrativas míticas, nasce o enredo do conto maravilhoso. Em suma, os elementos narrativos fundamentais dos contos de magia encontram origem nos mitos que acompanhavam os rituais de passagem, os quais eram organizados em uma série temporal de atos. Por essa razão, inclusive, as funções do conto acontecem também em uma sequência fixa de ações. Em última análise, os desafios ultrapassados pelo neófito, durante a iniciação, correspondiam à jornada do ancestral dos mitos e, devido a novas crenças e práticas sociais, deram origem à aventura do herói do conto de fadas. Assim, o encadeamento das funções como encontradas no conto não é fortuito, mas histórico.

Como afirmamos, vários fenômenos artísticos, literários ou cinematográficos, clássicos ou contemporâneos, podem ser considerados manifestações do maravilhoso, compreendido aqui como *gênero narrativo*. Isso nos permite considerar que esses fenômenos compartilham traços *ficcionais* (a presença de eventos que fogem da realidade empírica) e *narrativos* (os elementos encontrados por Propp, os quais caracterizam esse modo único de contar histórias). Por isso, aproximações podem ser estabelecidas entre conto e romance, pois os elementos encontrados no plano narrativo da prosa curta podem estar presentes na longa, resguardadas as devidas proporções. Em uma linha histórica e temporal, vimos que o conto de fadas popular herda sua narratividade dos rituais e mitos de iniciação. Por consequência, é possível dizer que o próprio maravilhoso, enquanto *gênero narrativo*, “nasce com as narrativas míticas e se desdobra nos contos de origem popular” (MARINHO, 2009, p. 86).

No decorrer dos tempos, o conto popular transferiu esse modo único de contar histórias para outras categorias, *a priori*, no âmbito da literatura. O próprio conto de fadas artístico se apropriou da narratividade das fontes orais. Então, ao migrar para a literatura, o maravilhoso “imprime na obra uma estrutura que lhe é peculiar e que irá repicar em todas as obras do gênero”

(MARINHO, 2009, p. 85). Marinho (2009, p. 13) frisa que a "vestimenta, produzida pelas novas linguagens, oculta com tanta propriedade esses aspectos estruturais, que um olhar desprevenido é incapaz de identificar as possíveis convergências entre as diversas narrativas" que integram o maravilhoso, como é o caso das confluências verificadas entre conto de fadas e ficção científica. Na realidade, ao alimentar diversas obras de caráter ficcional, o maravilhoso foi capaz de reunir diversos fenômenos artísticos, não somente literários. Com isso, concluímos que a narratividade do conto de fadas orais, herdada dos ritos e mitos iniciáticos, constitui a narratividade do próprio maravilhoso e, consequentemente, das obras e gêneros, como a ficção científica, que constituem aquilo que Marinho (2009) chama de *poéticas do maravilhoso*:

> O primeiro desdobramento do maravilhoso mítico floresce [...] nos contos maravilhosos, pontuando toda uma linha de literatura que se segue. Dessa maneira, podemos considerar o maravilhoso como um grande gênero narrativo que estende seus tentáculos através dos séculos, justamente porque ele abrange uma diversidade de obras que se agregam originalmente na modalidade do conto maravilhoso e, depois, vai assinalando sua marca em outras formas literárias, imprimindo nelas uma espécie de herança genética, chegando até a narrativa cinematográfica (MARINHO, 2009, p. 32).

Portanto, os elementos como identificados por Propp podem ser encontrados em outras narrativas e/ou gêneros para além do conto de fadas (popular ou artístico), já que o maravilhoso, compreendido como um gênero narrativo, cujas histórias possuem uma mesma lógica e uma estrutura narrativa similar, transformou-se e alcançou diferentes modalidades no decorrer dos tempos, deixando com isso uma "herança dentro das diversas formas das quais se apropriou" (MARINHO, 2009, p. 20). Assim, o maravilhoso age como um *elo unificador*, um repositório que reúne diversos fenômenos artísticos e, por isso, conecta o "tempo arcaico dos mitos e da oralidade, ao longo da história dos contos, ao novo tempo contemporâneo regido pelos meios tecnológicos" (MARINHO, 2009, p. 26).

É importante salientar que, segundo Marinho (2009), o maravilhoso é uma espécie de *rede textual*. Embora tenha sofrido transformações durante os séculos, resultado da evolução da mente humana, sua lógica interna e sua estrutura narrativa permaneceram uniformes. Dessa forma, percebemos que o maravilhoso "percorre o tempo histórico e, em certa medida, molda-se a ele, muito embora mantenha a unidade de suas características básicas", uma vez que o maravilhoso "faz parte da própria natureza humana em sua essência e assim se torna também universal" (MARINHO, 2009, p. 29).

Com o que acabamos de expor, concluímos ser possível analisar de que modo outras variedades do universo do maravilhoso, independentemente de seu suporte, podem ter bebido

da fonte dos contos de fadas artísticos, aqueles advindos da tradição popular. Afinal, as histórias que pertencem ao maravilhoso, como o mito, o conto de fadas, a fantasia, a ficção científica, o horror, dentre outros, parecem compartilhar traços como a existência do sobrenatural aceito e, em especial, a presença das funções desempenhadas pelos personagens, o que nos confirma a existência de um *parentesco ficcional-narrativo* entre essas formas de contar histórias. Assim, devido à *fraternidade* verificada entre essas modalidades, acreditamos que as reflexões teóricas de Propp podem ser utilizadas para analisar outros gêneros narrativos, aqueles singularizados pelo maravilhoso, para além do próprio conto de fadas (oral ou literário).

A expressão *poéticas do maravilhoso* em si mesma nos permite pensar em uma espécie de *extrapolação* das convenções do maravilhoso, pois seus aspectos formais, características ficcionais e padrões narrativos não se restringiram aos mitos nem aos contos. Na realidade, alcançaram outros gêneros no decorrer dos séculos. Portanto, as obras e gêneros desse grande universo podem ser analisadas "por meio das estruturas demonstradas por Propp sobre o conto maravilhoso" (MARINHO, 2009, p. 87). Aliás, de acordo com Marinho (2009), a análise da recorrência das funções proppianas pode ser encarada como um critério para confirmar a presença do maravilhoso em qualquer que seja o suporte da narrativa.

A propósito, de acordo com Rutledge (2000, p. 542, tradução nossa), o conto de fadas oferece à ficção científica a "fórmula estrutural, seguindo em maior ou menor grau os padrões de busca e iniciação (partida-testes-retorno), descrita por Vladimir Propp"[43]. Enfim, baseando-nos em Marinho (2009) e Rutledge (2000), objetivamos averiguar, a seguir, *se* e *como* os romances de nosso *corpus*, uma vez construídos com o molde da ficção científica, uma das manifestações do maravilhoso, se aproximam ou se distanciam da estrutura narrativa tal como identificada por Propp nos contos da tradição russa.

3.4 Considerações sobre *A morfologia do conto maravilhoso*

Do ponto de vista morfológico, o conto maravilhoso pode ser descrito como "todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W^0) ou outras funções utilizadas como desenlace" (PROPP, 2010, p. 90). Ao compreender isso, Propp (2010) verificou a existência de *grandezas variáveis* e *grandezas constantes*. Os nomes das personagens, os atributos, a

[43] "*a structural formula, following to a greater or lesser degree the motif patterns of quest and initiation (departure-test-return), described by Vladimir Propp*".

aparência, os lugares onde habitam, os modos de entrada etc., são as grandezas variáveis – segundo Propp (2010), também podemos encontrar repetições nesses elementos. Já as ações que os personagens executam, as quais o pesquisador chama de *funções*, são as grandezas constantes e representam os elementos essenciais do conto.

O autor conclui "que o conto maravilhoso atribui ações iguais a personagens diferentes. Isto nos permite estudar os contos *a partir das funções dos personagens*" (PROPP, 2010, p. 21, grifo do autor). Gotlib (2011, p. 21) afirma que "as ações constantes são independentes das personagens que as praticam e dos modos pelos quais são praticadas. Isto é, as mesmas ações são praticadas por personagens diferentes e de maneiras diferentes". Assim, tendo em vista que as personagens do conto são definidas, no estudo proppiano, pelas ações que executam, o que importa é "saber *o que* fazem as personagens. *Quem* faz algo e *como* isso é feito já são perguntas para um estudo complementar" (PROPP, 2010, p. 21, grifo do autor).

Contudo, a partir de uma perspectiva contemporânea feminista dos contos de fadas que busca compreender as funções e papéis destinados à mulher na sociedade e na literatura, saber *quem* faz algo é tão importante quanto saber *o que faz* a personagem. Embora o doador, por exemplo, possa ser representado por personagens masculinas ou femininas, o herói-buscador, no conto maravilhoso canônico da Rússia e de outras regiões, é quase sempre representado por personagens masculinas. Por outro lado, a princesa é a única categoria que tem seu gênero verdadeiramente especificado (sempre é uma personagem feminina), o que revela ainda mais a problemática dos estereótipos de gênero dos contos tradicionais, uma vez que, geralmente, ela se posiciona como herói-vítima (personagem procurado). Isso nos revela o seguinte padrão: homem → herói-buscador e mulher → herói-vítima.

Aliás, segundo Jorgensen (2008b, p. 774-775, tradução nossa), "a análise de Propp foi tendenciosa em relação aos contos com protagonistas masculinos"[44]. Haney (2008, p. 882, tradução nossa) acrescenta que, nos contos analisados pelo folclorista, há comparativamente poucas "histórias em que personagens femininas desempenham um papel importante. Isso pode ser por razões históricas, refletindo a sociedade russa e a tradição folclórica"[45]. É possível dizer, então, que os aspectos destacados por Jorgensen e Haney na teoria de Propp são produto da mentalidade patriarcal e conservadora dos tempos do pesquisador e do próprio Afanássiev, ou seja, os aspectos misóginos da teoria proppiana são reflexo dos modos de pensar da época do estudioso. Por essa razão, como veremos, é significativo quando encontramos uma protagonista

[44] "*Propp's analysis was biased toward tales with male protagonists*".
[45] "*tales wherein female characters play an important role. This may be for historical reasons, both reflecting Russian society and the folkloric tradition*".

feminina posicionada como herói-buscador, como é o caso de Katniss, pois percebemos mudanças de atitudes e mentalidades em relação à mulher na sociedade.

Enfim, Propp verifica a existência de trinta e uma funções (divididas em subtipos, ou seja, uma mesma função pode ser realizada de formas variadas) que ocorrem em uma sequência fixa, pois obedecem a uma lógica interna da narrativa que se relaciona com a ordem temporal das etapas dos rituais e mitos de iniciação. Assim sendo, "a ação não pode ser definida fora de seu lugar no decorrer do relato. Deve-se tomar em consideração o significado que possui uma dada função no desenrolar da ação" (PROPP, 2010, p. 22). Mais à frente, o pesquisador afirma que a lei da sequência fixa mostra a "necessidade lógica e artística" por meio da qual "cada função se desprende da precedente" (PROPP, 2010, p. 61).

Para uma função ser definida, em casos de ambiguidade ou assimilação no modo de realização, o folclorista aconselha a olhar para a ação seguinte, ou seja, para a consequência que a primeira ação causa. Por exemplo: se o herói luta contra um personagem e dele *recebe um auxílio mágico*, estamos diante da função *luta contra o doador hostil*. Se o herói luta contra um personagem e *vence a luta*, estamos diante da função *luta contra o antagonista*. Dessa forma, segundo o estudioso russo, análises equivocadas podem ser evitadas. Aliás, as funções são designadas por meio de um substantivo que se refere à ação desempenhada pela personagem e por um signo convencional, por exemplo, a função *afastamento* é indicada pelo signo β. Ademais, as funções podem formar parelhas (proibição e transgressão), grupos (dano, envio do herói, reação e partida do lar) ou apresentar-se de forma isolada (castigo).

Apesar de existir uma *ordem fixa*, "nem todos os contos maravilhosos apresentam todas as funções. Mas isto não modifica de forma alguma a lei da sequência. A ausência de algumas funções não muda a disposição das demais" (PROPP, 2010, p. 23). Ainda assim, Propp observa a existência de contos que apresentam funções deslocadas (trocadas, invertidas, antepostas etc.), um fenômeno que levamos em consideração na análise da trilogia "Jogos vorazes", no sentido de ponderar que, "se uma função aparecer no conto numa posição não canônica, *ela será inserida no lugar onde aparecer*" (PROPP, 2010, p. 142, grifo nosso). Esses deslocamentos, quando existem, parecem não contestar a ordem fixa das funções.

Segundo Propp (2010), muitos contos podem terminar com a função *recompensa* (F), ou com a *reparação do dano* (K) ou ainda com *o herói é salvo da perseguição* (Rs). Após a perseguição, o herói "volta ao lar e, no caso de ter resgatado a jovem, casa-se com ela" (PROPP, 2010, p. 55-56). Contudo, pode acontecer de o protagonista enfrentar novos problemas e passar por novas aventuras. Com a ocorrência de um novo dano (ou uma nova carência), inicia-se um novo conto ou uma nova sequência de ações, na qual "começa tudo de novo: o encontro fortuito

com o doador, a prova superada ou o serviço prestado etc.; e recebimento do objeto mágico, sua utilização para regressar à casa, ao reino" (PROPP, 2010, p. 55-56). É pertinente dizer que essa nova sequência "não deixa de ser um prolongamento de um determinado conto" (PROPP, 2010, p. 56). Esse fato constatado por Propp (2010), o de que um conto pode apresentar mais de uma sequência (uma após a outra, de forma intercalada etc.), foi levado em consideração no momento da análise dos romances da trilogia, ou seja, levamos em conta que um dano e ou uma carência pode dar origem a uma nova sequência.

Por fim, devemos acrescentar o que Propp (2010, p. 77) chama de *esferas de ação*, as quais correspondem "aos personagens que realizam as funções". Lévi-Strauss (2010, p. 209), ao analisar a obra de Propp, afirma: "quando se classificam as funções segundo os que as 'encarnam', descobre-se que cada personagem acumula várias funções num 'campo de ação' que lhe é próprio". Assim, determinadas funções são prototípicas de determinados tipos de personagem. Por consequência, percebemos que as funções se relacionam à *natureza* ou à *categoria* dos personagens. Contudo, devemos ter em mente que essa relação nem sempre é homogênea, visto que um personagem pode fazer parte de mais de uma esfera de ação enquanto uma única esfera pode ser dividida entre vários personagens.

A saber, as esferas encontradas por Propp são as i) do agressor, ii) do doador, iii) do auxiliar[46], iv) da princesa e de seu pai, v) do mandante, vi) do herói e vii) do falso-herói. Portanto, o conto maravilhoso apresenta sete esferas básicas de ação ou, então, sete categorias de personagens, os quais são responsáveis por realizar as funções e podem ser caracterizados de diversas maneiras. Em síntese, enquanto as funções são trinta e uma e obedecem a uma sequência fixa, os atributos dos personagens são variáveis. Aliás, pelo viés proppiano, o que define os personagens não é exatamente o que "querem fazer nem tampouco os sentimentos que os animam, *mas suas ações em si*, sua definição e avaliação do ponto de vista de seu significado para o herói e para o desenvolvimento da ação" (PROPP, 2010, p. 79, grifo nosso). Isso significa dizer que os personagens são delineados pelo que fazem, ou seja, por suas ações, pelo efeito que geram no desenvolvimento do enredo e pela influência que provocam na jornada do herói, seja ele buscador ou vítima.

Apresentadas as postulações de Propp, analisamos a seguir episódios narrativos da trilogia "Jogos vorazes" a partir da noção de *funções desempenhadas por personagens*. Além disso, atentamo-nos às sete esferas de ação de modo a encontrar correspondências entre os

[46] Embora *auxiliares mágicos*, *objetos mágicos* e *qualidades mágicas* operem da mesma forma, compreendendo a esfera dos "auxiliares mágicos", para Propp (2010, p. 80), "é mais cômodo denominar os seres vivos de *auxiliares mágicos*, e os objetos e qualidades de *meios mágicos*".

personagens da trilogia de Collins e as categorias encontradas por Propp em seus estudos. Na presente análise, seguimos as reflexões teóricas de Propp (2010, p. 26), nas quais propõe, para as funções, "1) breve descrição de sua essência, 2) definição reduzida numa palavra, 3) seu signo convencional".[47] Assim como Propp (2010, p. 26) analisou "as funções dos personagens na ordem ditada pelos próprios contos maravilhosos", examinamos as funções conforme ditadas pelo próprio *corpus*, mas nos atentamos igualmente a possíveis deslocamentos. No decorrer do estudo, outras considerações de Propp (2010; 2002) e de outros pesquisadores são trazidas à tona de forma a complementar nossa análise.

3.5 Os elementos do conto maravilhoso em *Jogos vorazes*

Segundo Propp (2010, p. 26, grifo nosso), "o conto maravilhoso, habitualmente, começa com certa *situação inicial*. Enumeram-se os membros de uma família, ou o futuro herói (por exemplo, um soldado) é apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação". No início da diegese do primeiro romance, deparamo-nos com a situação inicial da protagonista, elemento narrativo que não se configura como uma função propriamente dita, mas que ainda assim recebe o signo α. A personagem principal, Katniss Everdeen, apresenta ao leitor os membros de sua família: sua mãe (antigamente uma boticária), sua irmã mais nova, chamada Primrose, seu pai, que morreu em uma explosão nas minas de carvão do Distrito 12 (o mais distante da Capital), e um velho gato chamado Buttercup.

Além disso, a narradora-protagonista descreve a área do Distrito 12 onde mora, a Costura, e relata a pobreza de sua família (que reflete a situação da maior parte das famílias do país). Essa miséria levou a personagem, portando arco e flechas (fabricados por seu pai) e acompanhada por seu amigo Gale Hawthorne, a caçar na floresta que circunda o Distrito 12, cujo acesso é proibido pelo governo e protegida por uma cerca elétrica. A caça inclusive é um ato considerado ilegal, sendo sujeita a penas severas caso a norma seja transgredida. Contudo, a personagem precisa sobreviver: a caça abatida é vendida no Prego (mercado clandestino do Distrito 12) e/ou consumida por ela e sua família. A protagonista inclusive afirma que, "entre morrer de fome ou com um tiro na cabeça, a bala é bem mais rápida" (COLLINS, 2010b, p. 23). Há, assim, uma certa estabilidade na vida da protagonista, ou melhor, um *pseudoequilíbrio*,

[47] A lista completa de funções pode ser encontrada no anexo desta tese.

visto que, apesar de caçar todos os dias e frequentar o mercado clandestino para que ela e sua família subsistam, Katniss ainda vive sob um regime tirânico.

Posto de outro modo, ainda que seja possível notar a existência de uma situação inicial na história narrada que mostra certo *pseudoequilíbrio*, Katniss não pertence a uma família feliz, afinal, ela, sua mãe e irmã enfrentam diversas dificuldades. Assim, a situação inicial de *Jogos vorazes* distancia-se do que geralmente se percebe no início dos contos, em que, segundo Propp (2010), há um estado de equilíbrio. De todo modo, o aparente bem-estar encontrado no começo do primeiro volume da trilogia em breve será rompido por uma adversidade. De acordo com Propp (2010, p. 28), a situação inicial dos contos de magia e encantamento serve "de fundo contrastante para a adversidade que virá a seguir". No caso do romance aqui analisado, como veremos a seguir, a adversidade ocorre quando a irmã de Katniss é selecionada para participar da competição chamada Jogos Vorazes.

O fato de o pai de Katniss ter morrido, anos atrás, em uma explosão nas minas de carvão onde trabalhava, leva-nos à primeira função: *afastamento*, designação em β. Para Propp (2010, p. 27), a morte dos pais (neste caso, apenas do pai) "representa uma forma intensificada de afastamento", portanto, o signo se especifica em β^2. No romance, Katniss descreve a morte dele em um *flashback*: "Nem sobrou nada do corpo para ser enterrado. Eu tinha onze anos. Cinco anos depois, ainda acordo gritando para que ele corra" (COLLINS, 2010b, p. 11). Mais à frente na narrativa, a protagonista recorda: "Meu pai havia morrido no acidente da mina [...], no janeiro mais amargo que alguém pode ter notícia" (COLLINS, 2010b, p. 33).

Após a morte do pai, a mãe de Katniss entra em uma depressão profunda. A heroína descreve, em uma espécie de solilóquio, a situação da mãe: "[ela] fica sentada lá, muda e inalcançável, enquanto suas filhas viram pele e osso" (COLLINS, 2010b, p. 14). Acrescenta que "ela não fazia nada além de ficar sentada [...] ou, mais frequentemente, debaixo dos cobertores na cama com os olhos fixos em algum ponto distante" (COLLINS, 2010b, p. 34). A partir disso, podemos dizer que a depressão pela qual a mãe de Katniss passa, enfatizada inúmeras vezes no plano do discurso narrativo, pode também ser interpretada como um tipo de *afastamento*. Segundo Frankel (2013), enquanto a mãe, nos contos de fada, quase sempre morre no início da narrativa, a mãe, nas fantasias contemporâneas, tende a se mostrar incapacitada. Portanto, a depressão da mãe de Katniss pode ser vista como análoga à morte da mãe de uma princesa nos contos e, consequentemente, configura o elemento *afastamento*.

Essa situação vai ao encontro da postulação de Propp (2010). Segundo o estudioso, "as crianças [do conto] passam a depender de si mesmas após a partida ou a morte dos pais" (PROPP, 2010, p. 28). O pesquisador acrescenta que, "para que o antagonista possa cometer o

dano, é preciso que o narrador situe o herói ou a vítima numa certa situação de impotência. Na maioria das vezes ele deve separá-lo de seus pais, das pessoas de mais idade, dos defensores" (PROPP, 2010, p. 108). Ao que parece, o motivo *pais ausentes* serve como um elemento catalisador, no sentido de ser quase uma regra a narrativa apresentá-lo para que o antagonista aja e o protagonista sofra inúmeros tipos de agressões e perseguições.

É exatamente isso o que notamos na história narrada de *Jogos vorazes*: Katniss passa a depender de si mesma, após a morte do pai, para sobreviver e cuidar de sua mãe depressiva e de sua irmã mais nova. Em seguida, há o surgimento de um dano (e de numerosas perseguições), provocado pelo algoz e facilitado pela ausência de ambos os progenitores. A própria narradora autodiegética, em uma análise mental, detalha: "tudo o que eu sabia naquele momento era que eu havia *perdido* não somente meu pai, mas também a mãe" (COLLINS, 2010b, p. 34, grifo nosso). Assim, podemos acrescentar um subtipo (não encontrado no conto): o *afastamento por depressão*, β^4. Com o afastamento de ambos os pais, temos: $\beta^{2\text{-}4}$.

Devemos sublinhar que o *afastamento* é uma função que, na diegese do conto, "prepara a desgraça, cria o momento que lhe será propício" (PROPP, 2010, p. 28). No caso do plano narrativo de *Jogos vorazes*, a ausência do pai e a falta de suporte da mãe parecem realmente preparar o caminho para a desgraça que virá a seguir (a seleção de Prim), por isso encontramos aqui uma aproximação em relação ao que acontece nos contos. Assim, a partir da perspectiva proppiana, o desamparo das duas irmãs se mostra como um recurso narrativo para proporcionar à história uma atmosfera mais pesada e assim facilitar o surgimento da desgraça, fazendo-nos refletir que sobre esta família há apenas adversidades, intensificadas pela morte do pai, pela depressão da mãe e pela fome e pobreza extrema. Nesse sentido, há no início deste romance tão somente o que chamamos de *pseudoequilíbrio*.

Segundo Propp (2010, p. 27), a segunda função é a *proibição*: "impõe-se ao herói uma proibição", designada pelo signo γ. O pesquisador acrescenta que essa função pode ser encontrada em forma de *ordem* ou *proposta*, especificada em γ^2. Neste caso, o herói recebe uma ordem para fazer algo. Com a morte do pai, segue um tempo difícil na vida de Katniss e na de sua família. Por isso, na diegese do primeiro romance, a *ordem* se configura como *implícita* ou *não declarada*, visto que, com o afastamento e a ausência dos pais, Katniss se viu na obrigação de assumir o papel de chefe da família, cuidar de sua mãe e irmã, protegendo-as com sua própria vida, e caçar na floresta de forma a ter o que comerem.

Segundo Averill (2013, p. 183-184), a "heroína acredita que tem a responsabilidade de sustentar e proteger quem ama, especialmente a irmã, Prim". A nosso ver, ela passou a acreditar que tem essa responsabilidade a partir da morte do pai, o qual lhe deixou uma *ordem não*

declarada para que ela agisse dessa forma. A protagonista, portanto, preenche o que Jennifer Mitchell (2012) chama de *vazio*, resultado do afastamento de ambos os pais. Nas palavras da pesquisadora, "preenchendo o vazio deixado pela morte de seu pai e a falta de engajamento de sua mãe para com a vida, Katniss se torna mãe e pai de Prim"[48] (MITCHELL, 2012, s/p, tradução nossa). Por essa razão, inclusive, a personagem principal se voluntaria pela irmã, afinal, sente que tem esse dever, tornando-se uma representação atualizada do herói-buscador – ou herói-voluntário (cf. VOGLER, 2006) – do conto maravilhoso.

Aliás, uma simples menção feita por Gale, indicando a possibilidade de fuga, deixa a protagonista descontente, porque reconhece a *obrigação* que tem para com sua família, que possui uma *ordem a ser executada*: "Como eu poderia abandonar Prim [...]? Nós não podemos ir embora, então por que se incomodar falando sobre isso?" (COLLINS, 2010b, p. 16). A personagem sabe que Prim e sua mãe não poderiam sobreviver sem ela, já que as caças, verduras e peixes que encontra na floresta ajudam-na a manter sua família viva. Inclusive, em diversos momentos da narrativa demonstra sua proteção para com Prim: "Eu protejo Prim de todas as formas que posso" (COLLINS, 2010b, p. 22). Assim, ao obedecer a *ordem implícita* (γ^2) de cuidar da casa e da família, temos a função equivalente ao recebimento da ordem, neste caso, a *ordem não declarada é executada*, designação em δ^2.

É neste momento que o antagonista/agressor surge. O papel do malfeitor consiste em "destruir a paz da família feliz, em provocar alguma desgraça, em causar dano, prejuízo. O inimigo do herói pode ser tanto um dragão, como o diabo, ou bandidos, a bruxa, a madrasta etc. Ele chegou [...] e começa a agir" (PROPP, 2010, p. 28). Em *Jogos vorazes*, o antagonista é representado *inicialmente* pela cerimônia pública chamada Colheita, estágio no qual os tributos são selecionados como em um ritual para participarem, obrigatoriamente, dos Jogos Vorazes. No entanto, a Colheita e os Jogos podem ser interpretados tão somente como *manifestações* ou *extensões* do real inimigo, o presidente tirano Coriolanus Snow. Afinal de contas, seu governo, além de impor a pobreza e a fome para controlar a população do país, oprime os distritos e provoca o medo, obrigando-os a ceder suas crianças para os Jogos. Dessa forma, no plano narrativo da trilogia, o presidente Snow mantém seu poder e *status*.

Inclusive, o momento da Colheita é descrito pela narradora autodiegética como portador de "uma atmosfera de terror" (COLLINS, 2010b, p. 22). A criança se torna elegível para a Colheita aos doze anos. Com essa idade, o nome dela é inscrito pela primeira vez e, a cada ano, soma-se uma nova inscrição. O sistema é, portanto, cumulativo. No último ano elegível, isto é,

[48] "*Filling the void left by her father's death and her mother's disengagement with life, Katniss becomes both mother and father to Prim*".

aos dezoito anos, o jovem tem seu nome registrado por sete vezes. Contudo, se o tributo vier de uma família miserável, o governo permite que ele se inscreva por mais vezes, de modo que ganhe, em troca, um escasso suprimento anual de grãos e óleo, chamado *tésseras*[49]. Por isso, para Katniss, a Colheita é um sistema injusto, visto que os mais pobres possuem maiores chances de serem selecionados.

> Digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tésseras. Cada téssera vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa. Você também pode fazer isso para cada membro de sua família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três por causa das tésseras que garantiram grãos e óleos para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. *Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita* (COLLINS, 2010b, p. 19, grifo nosso).

Os Jogos Vorazes, realizados anualmente, também são uma *extensão* do antagonista, uma maneira de o algoz controlar a população por meio do medo. A narradora-personagem os descreve como uma competição cujas regras são bem simples:

> Como punição pelo levante [chamado Dias Escuros, ocorrido anos atrás], cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. Os vinte e quatro tributos serão aprisionados em uma vasta arena a céu aberto que pode conter qualquer coisa: de um deserto em chamas a um descampado congelado. Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor (COLLINS, 2010b, p. 24-25).

A própria personagem reconhece que os Jogos Vorazes são uma forma de controle utilizada pela Capital e por Snow para prevenir outros levantes contra o governo: "Levar as crianças de nossos distritos, forçá-las a se matar umas às outras enquanto todos nós assistimos pela televisão. *Essa é a maneira encontrada pela Capital de nos lembrar de como estamos totalmente subjugados a ela*" (COLLINS, 2010b, p. 25, grifo nosso). Pelo fato de todas as crianças e adolescentes, de doze a dezoito anos, estarem sob a ameaça da Colheita e dos Jogos Vorazes (expressões de Snow e seu governo tirano), o dano pode acontecer a qualquer uma

[49] As tésseras também servem como um elemento para evidenciar a desigualdade social e segregar a população de cada distrito, afinal, os mais ricos (como os prefeitos e mercadores) não precisam inscrever o nome de seus filhos em troca de tésseras. A narradora-personagem relata que, para Gale, as tésseras são uma manobra política porque "não passam de mais um instrumento para aumentar a miséria" e "uma maneira de plantar ódio entre os trabalhadores esfomeados da Costura e aqueles que podem normalmente contar com uma ceia", afinal, é "vantajoso para a Capital" dividir a população (COLLINS, 2010b, p. 20).

delas. Contudo, um leitor atento pode antecipar que, pelo fato de Katniss ser a personagem principal da trilogia, o dano, elemento narrativo catalisador encontrado por Propp nos contos maravilhosos, recairá sobre a família dela.

Assim, passado o *plano da seção preparatória* e após uma breve exposição de como podemos considerar a Colheita e os Jogos como manifestações do antagonista (e, como veremos adiante, ecos de antigos rituais de sacrifício), entramos no *plano da ação*, onde a aventura de fato acontece. A primeira função (na verdade, a oitava), segundo Propp (2010, p. 31), indica o surgimento de um problema, ou seja, "o antagonista causa dano a um membro da família", cujo signo consiste em A. Essa função liga-se ao nó da intriga da narrativa, pois "interrompe o fluxo da situação inicial da narrativa, criando um problema ou obstáculo que deverá ser resolvido" (FRANCO JR, 2009, p. 44). Em *Jogos vorazes*, o país vive assolado pela tirania de Snow. Uma vez por ano, os Jogos são realizados para punir os doze distritos do país. A própria Colheita serve ao governo como um modo de manter a população sob vigilância.

Todos os anos, "jovens entre doze e dezoito anos são arrebanhados em áreas separadas por cordas e assinaladas com as respectivas idades, os mais velhos na frente e os mais jovens, como Prim, na parte de trás" (COLLINS, 2010b, p. 23). Um palco é montado em frente ao Edifício da Justiça e duas bolas de vidro são posicionadas no centro, uma com os nomes dos tributos masculinos, a outra, os dos femininos. Na Colheita da 74ª edição dos Jogos, Primrose é selecionada para fazer parte dos vinte e quatro tributos. Portanto, um dano é causado a um membro da família da protagonista, no caso, a própria irmã, como podemos atestar no seguinte trecho, no qual Effie Trinket seleciona o nome de Prim:

> [...] [ela] cruza o palco até a bola com os nomes das garotas. Ela se aproxima, enfia a mão bem fundo na bola e retira uma tirinha de papel [...].
> Effie Trinket cruza novamente o palco, alisa o papelzinho e lê o nome com uma voz alta e clara. E não sou eu.
> É Primrose Everdeen (COLLINS, 2010b, p. 26-27).

É possível dizer que a seleção de Prim se configura como o primeiro tipo da oitava função, signo $\underline{A}^{1}$, no qual o antagonista rapta alguém (a *seleção* para os Jogos seria uma espécie de *rapto*). O dano pode ser igualmente entendido como o décimo terceiro tipo, no qual o algoz dá ordem para matar alguém, signo em $\underline{A}^{13}$, afinal, participar dos Jogos, especialmente em se tratando do Distrito 12, é ser sentenciado à morte, como relata a narradora-protagonista: no Distrito 12, "a palavra *tributo* é quase sinônimo de *cadáver*" (COLLINS, 2010b, p. 29, grifo da autora). Por fim, o dano pode ser interpretado como uma releitura dos tipos $\underline{A}^{16}$ e $\underline{A}^{17}$, nos quais um dragão reclama uma princesa para o casamento ou ameaça devorá-la. Como veremos

adiante, esse episódio parece ser uma releitura do motivo *os tributos ao dragão*. Portanto, temos uma designação final em $\underline{A}^{1\text{-}13\text{-}16\text{-}17}$. Interessante mencionar que, segundo Propp (2010, p. 33), o agressor "realiza frequentemente dois ou três malfeitos de uma vez só". No caso, o presidente Snow, por meio da Colheita e dos Jogos, rapta Primrose (e mais vinte e três jovens), manda matá-la e a exige como tributo, assim, essa sequência de ações aproxima-se do que o estudioso russo encontrou nos contos maravilhosos.

Katniss não acredita na má sorte da irmã (posicionada, neste segmento narrativo, como *herói-vítima*, aquele personagem solicitado como tributo que, nos contos de fadas tradicionais, geralmente coincide com uma princesa que necessita ser procurada e/ou resgatada, conhecida como *donzela em apuros*), como podemos notar na seguinte análise mental: "Deve ter havido algum engano. Isso não pode estar acontecendo. Prim era uma tirinha de papel entre milhares! Suas chances de ser escolhida eram tão remotas que nem me dei o trabalho de me preocupar. Eu não tinha feito tudo?" (COLLINS, 2010b, p. 28). Então, após Prim ser selecionada, Katniss se voluntaria para tomar o lugar dela:

> – Prim! – O grito estrangulado sai de minha boca e meus músculos começam novamente a se mexer. – Prim! – Eu não preciso abrir caminho em meio à multidão. Os outros garotos dão passagem imediatamente, permitindo que eu chegue rapidamente ao palco. Eu a alcanço quando ela está a ponto de pisar no primeiro degrau. Empurro-a para trás de mim com meu braço.
> – Eu me ofereço! – digo eu, arquejando. – Eu me ofereço como tributo (COLLINS, 2010b, p. 29).

Assim, neste episódio, encontramos a nona função, signo em $\underline{B}$. Este é o momento de conexão ou mediação, porque pede-se ao herói que repare o dano, ou seja, "é divulgada a notícia do dano ou da carência. Faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem. Mandam-no embora ou deixam-no ir" (PROPP, 2010, p. 36). Em síntese, notamos um *apelo implícito*, afinal, pede-se que alguém repare o dano causado pelo agressor (no caso, a seleção de Primrose). Katniss, por fazer parte da Colheita, é testemunha da escolha da irmã (Effie Trinket é a portadora do anúncio do dano). Então, ela se voluntaria, acatando um pedido implícito do pai de salvar Primrose (assim, ela continua protegendo sua família). Por fim, autorizam-na como voluntária, isto é, enviam-na para os Jogos como substituta da irmã.

Portanto, as aventuras da protagonista têm início quando se voluntaria pela irmã. Com isso, ela continua a executar a *ordem implícita* e *não declarada* de seu pai, aquela de *sempre* proteger sua família. A esse respeito, Arrow (2012, p. 65, tradução nossa, grifo nosso) afirma que "as coisas mais importantes na vida de Katniss são sobrevivência e família [...]. Toda a

jornada [...] começa por causa da devoção de Katniss a Prim e seu *senso de dever* [...] para com a família"[50]. Por essa razão, acreditamos que o par de funções *ordem*, ainda que não declarada, e *realização da ordem* se faz presente na diegese do primeiro romance, como demonstramos anteriormente. Na realidade, a heroína busca proteger sua família e aqueles que ama no decurso da história narrada da trilogia aqui estudada.

Aliás, esse momento de conexão, no enredo de *Jogos vorazes*, parece ser especificado no tipo $\underline{B}^3$, no qual "*a iniciativa da saída parte frequentemente do próprio herói* e não de um mandante" (PROPP, 2010, p. 37, grifo nosso). Katniss é quem decide se voluntariar por Prim. É a protagonista quem toma a iniciativa de partir e enfrentar, no lugar da irmã, o combate que ocorre na arena dos Jogos Vorazes (constatamos, assim, que o dano efetuado pelo agressor é transferido, em certa medida, de Prim para Katniss). Portanto, temos uma designação em $\underline{B}^3$. Enfim, a partida de Katniss para uma missão se aproxima do modo peculiar de contar histórias do conto de fadas, afinal, a narrativa de cunho maravilhoso demanda a partida do herói, sendo que esta função ($\underline{B}$) configura-se como um *momento de conexão* porque seu significado "é provocar a partida do herói de casa" (PROPP, 2010, p. 36).

Apesar de não ter ordenado o envio de Katniss à Capital e, consequentemente, para a arena da competição, o mandante é representado por Effie Trinket, a escolta dos tributos do Distrito 12. Em outros termos, embora tenha sido Katniss a responsável por tomar a decisão de se voluntariar e substituir a irmã, Effie desempenha o papel de mandante, pois a personagem introduz a heroína no enredo do romance e provoca, de certa maneira, o envio dela para uma perigosa missão, afinal, é ela quem anuncia a desgraça que acomete a família de Katniss quando retira o papel com o nome de Prim da bola de vidro. Em última análise, Effie encaminha e, ao mesmo tempo, acompanha a protagonista até a Capital.

Especificamente em relação ao herói do conto maravilhoso, seja ele uma vítima ou um buscador, é no *momento de conexão* que ele é introduzido na história (cf. PROPP, 2010). De acordo com o pesquisador russo, encontramos dois tipos de heróis nos contos:

> 1) Se a jovem foi raptada, e desapareceu assim das vistas de seu pai (bem como do horizonte do leitor), e Ivan parte à procura da jovem, então o herói do conto é Ivan, e não a jovem raptada. *Podemos denominar buscadores a este tipo de heróis*. 2) Se uma jovem ou um menino são raptados ou expulsos, e o conto centrado em quem foi raptado ou expulso, não se interessando pelos que ficaram, então o herói do conto é a jovem (ou o menino) raptada (-o) ou expulsa (-o). *Nestes contos não há buscador, e o personagem principal pode ser denominado herói-vítima* [...] (PROPP, 2010, p. 36, grifo do autor).

[50] "*The most important things in Katniss' life are survival and family* […]. *The entire journey* […] *begins because of Katniss' devotion to Prim and her sense of duty to* […] *family*".

A propósito, é possível encontrar, nas reflexões teóricas de Propp, um modelo narrativo estereotipado: enquanto o herói-buscador é *quase sempre* representado por um personagem masculino, tal como Ivã nos contos de origem russa, o herói-vítima *geralmente* coincide com personagens femininas, como uma princesa que, raptada por um dragão, precisa ser resgatada. Poucos são os contos nos quais uma personagem feminina assume a posição ativa de herói-buscador. Assim sendo, é mais comum encontrarmos o padrão *homem salva mulher* nos contos de fadas tradicionais.[51]

Curiosamente, Katniss pode ser vista, a princípio, como herói-buscador e herói-vítima. Por um lado, a personagem feminina se posiciona como herói-buscador porque *protegeu* bem como *salvou* a irmã (configurada, no episódio da Colheita, como herói-vítima), antes mesmo de Prim ser enviada para os Jogos. Por essa razão, Katniss faz parte do conjunto de *heróis-voluntários*, personagens que "não hesitam e não mostram nenhum medo. [...] Propp os chama de buscadores, em oposição aos heróis vitimizados" (VOGLER, 2006, p. 64). Por outro lado, no momento em que substitui a irmã, ela se torna uma espécie de herói-vítima, porque agora é um tributo do cruel espetáculo.

No entanto, como ninguém parte em seu socorro, Katniss precisa proteger-se dos outros competidores. Assim, no curso da trama deste romance, a vemos se tornar heroína de si mesma, não precisando de ninguém para salvá-la. Ora, se os personagens do conto, pelo viés proppiano, são definidos por suas ações, ou seja, por aquilo que executam no curso da história, podemos concluir, desde já, que a protagonista se configura como herói-buscador, uma vez que realiza as ações desse tipo de personagem. A nosso ver, Katniss é *inicialmente* posicionada como herói-vítima para romper com esse papel tradicionalmente feminino. Então, o padrão *homem salva mulher* se desfaz, visto que uma *personagem feminina* é quem executa as ações que geralmente são atribuídas a personagens masculinos nos contos canônicos.

Portanto, Katniss é um herói-buscador ou, segundo Vogler (2006), um herói-voluntário. Ela se dispôs a substituir a irmã e, na ausência narrativamente *proposital* de um defensor, libertou-se do papel de herói-vítima e salvou sua própria vida. Embora receba ajuda de doadores e auxiliares, os quais não são precisamente mágicos, vemos ela enfrentar inúmeros obstáculos, muitas vezes sozinha, e lutar por sua vida, por quem ama e por seu povo, salvando *homens* e

[51] Em muitos desses contos, como "Jorinda e Joringel" ou "Os quatro irmãos habilidosos", dos irmãos Grimm, vemos o modelo *homem salva mulher* se repetir. Via de regra, um corajoso homem assume a posição de *herói-buscador* e sai pelo mundo em uma missão que consiste em salvar uma princesa. Por consequência, essa mulher indefesa desempenha o papel de *herói-vítima* (que neste caso corresponde à *donzela em apuros*).

mulheres. Em última análise, a protagonista se posiciona, no decorrer da trilogia, como herói-buscador não somente porque salva sua irmã e outros tantos personagens, mas porque consegue libertar toda a nação do governo de um tirano.

Aqui, uma digressão se faz necessária, pois, na diegese deste romance, há uma releitura (com aproximações e distanciamentos) do motivo *os tributos ao dragão*, o qual se relaciona com a narratividade do conto de fadas. Presente em muitos contos, esse motivo nasce de antigos *rituais de sacrifício*, costumes religiosos que faziam parte da realidade histórica de sociedades agrícolas (mais tardias que as tribos caçadoras). Aliás, a Colheita e os Jogos Vorazes, enquanto manifestações do antagonista, Snow e a Capital do país, porque liderada pelo tirano, podem ser interpretadas como uma releitura desses rituais outrora realizados por povos agrícolas, como os egípcios, cujo objetivo era alcançar uma boa colheita.

Segundo Propp (2002), podemos encontrar vestígios desse ritual no conto maravilhoso. Na realidade histórica, essa prática religiosa consistia em

> oferecer uma jovem em sacrifício ao rio do qual dependia a fertilidade. Isso ocorria no início da semeadura e devia favorecer o crescimento das plantas. No conto, porém, surge um herói que liberta a jovem do monstro que ia devorá-la. Na realidade, na época em que o rito estava em vigor, tal "libertador" teria sido trucidado como um perigoso infiel que colocava em risco o bem-estar do povo e a colheita (PROPP, 2002, p. 12-13).

Em síntese, quando essa prática ritualística caiu em desuso, surgiu o assunto do conto. O que acontece, segundo o estudioso russo, é uma *conversão* desse motivo, ou seja, para a narrativa maravilhosa, o costume de sacrificar jovens para a fertilidade do solo é encarado como algo repugnante. Por isso, o herói é inserido na história, o qual, na realidade histórica, teria sido considerado um ímpio que atrapalha a cerimônia sagrada. No conto, todavia, ele surge como alguém capaz de resolver o problema instaurado na narrativa.

O motivo *os tributos ao dragão*, como já afirmamos, ecoa antigos costumes religiosos, cerimônias nas quais mulheres eram oferecidas como sacrifício (por isso, nos contos de fadas, o dragão solicita tributos femininos, muito frequentemente princesas). Esse tipo de holocausto, relacionado a condições econômicas calcadas na agricultura, pode ser encontrado nas práticas e mitos de países que dependiam da água dos rios para o plantio, como o Egito, a Índia, a China e a Grécia. Segundo Propp (2002, p. 314), esse motivo corresponde "ao rito de oferecimento das jovens aos demônios e aos deuses aquáticos com o fim de influenciar a fertilidade de todo o país". Realizados no momento da semeadura, o objetivo dos rituais era favorecer a enchente para garantir uma boa colheita. Em razão disso, o monstro para o qual forneciam um tributo em

forma de sacrifício corresponde a um ser aquático. Acreditava-se, por exemplo, que o rio era guardado por um dragão das águas, para quem deviam oferecer um sacrifício de modo que ele consentisse em liberar as águas represadas. Desse modo, o período de seca seria encerrado e a umidade do solo seria reestabelecida. No enredo dos contos maravilhosos que retomam esse motivo, o dragão, análogo aos demônios e deuses aquáticos,

> surge com ameaças, sitia a cidade e exige como tributo uma mulher, para desposá-la ou devorá-la de forma violenta, como tributo. Podemos resumir esse motivo chamando-o de "tributos ao dragão". [...] Basicamente, resume-se no seguinte: o herói chega a um país estrangeiro, vê todas as pessoas "tão tristes", e de eventuais transeuntes fica sabendo que todos os anos (todos os meses) o dragão exige como tributo uma jovem, e que agora é a vez da filha do rei (PROPP, 2002, p. 263).

Esses rituais de sacrifício, que realmente existiram, encontram lugar na narratividade do conto, mais especificamente, em duas das variações da função *dano*, como em: "16) *Ele ameaça alguém com um matrimônio à força* (A[16]). O dragão exige que a princesa se case com ele" ou "17) *Ele ameaça com atos de canibalismo* (A[17]). O dragão reclama a princesa para devorá-la" (PROPP, 2010, p. 34). Em síntese, uma vítima, *quase sempre* uma mulher, é exigida e levada ao dragão que promete assolar todo o reino. Em seguida, é solicitado a alguém que salve o personagem-tributo. Aliás, como é possível perceber, esse motivo, nos contos tradicionais, reforça a imagem estereotipada da *donzela em apuros*. O conto "João-Cascata e Gaspar-Cascata", dos irmãos Grimm, é um bom exemplo a esse respeito: "João-Cascata chegou a uma aldeia onde tudo estava quieto e triste porque *a princesa* seria dada em *sacrifício* a um *dragão* que devastara toda a região e *não podia ser acalmado de outra forma*. Havia sido anunciado que quem arriscasse a vida e matasse o dragão receberia a mão da princesa em casamento" (GRIMM, 2012, p. 340, grifo nosso).

De modo geral, o motivo *os tributos ao dragão* se faz ver não somente no primeiro romance, mas na história narrada na trilogia como um todo, afinal, encontramos elementos desse tipo de enredo, pertencente ao conto maravilhoso, na anual realização dos Jogos Vorazes. Assim, encontramos uma aproximação entre os romances de Collins e os contos que ecoam esse motivo. O primeiro fato a ser constatado é a escolha do termo *tributo*, por parte da autora, o que já indica os caminhos para a nossa interpretação. Além disso, já sabemos como a Colheita e os Jogos funcionam: todos os anos, dois tributos, um menino e uma menina de cada um dos doze distritos de Panem, são selecionados em uma espécie de ritual para participar de uma competição, sendo que apenas um deles pode sair dali com vida.

As crianças dos distritos são oferecidas como *tributos ao dragão*, um pagamento "pelos crimes supostamente cometidos gerações atrás" (COLLINS, 2011a, p. 84), neste caso, um castigo que resulta da guerra chamada Dias Escuros, durante a qual a população tentou derrubar o governo. Os habitantes da Capital, contudo, são privilegiados e os nomes de seus filhos "jamais são colocados nas bolinhas da colheita" (COLLINS, 2011a, p. 84). Assim, ao mesmo tempo em que há um resgate do motivo *os tributos ao dragão*, o qual reflete antigos rituais e mitos de sacrifício, notamos a existência de uma crítica à desigualdade social, uma vez que a própria desigualdade está relacionada à ideia de entretenimento: os mais pobres oferecem seus filhos em sacrifício, os mais ricos assistem à competição televisionada.

Por sinal, em uma comparação direta com os rituais de sacrifício que deram origem ao motivo *os tributos ao dragão*, é possível dizer que, no mundo diegético da trilogia estudada, o ritual deixa de ser uma *prática religiosa* e passa a ser uma *prática política*. Afinal de contas, a Colheita e os Jogos Vorazes fazem parte de um projeto de mecanismos políticos cujo objetivo é controlar a sociedade: enquanto os distritos são oprimidos, coagidos e amedrontados (assim, espera-se que não se rebelem contra o governo), os habitantes da Capital se divertem e apostam no participante mais propenso a ganhar a competição, afastando-se dessa maneira de qualquer responsabilidade social. Acreditamos que Collins inclusive alerta que a televisão têm o poder de nos distrair e nos distanciar dos problemas que a sociedade enfrenta.

No mais, é possível dizer que a desigualdade social faz parte desse projeto, visto que é imposta pelos mecanismos políticos de Snow de forma a dominar tanto os moradores da Capital quanto aqueles dos distritos. Como em um eco da política romana de pão e circo, o presidente Snow mantém os habitantes da Capital entretidos, felizes e satisfeitos. Desse modo, aparta-os das decisões do governo, cuidando inclusive para que eles continuem alheios à extrema pobreza da maior parte do país. Já a população dos distritos é controlada por meio da pobreza e da fome, também impostas por esses mecanismos e utilizadas como armas de dominação.

Ao lutarem, diariamente, contra a pobreza, a fome e a desnutrição, os habitantes dos distritos igualmente se afastam das decisões do governo e, preocupados com a própria sobrevivência e a possibilidade de seus filhos serem selecionados para os Jogos, não são capazes de iniciar uma rebelião contra Snow. Logo, concluímos que a competição (e tudo o que a circunda) e a desigualdade social caminham juntas, ambas fazendo parte dos mecanismos políticos de controle social de um sistema opressor que realiza anualmente, em forma de entretenimento, um ritual que sacrifica crianças e adolescentes.

A propósito, a mensagem dos Jogos Vorazes em si mesma ecoa, de forma atualizada, os rituais de sacrifício relacionados ao motivo *tributos ao dragão*: "Vejam como levamos suas

crianças e as sacrificamos, e não há nada que vocês possam fazer a respeito. Se erguerem um dedo, nós destruiremos todos vocês" (COLLINS, 2010b, p. 25). Portanto, além de ser parte dos mecanismos de controle social de um governo opressor e autoritário, a competição sacrificial que reúne vinte e quatro tributos surge no enredo da trilogia como uma atitude, por parte da população, que objetiva apaziguar a ira, evitar a represália e aplacar a fome por poder da Capital e de Snow, personagem análogo ao dragão que solicita tributos.

Assim sendo, enquanto nos antigos ritos e mitos de sacrifício, jovens mulheres eram geralmente oferecidas para garantir uma boa colheita para a comunidade, em "Jogos vorazes", crianças e adolescentes são oferecidos para conquistar tésseras e *principalmente* para assegurar uma paz tão somente ilusória, ou seja, oferecendo seus filhos para o sacrifício, os distritos obtêm uma escassa quantidade de óleos e cereais e, ao mesmo tempo, mantêm a ira de Snow arrefecida. Aliás, o termo *colheita* é utilizado de forma irônica, afinal, a população dos distritos oferecem seus filhos por fome e medo sem receber praticamente *nada* em troca. Na realidade, é a Capital, governada por Snow, quem os *ceifa*, no duplo sentido de *colher* e *tirar a vida de alguém*, para mostrar que está acima de tudo e todos.

Curiosamente, Propp (2002, p. 318, grifo nosso) cita mitos nos quais "o sacrifício é motivado simplesmente pelo perigo que expõem a população os animais aquáticos, que precisam ser *abrandados*". Nesses casos, o mito se faz ver em lugares onde o ritual não mais existe. Portanto, percebemos ecos desses rituais em duas instâncias na trilogia. Por um lado, a faminta população dos distritos necessita de alimento, o que reflete os ritos de sacrifício para obter uma boa colheita, visto que as famílias mais pobres podem inscrever os nomes de seus filhos elegíveis diversas vezes nos Jogos de forma a obterem tésseras. Desse modo, apesar de a população não ser responsável pelo holocausto em si, há uma oferta de sacrifício para que possam *colher* as tésseras.

Por outro lado, a realização anual da Colheita e dos Jogos assume também a função de acalmar ou abrandar a cólera da Capital e do presidente Snow, o que demonstra uma relação com os mitos mencionados acima, nos quais um povo precisa abrandar os ânimos de algum animal aquático. Relaciona-se igualmente com contos como "João-Cascata e Gaspar-Cascata", no qual o dragão só pode ser acalmado se a ele oferecerem a princesa em sacrifício. Aliás, um dos significados dicionarizados do termo *tributo*, seja em inglês, seja em português, indica a oferta de algum bem – geralmente um sacrifício ou uma quantia em dinheiro – por um povo, país ou governo a outro em troca de proteção ou mesmo para que não sejam atacados. De forma semelhante, a população dos distritos oferece seus filhos porque tem medo do que lhes possa acontecer se desobedecerem Snow. A oferta ao holocausto ocorre, portanto, para que não sejam

atacados. Dessa forma, confirmamos que os Jogos são, com efeito, um memorando de quem está no poder e de como a população encontra-se desamparada.

A criação dos Jogos já demonstrou quem estava no controle. Como sabemos, os Jogos foram idealizados para manter lembrada uma revolta que aconteceu vários anos atrás, os Dias Escuros, durante os quais os distritos se rebelaram contra a Capital. Após a derrota dos distritos, foi firmado o Tratado da Traição, o qual estabeleceu que vinte e quatro jovens deveriam lutar em uma arena. De acordo com Koenig (2012), a Capital seleciona esses jovens para simbolizar aqueles que se levantaram contra ela. Assim, durante a competição, televisionada para todo o país, há uma espécie de teatralização reiterativa da primeira rebelião e da derrota dos distritos. A Capital inclusive os obriga a olhar para os Jogos Vorazes como uma festividade, um tempo de arrependimento e um lembrete de que outro levante não deve acontecer. Dessa forma, o governo mostrou quem estava no poder.

Além disso, o próprio Snow personifica a violência e a opressão sofridas pelos distritos, elementos velados pelo nacionalismo exacerbado do personagem. Segundo Henthorne (2011), a violência e a crueldade, na visão de Snow, não são apenas aceitáveis, mas necessárias para obter e manter sua autoridade bem como seus privilégios. Por essa razão, "é difícil não temer um poder que possa sacrificar tão facilmente e sem pensar a vida das crianças. Se eles estão dispostos a fazer isso, bem, o que mais eles podem fazer? Melhor permanecer obediente e vivo do que arriscar uma forma pior de retaliação"[52] (KRESS, 2011, p. 232, tradução nossa). Assim, a oferta de tributos é realizada para que o apetite por vingança e a fome por poder do presidente Snow sejam abrandados, pois sabem que estão em desvantagem e que tudo pode piorar caso o presidente seja desobedecido e/ou desafiado.

Enfim, em uma comparação aos ritos e mitos de sacrifício realizados por povos agrícolas e amparados pela interpretação de Propp (2002) em sua análise histórica dos contos de fadas, o que percebemos na diegese da trilogia norte-americana é a utilização desse tipo de ritual para alcançar e manter a dominação política. Em outros termos, por meio desse grande ritual de sacrifícios instaurado em Panem (que inclui as inscrições para obter tésseras, a Colheita e os próprios Jogos), o presidente Snow e a Capital reforçam seu *status* e assim continuam a dominar a população, mantendo-a sob sua autoridade. Em última análise, a trilogia esboça um mundo ficcional "onde o poder político é consagrado através do sacrifício ritualístico de crianças"[53] (MARTIN, 2014, p. 220, tradução nossa).

---

[52] "*It is hard not to fear a power that can so easily, thoughtlessly sacrifice the lives of children. If they are willing to do that, well, what else might they do? Better to stay obedient and alive than risk a worse form of retaliation*".
[53] "*where political power is consecrated through ritual child sacrifice*".

Especificamente no que diz respeito à releitura do motivo *os tributos ao dragão* no primeiro romance da trilogia, encontramos as seguintes aproximações a partir de uma visão centrada nas funções dos personagens do conto maravilhoso: i) Snow, análogo ao dragão das águas, surge com ameaças e exige anualmente a entrega de vinte e quatro tributos para encenar uma rebelião ocorrida anos atrás e reiterar o poder da Capital; ii) Primrose Everdeen, por sua vez, pode ser vista como a donzela exigida como tributo, afinal, é selecionada na Colheita da 74ª edição dos Jogos para participar da competição; iii) Katniss, o herói da narrativa, oferece a si mesma como voluntária para substituir a irmã.

Com isso, notamos uma perceptível relação entre o enredo do primeiro romance (e o da história narrada na trilogia como um todo) e o motivo *os tributos ao dragão* tal como encontrado nos contos maravilhosos. É pertinente frisar que o herói não é mais um personagem masculino, mas feminino, assim, há também um distanciamento. Semelhantemente a Teseu, que no mito grego se ofereceu como tributo e enfrentou o Minos; Beowulf, que no poema épico escrito em língua anglo-saxã lutou contra Grendel, "que todos os anos reclamava a vida de trinta guerreiros" (VOLOBUEF, 2013a, p. 24); ou João-Cascata, que no conto dos Grimm matou um dragão e salvou a filha do rei; Katniss se mostra como uma representação desse herói masculino defensor, forte e impetuoso que, ao se voluntariar pela vida de outrem, suspende um antigo ciclo de sacrifícios. Ao fazer isso, a protagonista rompe estereótipos tradicionais de gênero bem como normativas patriarcais, provando que mulheres são igualmente heroínas, defensoras, fortes e impetuosas. Desse modo, distancia-se do padrão feminino dos contos conhecido como *donzela em apuros* que, indefesa, necessita ser salva.[54]

Devemos acrescentar que, "com o advento da propriedade privada sobre a terra, surge uma forma nova e específica de relações familiares. O amor paterno intensifica-se e já não admite o sacrifício de um filho" (PROPP, 2002, p. 317). Em razão disso, aparece um forasteiro, na narrativa mítica, que se voluntaria pela(s) vítima(s). Como vimos, quando o ritual ainda era realizado, esse estrangeiro teria sido considerado um ímpio, no sentido de ter interrompido o ciclo sacrificatório e prejudicado o bem-estar e a colheita da comunidade. No conto, ele é elevado ao posto de herói. Como esse herói, Katniss substitui sua própria irmã, salvando-a das mãos de Snow. No desenvolvimento dos romances, o ato da protagonista ajuda a encerrar de uma vez por todas o ciclo de sacrifícios instaurado em Panem. A heroína coloca um fim no

[54] Além disso, diferentemente do que ocorre nos contos de fadas canônicos, nos quais ao herói são prometidos prêmios e muitas vezes a mão da *donzela em apuros*, o que move a heroína é um amor fraternal. Aqui, uma mulher se voluntaria para salvar sua irmã sem esboçar qualquer desejo por recompensas (muito embora haja a oferta de prêmios para o vencedor dos Jogos Vorazes).

medo, na opressão e no sofrimento de um povo. Por essa razão, Katniss é alçada à posição de heroína, não somente de sua irmã, mas de toda a nação.

Após o que acabamos de expor, observamos que o *velho* e o *novo* se entrelaçam na diegese da trilogia. O ritual de sacrifício de tributos, bem como os mitos correspondentes, encontra espaço no conto maravilhoso: "os nomes dos deuses desaparecem, as motivações mudam [...], o estilo de narrativa modifica-se e o mito transforma-se em conto" (PROPP, 2002, p. 319). Na trilogia criada por Suzanne Collins, percebemos um processo semelhante: o dragão é convertido na figura do presidente e o herói não é mais um protagonista masculino, mas feminino. O ritual de sacrifício, por sua vez, recebe uma nova roupagem: é transformado em um cruel *reality show* e utilizado como uma ferramenta para manipular e oprimir a população de Panem. Em última análise, rito, mito e conto desaguam em "Jogos vorazes" de uma forma renovada, adaptados aos nossos tempos.

Ao mesmo tempo, o *velho* e o *novo* caminham ao lado de uma crítica à realidade histórica contemporânea, por exemplo, no que tange à desigualdade social, à injusta distribuição de riquezas e ao recrutamento[55] de soldados jovens para guerras (muitos dos quais são obrigados a se alistar ou participam deliberadamente por possuírem uma visão romantizada sobre esse assunto). Além disso, Collins problematiza a influência da televisão na formação do jovem bem como o consumo excessivo de *reality shows* nos Estados Unidos. Por consequência, a autora põe em evidência a dessensibilização (não se sentir comovido) que esse programa pode gerar no público juvenil, afinal de contas, a humilhação, a crueldade e a brutalidade são muitas vezes naturalizadas pelos *reality shows*.

Posto de outro modo, a autora norte-americana teme que, ao consumirem *reality shows* em excesso (programas durante os quais os participantes são humilhados e até mesmo feridos, como já vimos acontecer em *Survivor*[56]), os jovens não mais se sensibilizem frente a notícias, situações e imagens reais de sofrimento alheio e que a violência se torne algo comum e natural. Nas palavras da autora,

> há a emoção voyeurista – observar pessoas sendo humilhadas, levadas às lágrimas ou sofrendo fisicamente – que eu acho muito perturbador. Há também o potencial de dessensibilizar o público, de forma que, quando eles

[55] Consoante Koenig (2012), o momento da Colheita, transmitido para toda a Panem, pode ser visto como uma representação do recrutamento de jovens para a guerra no Vietnã, o primeiro combate armado a ser televisionado, tendo em vista que as emissoras queriam obter o máximo de audiência possível. O próprio recrutamento para essa guerra foi televisionado para todo o país (cf. KOENIG, 2012). Vale lembrar que o pai de Collins participou da guerra do Vietnã, fato que pode validar a interpretação da autora.

[56] Em *Survivor*, os competidores são isolados em um lugar remoto onde devem prover para si mesmos os mais básicos recursos enquanto lutam por recompensas.

> virem uma tragédia real, digamos, nas notícias, isso não tenha o impacto que deveria[57] (COLLINS, 2008b, s/p, tradução nossa).

Por essa razão, inclusive, a autora desenvolve a ideia de uma competição que combina e aglutina um *reality show* a cenas de um combate armado entre crianças e adolescentes, o que sinaliza que as notícias televisivas sobre tragédias e guerras não são entretenimento, mas imagens reais de perda e sofrimento. O problema se resume em se tornar alheio a isso, não compreender que as notícias sobre guerras não acabam quando trocamos de canal e encarar situações reais de violência, como aquelas veiculadas por telejornais, como um entretenimento, semelhante a um *reality show*, o qual muito comumente transmite e naturaliza episódios de agressão, violência, hostilidade e crueldade.

Em suma, a autora de "Jogos vorazes" relaciona o recrutamento de jovens para a guerra (a Colheita pode ser vista como uma releitura tanto da seleção de competidores para um *reality show* quanto do recrutamento de soldados para a guerra), os *reality shows* (um entretenimento somente para a Capital) e as notícias sobre guerras e outras tragédias (os moradores dos distritos acompanham o programa e veem seus filhos serem feridos e mortos) para sensibilizar o público-alvo. Para tanto, utiliza o motivo *os tributos ao dragão*, presente nos contos maravilhosos e resultado de antigas práticas religiosas, e ao mesmo tempo o adapta aos problemas que percebe na sociedade de nossos tempos, revelando com isso um "jogo temporal" (MARINHO, 2009, p. 158) que conecta os tempos arcaicos à contemporaneidade. Por isso, vemos nessa retomada aproximações e distanciamentos, o velho se relacionado ao novo.

Além do motivo *tributos ao dragão*, é comum encontrarmos, nos contos maravilhosos, o algoz em forma de *dragão raptor*. De acordo com Propp (2002), o monstro chega com grande velocidade e geralmente rapta uma princesa, levando-a para seu reino. Por sinal, o sequestro reflete concepções tardias que evocam a ideia de morte enquanto rapto: "a morte ocorre porque a alma ou uma das almas do morto foi raptada. A cura e o restabelecimento são vistos da seguinte maneira: é preciso raptar de volta a alma e recolocá-la em seu lugar. *Certos contos são inteiramente construídos sobre o rapto e o contra-rapto*" (PROPP, 2002, p. 302-303, grifo nosso). Constatamos esse motivo no desfecho da diegese do segundo romance, em que Snow, análogo à figura do dragão sequestrador, rapta o personagem Peeta Mellark, mantendo-o como cativo na Capital no curso do último volume da trilogia.

---

[57] "*there's the voyeuristic thrill – watching people being humiliated, or brought to tears, or suffering physically – which I find very disturbing. There's also the potential for desensitizing the audience, so that when they see real tragedy playing out on, say, the news, it doesn't have the impact it should*".

Assim sendo, Peeta pode ser visto como a princesa raptada que deve ser resgatada. Aliás, ao ocupar uma posição frequentemente preenchida por personagens femininas, o personagem masculino subverte o padrão *homem salva mulher* tal como encontrado nos contos de fadas canônicos, uma vez que ele mesmo se torna uma representação da *donzela em apuros*, uma personagem feminina marcada por diversos estereótipos de gênero que, em condição de inferioridade de forças, encontra-se em uma situação difícil.

Enfim, após Katniss se voluntariar por Prim, Effie Trinket (o mandante, na classificação de Propp) retira da bola de vidro o nome do tributo masculino do Distrito 12:

> – Que dia fantástico! – gorjeia ela [Effie], tentando ajeitar a peruca, que tombou acentuadamente para a direita. – Mas muitas coisas interessantes ainda vão acontecer! É chegada a hora de escolhermos nosso tributo masculino! – Claramente tentando controlar seus cabelos, ela coloca uma das mãos na cabeça enquanto cruza o palco em direção à bola que contém os nomes dos garotos e pega a primeira tirinha de papel que encontra. Volta chispando para o pódio e nem tenho tempo de desejar boa sorte a Gale quando ela lê o nome.
> – Peeta Mellark (COLLINS, 2010b, p. 32).

Peeta Mellark, um rapaz de "estatura mediana, atarracado, cabelos louros que caem em ondas sobre a testa" (COLLINS, 2010b, p. 32), representa, neste episódio (e em outros tantos), o herói-vítima.[58] A protagonista se demonstra descontente com a seleção dele, porque, embora não sejam amigos, ela se sente em dívida para com o personagem. Em uma analepse, a narradora autodiegética relata ter sido ajudada por Peeta após a morte do sr. Everdeen, enquanto vagava pelo distrito tentando vender roupas velhas de Prim para que pudesse comprar comida. O filho do padeiro, propositadamente, queimou pães no forno e os entregou a Katniss (ao invés de jogá-los aos porcos como ordenara sua mãe). Por isso, ela sente possuir uma responsabilidade moral para com o rapaz. Então, muitas vezes movida por sentimentos de dívida e solidariedade, a heroína o salvará repetidas vezes no curso dos romances.

Ao se voluntariar para impedir que sua irmã se submetesse aos Jogos, Katniss aceita o chamado. Propp (2010) confere o signo C para essa atitude, chamando-a de *início da reação*, visto que sinaliza o momento no qual o herói decide reagir. A identificação dessa função reforça a interpretação de que a protagonista seja uma representação do herói-buscador, porque "este

[58] Peeta, por vezes, ocupa várias esferas de ação. Neste e em outros episódios, é herói-vítima, análogo à princesa dos contos enquanto *personagem procurado* (conhecida como *donzela em apuros*). Outras vezes, suas ações fazem parte da esfera do auxiliar. Esse movimento de uma esfera para outra é constatado por Propp (2010), uma vez que existe a possibilidade de um único personagem fazer parte de mais de uma esfera de ação. Tendo em vista que os personagens, pelo viés proppiano, são definidos pelas ações que executam na narrativa, percebemos que Peeta, na trilogia, comporta-se principalmente como herói-vítima.

momento é característico somente dos contos onde o herói é o buscador" (PROPP, 2010, p. 38). A própria protagonista reconhece que aceitou um chamado difícil: "O que fiz foi a coisa mais radical do mundo" (COLLINS, 2010b, p. 33), afinal de contas, voluntariar-se e substituir outro tributo é um ato raro na maioria dos distritos (apenas nos mais ricos observamos isso acontecer de forma mais frequente, visto que os Carreiristas oferecem a si mesmos para os Jogos porque veem neles uma oportunidade de ascender socialmente).

Em seguida, no plano narrativo deste romance, deparamo-nos com um deslocamento de funções (fenômeno identificado em alguns contos). Katniss é conduzida a uma sala, localizada no Edifício da Justiça. Ali, o tributo recebe a visita de familiares e amigos antes de partir para a Capital. Katniss recebe Prim e sua mãe, encontro durante o qual se despedem com pesar.[59] Recebe também o pai de Peeta, o padeiro do distrito, e seu amigo de caça, Gale Hawthorne. Contudo, é a visita de Madge, amiga de Katniss e filha do prefeito do Distrito 12, que sinaliza o deslocamento de funções. Nesse episódio, Madge pode ser vista como doadora, já que oferece à heroína um broche de ouro (que pertencia à sua tia, Maysilee Donner, morta da 50ª edição dos Jogos Vorazes) com um *mockingjay*[60] nele incrustado.

> – Eles permitem que você use na arena alguma coisa de seu distrito. Uma lembrança de sua casa. Você poderia usar isso? – Ela está segurando o broche de ouro circular que estava em seu vestido horas atrás. Eu não tinha prestado muita atenção nele antes, mas agora estou vendo que é um *pequeno pássaro voando*.
> [...]
> – Aqui está. Vou colocá-lo em seu vestido, certo? – Madge não espera a resposta, apenas se inclina e prende o pássaro em meu vestido. – Katniss, você me promete que vai usá-lo na arena? – pergunta ela. – Promete?
> – Prometo – respondo [...] (COLLINS, 2010b, p. 45-46).

De acordo com a sequência de Propp (2010), a *prova preparatória* (D), a *reação do herói* (E) e o *fornecimento do meio mágico* (F) surgem tipicamente após a partida do herói. No

[59] Curiosamente, esse episódio pode fazer alusão aos rituais de iniciação. Antes de o iniciado ser encaminhado para o local onde aconteciam as cerimônias, ele se despedia de sua família. Segundo Propp (2002, p. 88), esses encontros "eram despedidas para morrer" (apesar de a chamada *morte iniciática* ser simbólica, muitas vezes o neófito de fato morria porque não resistia às sevícias físicas). Semelhantemente, a mãe e a irmã da heroína se despedem dela porque sabem que as chances de a garota retornar da competição são mínimas.

[60] No mundo diegético da trilogia, o *mockingjay* é uma espécie de pássaro resultante do acasalamento acidental entre o *jabberjay* (uma raça de pássaros exclusivamente machos, criada pela Capital) e o *mockingbird* (qualquer um dos vários tipos de pássaros norte-americanos que copiam os sons emitidos por outros pássaros). É válido elucidar que utilizamos, nesta tese, a terminologia empregada por Collins no original em inglês para evitarmos ambiguidades, tendo em vista que, na tradução para o português brasileiro realizada por Alexandre D'Elia, tanto *mockingjay* quanto *mockingbird* foram traduzidos como *tordo*. É pertinente trazer à luz, desde já, que este objeto tem um papel fundamental na trajetória de Katniss, afinal, o *mockingjay* representará tanto a heroína quanto a revolução rebelde que se ergue contra a Capital no segundo e terceiro romances.

entanto, aqui, essas funções ocorrem antes da partida de Katniss para a Capital, assim, há um distanciamento em relação ao enredo prototípico dos contos de fadas. Em síntese, encontramos as seguintes funções: *prova preparatória* especificada em *outros pedidos* ($\underline{D}^7$), visto que Madge pede a Katniss que use o broche de ouro; *reação do herói* singularizada pelo comportamento da protagonista, o qual corresponde ao pedido feito pela doadora, ou seja, Katniss aceita usar o broche na arena ($\underline{E}^7$); por fim, ocorre o *fornecimento do meio mágico*[61]. Neste caso, o objeto é transmitido de modo direto da doadora à heroína da história narrada ($\underline{F}^1$). Compreendemos assim que a sequência de ações destacada acima pode ser interpretada como um caso de doação e recepção de um objeto.

Após as visitas, a protagonista deixa seu distrito acompanhada por Peeta Mellark, Effie Trinket e seu mentor, Haymitch Abernathy[62]. Partem em um veloz e luxuoso trem que "começa a se mover em questão de segundos" (COLLINS, 2010b, p. 48). Essa ação (o herói deixa a casa) é designada pelo signo ↑. Segundo Marinho (2009, p. 126), a partida do herói do seu local de origem é essencial para seu amadurecimento, uma vez "que deve passar pelo rito iniciático cuja origem está no mito e se transfere [...] para os contos de caráter maravilhoso". Na trilogia, a heroína também realiza a saída de sua casa, uma etapa importante da jornada do herói do conto que ecoa antigos rituais iniciáticos (partida-testes-retorno).

Ora, tendo em vista que "os elementos $\underline{A}$ $\underline{B}$ $\underline{C}$ ↑ representam o *nó da intriga* do conto" e que "*em seguida se desenvolve a ação*" (PROPP, 2010, p. 38, grifo nosso), a partida do herói (seja aquele do mito, do conto ou a heroína da trilogia) confere à narrativa "um *tom de aventura*, na medida em que esse herói é colocado em contato com o *desconhecido*, permitindo que ele atinja um amadurecimento ao enfrentar sozinho obstáculos e perigos, ou a se isolar da sociedade, sem a proteção familiar, ou então se aliando aos ajudantes" (MARINHO, 2009, p. 130, grifo nosso). Com efeito, as aventuras de Katniss ocorrem longe de casa, especialmente nas arenas dos Jogos, onde é colocada verdadeiramente em contato com o desconhecido e o *maravilhoso científico-tecnológico*. Ali, enfrenta (sozinha e/ou aliando-se temporariamente a outros competidores) diversos obstáculos e situações perigosas.

A heroína pode até se deparar com uma *pré-aventura* na Capital. Contudo, a aventura propriamente dita se desenvolve nas arenas dos Jogos (o *mundo dos confins*, como veremos), onde a maioria dos eventos dos dois primeiros romances acontece. Somente no terceiro volume,

[61] Em nosso *corpus*, não há *objetos mágicos* como nos contos de fadas tradicionais. Na verdade, há o que podemos chamar de *maravilhoso tecnológico* (como arco *high-tech* de Katniss apresentado no terceiro volume da saga). Em outras situações, o objeto é comum, mas necessário para a jornada da heroína, tal como o broche de *mockingjay*.
[62] Haymitch foi o vencedor da 50ª edição dos Jogos Vorazes. Antigos vencedores se tornam mentores de tributos.

a aventura ocorre na Capital, onde uma guerra civil se desenrola. Ali, o objetivo da heroína é alcançar a mansão do presidente para matá-lo. No percurso, ultrapassa inúmeros obstáculos. Portanto, semelhante a muitos contos, as peripécias da heroína tomam corpo somente após o afastamento daquele mundo que considera familiar. Aliás, já é possível dizer que as aventuras da protagonista ecoam, como os contos, o ritual de iniciação.

Antes mesmo de chegar na Capital, entra em cena o *doador principal* de Katniss (não somente deste romance, mas da trilogia como um todo). Como sabemos, o doador é responsável por oferecer algum objeto, auxiliar, qualidade ou até mesmo um conselho ao herói, em suma, algo que o ajudará a solucionar o problema instaurado no início do conto. Nos termos de Vogler (2006, p. 59), o doador é "alguém que ajuda o herói temporariamente, em geral dando a ele algum presente. Pode ser uma arma mágica, uma chave ou pista importante, algum alimento ou remédio mágico, ou um conselho que pode salvar a vida". Embora Madge se posicione como doadora, ela não é a única figura a ocupar essa posição. Outros tantos, como os Patrocinadores, os Idealizadores e até mesmo outros tributos, podem desempenhar esse papel, mas apenas momentaneamente. Na realidade, Haymitch, mentor dos tributos do Distrito 12, é o personagem que ocupa esse papel com maior predominância.

Os Patrocinadores, pessoas ricas da Capital que apostam em um certo competidor, ofertam objetos, remédios, comida etc. aos tributos que se encontram na arena. Contudo, é por intermédio do mentor que o tributo consegue esses mesmos espólios, como podemos observar no trecho a seguir: "Vocês sabem que o mentor de vocês é seu salva-vidas nesses Jogos. *A pessoa que vai aconselhar vocês, elencar os patrocinadores e comandar o envio de quaisquer dádivas*. Haymitch pode muito bem ser a diferença entre a vida e a morte de vocês dois!", diz Effie Trinket (COLLINS, 2010b, p. 54, grifo nosso). Com isso, é possível declarar que os Patrocinadores se posicionam como doadores como uma extensão do mentor, tendo em vista que agem conforme suas indicações.

Mais à frente na narrativa, a protagonista revela outras características do papel destinado a Haymitch, o qual deve convocar patrocinadores e "montar uma estratégia sobre como e quando entregar [...] dádivas" (COLLINS, 2010b, p. 152). Portanto, a missão de Haymitch vai ao encontro do que postula Vogler (2006, p. 123) a respeito do doador, cujos atributos "incluem a proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou presentes mágicos. [...] Propp chama esse tipo de personagem de 'doador' ou 'provedor', porque sua função exata é fornecer ao herói algo de que ele vai precisar na jornada". Com isso, notamos a importância das funções desempenhadas pelo doador, neste caso, por Haymitch, cujas ações determinarão o destino tanto de Katniss quanto de Peeta.

A propósito, o envio de dádivas (objetos, comida e remédios) pelos Patrocinadores para os competidores por intermédio de um mentor, no caso, Haymitch, leva-nos ao fato de Propp (2010) ter observado que mais de um personagem pode ocupar uma mesma esfera de ação (possivelmente para complementar as ações dos outros personagens dessa mesma esfera). Os Idealizadores, que geralmente arquitetam os horrores que acontecem nas arenas e, por essa razão, podem ser vistos como extensões de Snow, o agressor, por vezes podem ser interpretados como doadores, porque complementam, a nosso ver, as ações dos Patrocinadores. Por outro lado, o próprio Haymitch, que se configura como doador, por vezes aparece como auxiliar de Katniss, corroborando a outra tese de Propp (2010), aquela que se refere ao fato de um único personagem poder ocupar mais de uma esfera de ação. Veremos, no decorrer da análise, como esses personagens vão se moldando à situação narrativa e se inserindo nas diferentes esferas de ação encontradas por Propp (2010) em sua análise do conto maravilhoso.

Enfim, na sequência de ações que se desenvolve na viagem que leva os tributos do Distrito 12 até a Capital, encontramos as funções do doador e da reação do herói *parcialmente* deslocadas, visto que o encontro com o *doador principal*, Haymitch, acontece *durante* a primeira transferência espacial de Katniss, e não após ela, como geralmente acontece nos contos. Propp (2010) indica que, por vezes, o encontro com o doador pode acontecer *no caminho* ou *numa estrada*, mas o encontro mais prototípico se dá após a partida e a chegada do herói em algum local físico (tipicamente uma casa no meio da floresta). Mesmo que aconteça aqui o encontro com Haymitch, notamos que esse deslocamento parcial das funções da esfera do doador não fere a lógica da narrativa.

Segundo Propp (2010, p. 46), há dois tipos de doadores no conto maravilhoso: o doador amistoso, que oferta ao herói presentes de bom grado; e o doador hostil, que não é um doador propriamente dito, porque equipa o herói a contragosto. A princípio, Haymitch é caracterizado como *doador hostil*, no entanto, é pertinente destacar que essa caracterização ocorre somente neste episódio porque ele não acredita que um tributo vindo do Distrito 12 tenha potencial o suficiente para vencer uma edição dos Jogos Vorazes:

> Não é surpresa que os tributos do Distrito 12 jamais tenham alguma chance. [...] *raramente conseguimos patrocinadores*, e grande parte do motivo é ele. As pessoas ricas que subvencionam os tributos – ou porque estão apostando neles ou porque simplesmente querem se gabar por terem escolhido o vencedor – *esperam lidar com uma pessoa com o perfil um pouco mais clássico do que o de Haymitch* (COLLINS, 2010b, p. 64, grifo nosso).

Então, após o discurso de Effie (destacado anteriormente, durante o qual demonstra a importância de Haymitch como aquele que os aconselhará e os ajudará a obter Patrocinadores), Katniss percebe que o personagem, embora hostil, pode ser um diferencial quando os Jogos começarem. Então, durante um café da manhã, no veloz trem que os dirige à Capital, Katniss e Peeta confrontam Haymitch. Devemos acrescentar que, segundo Propp (2010), o herói precisa lutar com o doador hostil para conseguir algo dele. O confronto, portanto, tem o objetivo de a protagonista conseguir, no futuro, os favores dele:

> – Então você é o encarregado de nos dar conselhos – digo para Haymitch.
> – Aí vai um pequeno conselho: mantenham-se vivos – diz Haymitch, e depois cai na gargalhada [...].
> – Isso é muito engraçado – diz Peeta. De repente ele dá um golpe no copo que está na mão de Haymitch. O vidro se esfacela no chão, fazendo com que o líquido vermelho-sangue escorra para os fundos do trem. – Mas não pra nós.
> Haymitch pondera o ato por alguns segundos e então dá um soco no queixo de Peeta, lançando-o para fora da cadeira. Quando ele se volta para pegar a bebida, *cravo minha faca na mesa, entre a mão dele e a garrafa, por pouco não acertando seus dedos*. Eu me preparo para receber o golpe dele, mas nada acontece. Ao contrário, ele se recosta na cadeira e nos encara com olhos estreitos.
> – O que é isso, afinal? – pergunta Haymitch. – *Será que realmente peguei um par de lutadores esse ano?* (COLLINS, 2010b, p. 64, grifo nosso).

Após esse enfrentamento, Haymitch se mostra menos hostil e mais amistoso, para usar os termos de Propp (2010). Durante a disputa, Katniss recebe dele conselhos, patrocinadores, dádivas e auxiliares para conseguir sobreviver dentro da arena. Em suma, deparamo-nos com as seguintes funções: "um ser hostil luta contra o herói" (PROPP, 2010, p. 41), signo $\underline{D^9}$, visto que Haymitch luta contra a heroína; "O herói vence (não vence) o ser hostil" (PROPP, 2010, p. 42), signo $\underline{E^9}$, porque Katniss vence, em certa medida, Haymitch e conquista sua atenção; por fim, há a "recepção do meio mágico" (PROPP, 2010, p. 42), signo $\underline{F^1}$, visto que, a partir desse momento, o personagem passa a ajudar, aconselhar e orientar, de modo direto, tanto Katniss quanto Peeta. Vale frisar que essa última função não é realizada somente neste episódio. Na realidade, Haymitch contribuirá com doações/conselhos/auxílios para a jornada da heroína no desenvolvimento dos três romances, especialmente na obtenção de Patrocinadores (cruciais para a sobrevivência de Katniss).

Neste ponto, uma digressão se faz necessária. Segundo Propp (2002, p. 55), o herói do conto, "sempre caminhando em frente, [...] chega a uma floresta densa e escura". Geralmente encontra uma cabana, uma isbá ou um local equivalente no meio dessa floresta, a casa de Baba-Yagá, comumente caracterizada como doadora nos contos russos. Após ser submetido a provas

e interrogatórios, recebe dela diversos tipos de objetos e auxílios mágicos, os quais facilitarão sua jornada.[63] A floresta e a cabana do conto, de acordo com Propp (2002), são ecos da floresta e da casa onde aconteciam os rituais iniciáticos de antigos regimes tribais. Supunha-se que o neófito chegava ao reino dos mortos por meio dessa casa, sendo essa a "razão pela qual a cabana caracteriza-se como passagem para o outro mundo" (PROPP, 2002, p. 64), onde os iniciados permaneciam por um período pois acreditava-se que estivessem mortos.

Sabemos que o neófito passava por provações cruéis bem como por experiências de morte simbólica. Por essa razão, o ritual de passagem era temido pelos jovens da tribo. Porém, de acordo com Propp (2002), acreditava-se ser necessário enfrentá-lo, porque garantia ao rapaz algum poder mágico sobre os animais, uma vez que o ritual estava relacionado aos modos de produção da tribo, neste caso, a caça. Enfrentar o ritual de iniciação garantia igualmente outros conhecimentos e práticas fundamentais para a conservação das tradições do clã. Inclusive, segundo Propp (2002), a obtenção de algum dom, poder ou força mágica era o objetivo central do rito. Contudo, para chegar ao reino dos mortos, se encontrar com o Senhor dos Animais (o portador dos poderes mágicos) e retornar ao mundo dos vivos, o jovem deveria conquistar "um espírito auxiliar totêmico que o protegesse dos perigos inerentes ao mundo espiritual" (CANTARELLI, 2011, p. 42). Em suma, acreditava-se que o auxílio do ancestral totêmico assegurava o sucesso da estadia do neófito no outro mundo.

Decorre daí, geralmente, a passagem do herói por um *local intermediário*, a cabana no meio da floresta, para então prosseguir sua jornada a fim de alcançar o mundo dos confins. Porém, antes de continuar sua viagem, o doador, amistoso ou hostil, impõe ao protagonista toda sorte de provações a fim de verificar se ele é digno de ingressar no outro mundo. Em seguida, lhe concede algum tipo de dádiva (objetos, auxiliares, qualidades etc.) que o ajudará na jornada. De acordo com Vogler (2006, p. 64), Propp "observa que os personagens [...] doadores dão presentes mágicos aos heróis, mas geralmente só depois que estes tenham passado por algum tipo de teste". Então, em posse dos recursos/objetos/auxiliares mágicos, o protagonista do conto de cunho maravilhoso prossegue seu caminho.

Em síntese, consoante Propp (2002), a chegada do herói do conto a uma cabana no meio da floresta, as provas enfrentadas e o recebimento de um auxiliar ou meio mágico refletem etapas dos rituais de iniciação, durante as quais o neófito, segundo a crença, recebia um espírito

[63] Vale destacar que, de acordo com Propp (2002), Baba-Yagá (ou a velha da floresta) não é o único tipo de doador encontrado nos contos. Há ainda o pai morto, a mãe morta, o morto agradecido, animais agradecidos etc. De qualquer forma, todos eles estão ligados, segundo a crença de religiões arcaicas de tribos caçadoras, ao reino dos ancestrais totêmicos e, em maior ou menor medida, aos rituais de iniciação.

guardião ou um objeto sagrado que o protegeria e o ajudaria a circular pelo mundo dos espíritos. É válido mencionar, por fim, que esses auxiliares e objetos possuem a mesma origem, ou seja, segundo o pensamento primitivo, as entidades e os recursos que ajudam o neófito vêm do mundo dos mortos (ou mundo dos espíritos).

Devemos acrescentar que a floresta se impõe como um obstáculo impenetrável. Propp (2002, p. 56) explica que, nas crenças e nos mitos do regime tribal, a floresta cercava o outro mundo, o reino dos mortos. Aqui, portanto, encontramos outra possível explicação da existência, nos contos, desse *local intermediário*. Do doador, o herói receberá algo (um cavalo voador, por exemplo) que o permitirá atravessar a floresta de forma que consiga alcançar o mundo dos confins (local onde está o *objeto de procura* do herói-buscador). Em suma, é comum encontrar nos contos maravilhosos, como em um eco dessas antigas crenças, um herói que chega a uma floresta, encontra uma cabana, recebe auxiliares mágicos e, somente depois, parte para o *outro reino/mundo* (chamado também de *reino/mundo dos confins*).

No que diz respeito ao nosso *corpus*, após deixar o Distrito 12 e antes de a competição começar, Katniss chega à Capital do país, que pode ser vista como análoga à floresta que abriga a casa de Yagá, o *local intermediário* no qual o herói do conto encontra a morada de seu doador, o lugar que representa a passagem para o *outro mundo*. Aliás, a Capital se mostra também como intransponível, uma vez que ninguém entra ou sai dali sem a permissão do governo. No mais, é obrigatório a Katniss (bem como aos demais tributos) passar pelo Centro de Treinamento, aqui interpretado como a própria *isbá na floresta*. Ali, é preciso executar tarefas para conquistar auxílio futuro. Somente após isso, a protagonista pode partir para o *mundo dos confins*: a arena onde ocorrem os Jogos. Em última análise, a Capital pode ser encarada como a floresta aonde o herói chega – uma *floresta de concreto e aço* – e o Centro de Treinamento, um grande prédio de doze andares onde os tributos se acomodam e treinam por três dias, como a *cabana de Yagá*. Na Capital e nesse edifício, Katniss passa por várias provações que, a partir do momento em que são realizadas, podem lhe garantir algum tipo de auxílio, permitindo-lhe avançar para o *mundo dos confins* (neste caso, as arenas dos Jogos).[64]

[64] Em certa medida, é admissível declarar que, segundo Lüthi (1986 *apud* CANTARELLI, 2011), tanto a Capital quanto as arenas dos Jogos se apresentam como um *outro mundo*, afinal, são caracterizados como um lugar desconhecido e diferente do mundo de origem da heroína, onde eventos sobrenaturais, pelo viés do maravilhoso científico-tecnológico, acontecem com grande frequência. No entanto, seguindo a acepção de Propp (2002) sobre o assunto, somente as arenas da competição, como veremos, podem ser vistas como representações do *mundo dos confins* (ou *outro mundo*, *mundo dos espíritos*, *reino dos mortos* etc.).

Em suma, os eventos mais relevantes a serem destacados, os quais ocorrem na Capital do país e se relacionam com a obtenção de auxílio, objetos, qualidades e/ou Patrocinadores, aqui vistos como doadores, podem ser elencados da seguinte forma:

a. No Centro de Preparação, é submetida a procedimentos estéticos, tais como depilação e maquiagem, por três personagens: Octavia, Venia e Flavius. Uma *boa aparência* pode atrair a atenção de Patrocinadores;
b. Encontra-se com Cinna, seu estilista, que pode ser interpretado como uma espécie de *doador-auxiliar*, porque, ao elaborar e entregar a Katniss vestimentas tecnológicas, o personagem ajuda a protagonista, nos dois primeiros romances, a atrair a atenção da população da Capital bem como de Patrocinadores por meio da moda. Posto de outro modo, apesar de não a submeter a nenhuma *prova*, Cinna *auxilia* Katniss ao lhe *doar* os vestidos que inventa e produz (os quais em si mesmos podem ser vistos como análogos aos *objetos mágicos* dos contos). Aliás, por meio das roupas que ele projeta, Katniss passa a ser reconhecida como *a garota em chamas*, expressão que ecoa a especialidade de seu distrito (as minas, o carvão e o fogo) e também a característica ígnea (aquilo que é relativo ao fogo, no sentido denotativo, e aquele que é impetuoso, forte e intenso no sentido figurativo) da protagonista;
c. Desfila, com Peeta, no centro da cidade, na cerimônia de abertura dos Jogos. Neste episódio, por meio da roupa elaborada por Cinna, a heroína consegue chamar a atenção da audiência, incluindo os Patrocinadores;
d. Prepara-se para o Jogos no Centro de Treinamento, no qual recebe instruções sobre técnicas de sobrevivência (como elaborar armadilhas) e de combate (como lutar com facas). Portanto, adquire *habilidades* essenciais para a competição;
e. Demonstra sua aptidão, aos Idealizadores dos Jogos, com os armamentos mais preciosos a ela: o arco e flecha (essa sequência de ações, a nosso ver, configura-se como um dos encontros com o doador e será analisada adiante);
f. É entrevistada por Caesar Flickerman, cuja transmissão se faz para toda Panem, durante a qual Katniss deve, seguindo os conselhos de Haymitch, agradar ao público rico em busca de patrocínio. A entrevista pode ser vista como uma prova imposta pelo doador. Se bem-sucedida, a protagonista conquistará Patrocinadores;
g. Na mesma entrevista, Peeta revela ser apaixonado por Katniss. Essa atitude pode ser vista como uma ação executada pelo auxiliar do herói, porque o personagem ajuda, assim como Cinna, a atrair a atenção dos moradores da Capital para Katniss. Contudo,

> devemos salientar que a protagonista não se alegra com tal alegação, afirmando que a situação lhe fez parecer fraca. A partir daqui, constrói-se a imagem de *amantes desafortunados* ao redor de Katniss e Peeta.

Então, ainda na Capital, a heroína se depara com um novo doador, agora representado pelos Idealizadores dos Jogos. Como já dissemos, segundo Propp (2002), o encontro com o doador geralmente acontece em uma cabana no meio de uma densa floresta. Ora, se a Capital se configura como o *local intermediário*, reiteramos que o Centro de Treinamento pode ser visto como equivalente à cabana no meio de uma floresta (de concreto, aço e arranha-céus). Ali, Katniss recebe treinamentos por três dias consecutivos (um número simbólico em mitos e contos) e se encontra, ao fim do terceiro dia, com esse novo doador.

Após ser aconselhada e supervisionada por Haymitch (e por Effie Trinket, que passa a atuar como ajudante de herói) e depois de treinar suas habilidades bem como adquirir novas no Centro de Treinamento por três dias, Katniss enfrenta a prova imposta pelos Idealizadores.[65] Segue a primeira função do doador: a *prova preparatória*, designada pelo signo D. Neste episódio, a função é singularizada pelo primeiro tipo: "o doador submete o herói a uma prova (D^1)" (PROPP, 2010, p. 39). A narradora-personagem é submetida a uma prova durante a qual deve demonstrar aos Idealizadores (figuras que elaboram, programam e manipulam cada edição dos Jogos Vorazes) suas destrezas ao manusear um arco e flechas.

No conto de magia, o herói parece ser provado para que o doador veja se ele é ou não merecedor do objeto mágico. De semelhante forma, Katniss é testada pelos Idealizadores, os quais determinarão se ela deve ou não receber as armas que precisa para enfrentar os outros competidores no decorrer dos Jogos. Assim, mostrar-se hábil com arco e flechas e obter uma boa nota pode ajudar Katniss a conquistar essas armas, como podemos observar no conselho dado por Haymitch à protagonista: "Katniss, não há nenhuma garantia de que haverá arco e flecha na arena, mas durante sua sessão particular com os Idealizadores dos Jogos, mostre a eles o que você é capaz de fazer" (COLLINS, 2010b, p. 102).

Concluímos que os Idealizadores podem, com efeito, ser interpretados como doadores, uma vez que são responsáveis por dispor, na arena, as armas com as quais os competidores são mais habilidosos (além de outros espólios, como sacos de dormir, óculos de visão noturna, comida etc.). Além disso, as notas atribuídas podem ajudar o tributo a conquistar a atenção de Patrocinadores, também caracterizados doadores, e a aliança temporária com outros tributos,

[65] Após a prova, é atribuída uma nota ao tributo, a qual depende de seu desempenho. Essa avaliação reforça o caráter probatório da apresentação que os competidores devem fazer aos Idealizadores.

os quais podem ser vistos como auxiliares. De modo geral, a avaliação dos Idealizadores mostra se o tributo é digno de receber patrocínio, afinal, as notas dos competidores são transmitidas para todo o país. Contudo, as ações dos Idealizadores dos Jogos os posicionam especialmente na esfera do agressor, pois são uma *extensão* do presidente Snow.

Então, Katniss aceita a prova (mostrar-se competente no manejo de arco e flechas), o que nos leva à função seguinte: "o herói reage em relação ao doador" (PROPP, 2010, p. 41), signo E. No início, a protagonista acerta diversos alvos, mas os Idealizadores não dão a ela a devida atenção (o que poderia fazer deles uma manifestação do *doador hostil*). Indignada com a situação, decide atirar uma flecha em uma maçã na boca de um porco assado que trouxeram à mesa dos Idealizadores, como podemos observar a seguir:

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

Tendo em vista que a heroína executa a prova imposta pelo doador, podemos dizer que a função é singularizada em E^1, já que indica o momento no qual "o herói supera (não supera) a prova" (PROPP, 2010, p. 41). É possível afirmar que a protagonista, a princípio, não superou a prova, visto que os Idealizadores sequer prestavam atenção em seu desempenho. Contudo, Katniss acabou por superá-la com a ideia de acertar a maçã na boca do porco. Ela inclusive conquistou a nota 11 (de um total de 12) na classificação geral dos tributos, posicionando a si mesma em primeiro lugar em relação aos demais competidores.

No entanto, ligada à esfera do doador, a próxima função – "o meio mágico passa às mãos do herói" (PROPP, 2010, p. 42), signo em F – não acontece *neste* momento da história narrada. Somente no decurso dos Jogos, Katniss tomará posse de um arco e de uma aljava de flechas. Por isso, o grupo de funções D E F repetir-se-á mais duas vezes até as armas serem finalmente transmitidas a Katniss (as funções D E F já apareceram no plano narrativo, contudo, a repetição a que nos referimos é de outra ordem: haverá a triplicação até que a protagonista tome posse do armamento com o qual é mais habilidosa).[66]

[66] A repetição da combinação D E F foi encontrada por Propp (2010) em alguns contos e, geralmente, repete-se por três vezes. Para esses casos, o pesquisador dá o nome de triplicação. Ainda a esse respeito, pode haver triplicação de "caráter atributivo (dragão de três cabeças), bem como funções isoladas e pares de funções (perseguição-salvação), grupos de funções ou sequências inteiras" (PROPP, 2010, p. 71).

Como a transmissão do objeto não acontece após a primeira prova imposta à heroína, mesmo que ela tenha reagido de forma satisfatória, deparamo-nos com a contraparte negativa dessa função (F neg.). Vale frisar que as armas não são repassadas à heroína porque estarão dispostas na Cornucópia[67] no início dos Jogos. Portanto, a transmissão do recurso mágico não ocorre no *local intermediário*, como geralmente acontece nos contos, mas no *mundo dos confins*. De todo modo, Katniss provou ser digna de receber os armamentos bem como a atenção de Patrocinadores, afinal, a pontuação que recebeu em si mesma significa mais patrocinadores, indica "o quanto um tributo é promissor" (COLLINS, 2010b, p. 115).

Desse modo, concluímos que a passagem da protagonista pela Capital, pelo Centro de Treinamento e inclusive pelas entrevistas com Flickerman podem refletir o ponto intermediário onde o herói do conto deve parar: a cabana na floresta que separa dois mundos (o mundo do herói e o mundo dos confins). Aliás, segundo Propp (2002, p. 58), a casa de Baba-Yagá "é um posto da guarda. O herói só pode passar a fronteira após sofrer um interrogatório e uma prova que decidirão se ele pode ou não prosseguir o caminho". Após a realização dessas provas, recebe objetos e auxiliares que facilitam sua jornada.

Semelhantemente, no romance *Jogos vorazes*, Katniss se depara com a Capital, a *floresta impenetrável* dos contos, um *local intermediário*; em seguida, encontra-se com um de seus doadores (neste caso, os Idealizadores dos Jogos) no Centro de Treinamento (*um posto de guarda*); é submetida a provas que a preparam para receber algum objeto/auxílio; é entrevistada por Caesar Flickerman, ou seja, sofre um interrogatório. Por fim, em um aerodeslizador, a heroína é levada para as arenas, isto é, para o *mundo dos confins*. Então, encontramos a décima quinta função, representada pelo signo G. Segundo Propp (2010, p. 48), essa função indica que o "herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto[68] que procura". Ainda segundo o estudioso russo,

> A travessia para outro reino é uma espécie de eixo do conto e ao mesmo tempo sua metade. Basta motivar a travessia com as buscas da noiva, de uma raridade, do pássaro de fogo etc., ou com uma viagem de negócios, e dar ao conto o final correspondente (a noiva é encontrada etc.) [...]. A travessia é um momento particularmente enfático, relevante e extremamente nítido do deslocamento do herói no espaço (PROPP, 2002, p. 241).

[67] Um cone de ouro colocado no centro da arena, no qual os tributos encontram objetos, armas, alimentos etc. e que faz referência à mitologia greco-romana.
[68] O termo *objeto* faz referência ao que o herói busca, o que motivou sua partida. Em contos analisados por Propp (2010), esse objeto pode ser uma pessoa que foi raptada ou mesmo raridades, como um pássaro de ouro.

Katniss busca salvar sua própria vida: este é o *objeto de sua procura*, o motivo de sua travessia (a protagonista é heroína de si mesma). Em se tratando da função propriamente dita, dentre os vários tipos elencados por Propp (2010, p. 49), encontramos em *Jogos vorazes* o primeiro: "o protagonista voa pelos ares", signo $\underline{G}^1$, afinal, Katniss é transportada, da Capital para a arena, por meio de um aerodeslizador, uma aeronave fabricada no Distrito 6. No mais, é acompanhada por Cinna, que pode ser interpretado como um guia, um condutor de almas (cf. PROPP, 2002).

É importante mencionar que a função $\underline{G}$ pode ser vista como uma extensão da função ↑. Assim, temos ↑ para quando Katniss partiu de sua casa e de seu distrito e $\underline{G^1}$ para quando ela vai da Capital para a arena da 74ª edição dos Jogos. Em suma, há um novo deslocamento no espaço, durante o qual o herói do conto é transportado para o *mundo dos confins*, no qual se encontra o objeto de sua procura – o que pode remeter a viagem do neófito ao *outro mundo*, a passagem da alma para o *reino dos mortos* ou mesmo a transferência do xamã para o *país dos espíritos* (cf. PROPP, 2002; CANTARELLI, 2011).[69]

Vale relembrar que o herói do conto, aquele que objetiva alcançar o *mundo dos confins*, necessita de algum auxílio para atravessar floresta (o *local intermediário*). Geralmente, recebe do doador um cavalo alado, o qual o auxiliará nessa empreitada. Esses animais alados revelam ligações com antigas concepções religiosas, nas quais se considerava o cavalo, por exemplo, como mediador entre dois mundos (cf. PROPP, 2002). Com isso, é possível considerar o aerodeslizador como uma releitura/reinterpretação desse cavalo alado ou da ave transportadora, tendo em vista que essa aeronave transporta Katniss da Capital (o local em que encontra o doador) para a arena dos Jogos (o mundo dos confins).

Portanto, como o herói do conto não sai da cabana "a pé, mas voando em um cavalo ou em uma águia" (PROPP, 2002, p. 58), Katniss sai da Capital em um aerodeslizador. Em síntese, percebemos a recorrência do motivo *transferência*, ou seja, Katniss é transferida de um *lugar intermediário* (a Capital) para o *outro mundo* (a arena dos Jogos Vorazes). Contudo, enquanto o cavalo alado, no conto maravilhoso, pode continuar a ajudar o herói em outras situações, o aerodeslizador tem a única função de transportar a heroína no espaço. Assim sendo, há aproximações e distanciamentos entre o romance e os contos.

---

[69] É pertinente dizer que, no conto maravilhoso, "todas as formas de travessia sugerem uma única origem, todas provêm de concepções primitivas sobre a viagem do morto para o outro mundo, e algumas até mesmo refletem com precisão ritos funerários" (PROPP, 2002, p. 241-242). Aliás, são inúmeras as formas de travessia no conto: o herói pode se transformar em um animal voador, pode ser transportado por um barco etc. Em nosso *corpus*, predomina o aerodeslizador, o qual se encontra relacionado aos aviões dos tempos modernos e, ao mesmo tempo, ao *maravilhoso científico-tecnológico*, afinal de contas, por ser uma aeronave capaz de ficar invisível, não é um transporte encontrado em nossa realidade empírica.

Neste ponto, é importante que façamos uma nova digressão, desta vez a respeito do que Propp (2002) chama de *mundo dos confins*. De acordo com o autor,

> O reino a que chega o herói é separado da casa paterna por uma floresta impenetrável, um mar, um rio de fogo com uma ponte vigiada pelo dragão, ou um abismo onde o herói cai ou desce. É o reino "dos confins", "o outro" reino ou o "nunca visto". Nele reina uma princesa altiva e orgulhosa, nele vive o dragão. *É onde o herói vem procurar a bela raptada, raridades, as maçãs da juventude, a água da cura e da vida, que proporcionam juventude e saúde eternas* (PROPP, 2002, p. 373, grifo nosso).

A partir disso, concluímos que aventura do herói do conto, salvo alguns casos, se passa em um outro mundo, longe do seu mundo comum e da casa paterna. Segundo Cantarelli (2011), no outro mundo se encontra o *objeto de procura* do herói, é o local onde enfrenta diversos tipos de obstáculos/inimigos que tentam frustrar a realização de seus objetivos. Porém, acompanhado por auxiliares mágicos ou munido por algum objeto com propriedades excepcionais, o herói consegue ultrapassar todas as formas de desafios que encontra.

No conto maravilhoso, o reino dos confins pode ser representado por lugares diversos. *Grosso modo*, este local indica o espaço onde a aventura, a busca e as lutas do herói contra o algoz geralmente ocorrem. O reino dos confins, em última análise, é "a derradeira etapa da viagem do herói, após a qual ele retorna" (PROPP, 2002, p. 350). Neste reino ou país longínquo, ele luta contra o antagonista, liberta a princesa do dragão e/ou conquista recursos, geralmente mágicos, que beneficiarão a si próprio e/ou à sua família.

Na trilogia estudada, as aventuras de Katniss ocorrem igualmente no *mundo dos confins*, assim, há uma afinidade com o enredo dos contos de fadas. Nos dois primeiros romances, a protagonista é encaminhada para as arenas elaboradas pelos Idealizadores, local onde ocorrem os Jogos Vorazes. Já no terceiro romance, ela é levada até a Capital, uma vez que a guerra contra o governo tirano de Snow toma lugar na grande cidade. Curiosamente, o fato de a aventura do herói do conto se passar em um local distante se repete tanto em *reality shows* (a disputa pelos prêmios pode ocorrer em uma casa isolada da sociedade, como em *Big Brother*, ou até mesmo em uma ilha, como em *Survivor*) quanto na realidade de guerras e conflitos armados, tendo em vista que o soldado deixa sua casa e parte para a batalha, muitas das quais geralmente ocorrem em países distantes.

Assim, em "Jogos vorazes", o motivo *reino dos confins* se entrelaça com elementos contemporâneos, afinal, Collins cria uma competição que representa um cruel *reality show*, cujas cenas mostram uma guerra entre jovens. Aliás, o último volume trilogia é considerado um

romance antiguerra, uma história que evidencia os horrores e consequências desses conflitos (mesmo quando a guerra é considerada justa, como é o caso da que ocorre no enredo da trilogia). A própria escritora acredita que o tema sobre guerras deve ser discutido com os jovens de forma que a visão romantizada sobre elas acabe (cf. COLLINS, 2018).

Por sinal, se, segundo as crenças, era necessário obter o auxílio de um espírito cujo dever era proteger o neófito dos perigos existentes no reino dos mortos (cf. CANTARELLI, 2011), podemos inferir que ali residem seres maléficos. Sobre isso, Ülo Valk (2008, p. 654-655) relata que padrões míticos de certas sociedades tendem a imaginar o *outro mundo* como um lugar perigoso, um reino de caos e desordem. Campbell (1997, p. 82, grifo nosso) confirma que, no *mundo dos confins*, "estão as trevas, o desconhecido e o perigo". Assim sendo, concluímos que a viagem realizada pelo herói ao *outro mundo* é perigosa.

O *outro mundo*, de um modo geral, é ambivalente: é o local onde se conquista dádivas, contudo, também é um lugar a ser evitado, porque é habitado pelo desconhecido. Em "Jogos vorazes", observamos essa mesma ambivalência: embora o tributo vencedor retorne ao seu distrito com bens e riquezas, a arena dos Jogos, ou seja, o *reino dos confins*, é um lugar a ser evitado, temido pela maior parte da população (com exceção dos distritos Carreiristas, que se voluntariam a fim de conquistar as riquezas prometidas pela Capital).

A propósito, o lado *sombrio* do mundo dos confins é representado, na trilogia estudada, de forma intensificada, no sentido de esse espaço narrativo ser caracterizado como um *terrível mundo* no qual vinte e três jovens *morrem* anualmente. Nos contos maravilhosos, o *mundo nunca visto* é o lugar para o qual o herói-buscador geralmente se desloca à procura de uma personagem (comumente uma princesa raptada por algum ser maléfico), objetos preciosos (maçãs de ouro, água da vida) ou mesmo a reparação de qualquer outro dano ou carência. Apesar de ser caracterizado como um lugar perigoso, cheio de armadilhas e obstáculos, muito raramente o mundo dos confins do conto é descrito como um *lugar de morte* de algum personagem considerado benevolente, seja um herói-buscador ou um herói-vítima. Na verdade, o antagonista é o único personagem derrotado e *frequentemente* punido com a morte. Esse gesto brutal é sempre justificado, afinal, o narrador heterodiegético caracteriza o inimigo como um terrível monstro que, pela ótica do herói, precisa ser morto.

Segundo Jolles (1930), a morte do herói é abolida do conto porque não vai ao encontro do que compreende por *moral ingênua*, conceito que corresponde ao desejo humano de ver a justiça da história ser restaurada. Assim, se um personagem benevolente (herói-buscador ou herói-vítima) morre, essa morte será tão somente temporária. A esse respeito, Marinho (2009, p. 102) afirma que "o herói sempre retorna à vida", muitas vezes de forma maravilhosa, como

de fato vemos acontecer no conto "João-Cascata e Gaspar-Cascata", no qual o herói-buscador é ressuscitado após animais besuntarem seu corpo com seiva de um carvalho.

De fato, há muita crueldade e violência nos contos, mas é praxe o herói-buscador, cujas forças são complementadas pelos auxiliares, aniquilar o algoz na maioria das narrativas de cunho maravilhoso, como é o caso daquelas escritas pelos irmãos Grimm. No geral, esse herói resiste à maldade, vence e *quase sempre* mata o antagonista, que geralmente mora no longínquo *mundo dos confins*. Por consequência, neutraliza a agressão, o que resulta no emblemático final feliz, elemento cuja presença reforça a anulação do mal (cf. COELHO, 1991).

Em "Jogos vorazes", diferentemente, as arenas da competição (o *outro mundo*) são o *lugar de morte* de vinte e três tributos inocentes (dos vinte e quatro que são selecionados). Esses personagens, que podem ser considerados heróis de si mesmos, buscam salvar suas próprias vidas. No entanto, como sabemos, as regras dessa cruel competição impõem que apenas um deles poderá sobreviver, retornar ao lar e levar diversos tipos de bens para si, para sua família e seu distrito (o que nos faz lembrar o cerne do ritual de iniciação: partida-testes-retorno). Anualmente, todos aqueles que foram selecionados desejam retornar para casa, mas apenas *um* consegue realizar esse percurso. Por essa razão, não há a neutralização da crueldade nem mesmo um final feliz para essas vinte e três crianças e adolescentes. Pelo contrário, as famílias assistem a cruel morte de cada um deles até restar o vencedor daquela edição.

Eles tentam resistir e vencer o mal, mas não conseguem, pois acreditam que o inimigo a ser enfrentado são os demais competidores ou a própria competição (os quais devem de fato ser vencidos para que se obtenha a vitória).[70] Vítimas de um governo opressor, obedecem, por medo e resignação, as regras dos Jogos e digladiam entre si. Por consequência, não aniquilam o *verdadeiro* antagonista (a Capital e o presidente Snow). Os Jogos, por sua vez, continuam a ser realizados todos os anos (contam com setenta e quatro edições até o momento). Portanto, diferentemente do conto, personagens considerados benevolentes morrem no *mundo dos confins* e não retornam à casa paterna. Aliás, a morte desses personagens não é temporária, mas permanente, o que distancia a trilogia, a nosso ver, das convenções dos contos de fada, nos quais a morte do herói (buscador ou vítima) é abolida.

Katniss Everdeen, como os outros tributos, busca salvar sua própria vida (e, somente em último caso, riquezas para a sua família). Ela consegue vencer os Jogos, o *dano* instaurado

[70] Os tributos são obrigados a verem a si mesmos como inimigos uns dos outros. A própria Katniss é compelida a reagir dessa forma, afinal, para sobreviver e vencer os Jogos, é necessário eliminar os oponentes, mesmo que isso signifique matá-los. Contudo, ela não age com crueldade e culpa-se pelas mortes que provoca. Mais que isso, ela reage/age por legítima defesa.

no início da narrativa (salvando não apenas a si mesma, mas igualmente a Peeta). A propósito, embora a morte esteja em seu encalço e não seja imune a ferimentos, a protagonista não morre (nem mesmo no final da trilogia). Na diegese do primeiro volume, como em um ritual de iniciação (partida-testes-retorno), ela não somente vence a competição (derrotando os outros competidores), sobrevive e retorna para casa, mas, como veremos, reconhece o *verdadeiro* inimigo (a Capital), não se resignando às regras como impostas pelos Idealizadores e desafiando com isso o sistema dos Jogos e o próprio governo de Snow.

Em razão disso, tornou-se, no desenvolvimento da trilogia, capaz de enfrentar o algoz de modo direto, resistindo ao destino fatal imposto por ele (a morte) e quebrando, no terceiro romance, o antigo ciclo dos *tributos ao dragão* (passando da esfera de heroína de si mesma para a esfera de heroína da nação). Desse modo, em relação à neutralização do mal e à abolição da morte no conto de fadas, a história de Katniss (se comparada à dos demais tributos, com exceção de Peeta, porque salvo por ela) se aproxima daquela do herói da narrativa maravilhosa bem como do que Jolles (1930) entende por *moral ingênua* (a justiça é reparada). Já a história dos demais tributos, heróis-buscadores de si mesmos, em nada se parece com a do herói dos contos, afinal, vinte e três deles recebem um destino fatal no *mundo dos confins*.

De qualquer forma, a arena dos Jogos se aproxima do *outro mundo* dos contos, pois é o longínquo local onde ocorrem as aventuras da heroína, onde busca a salvação de sua própria vida, no primeiro romance, e a de Peeta, no segundo. No último volume da trilogia, a Capital (antes apenas o *local intermediário* onde o herói se encontra com o doador) assume a função de *reino dos confins*. Resumidamente, em *Jogos vorazes*, Katniss empreende duas viagens: uma para a Capital (o *lugar intermediário*) e outra para a arena onde ocorrem os Jogos (o *reino dos confins*). As aventuras de nossa heroína ocorrem, assim como as do herói do conto, longe de seu mundo familiar e da casa paterna. Isso se repete nos demais romances da série. Na diegese de *Em chamas*, a protagonista retorna à arena para mais uma edição do cruel *reality show*. Em *A esperança*, é levada para a guerra que se desenvolve na Capital.

Devemos recordar que, na acepção de Max Lüthi (1986 *apud* CANTARELLI, 2011), os eventos e seres maravilhosos pertencem ao *outro mundo*. Na trilogia estudada, a protagonista se depara com os elementos daquilo que chamamos de *maravilhoso científico-tecnológico* em dois espaços ficcionais: na Capital e *especialmente* nas arenas. Frankel (2013) já considera a Capital como uma espécie de *outro mundo*, afinal, os milagres e as maravilhas produzidas pela ciência e pela tecnologia estão ali (e não no Distrito 12). Contudo, em se tratando de uma comparação com a estrutura narrativa dos contos e amparados pelas reflexões teóricas de Propp (2002), a Capital somente pode ser considerada o *reino dos confins*, lugar onde a aventura do

herói toma corpo, no último romance. Nos dois primeiros volumes, ela é tão somente o *lugar intermediário*, uma *prévia* do *mundo dos confins*.

Com o que acabamos de expor, é possível declarar desde já que a história narrada na trilogia estadunidense, além de recorrer a elementos da contemporaneidade (como os *reality shows*), faz alusão aos rituais e mitos iniciáticos por meio da narratividade do maravilhoso, talvez não despropositadamente. Vide o conhecimento de mitos que possui, acreditamos que Collins tenha construído a narrativa dessa forma conscientemente. A autora parece conhecer os elementos básicos dessa *estrutura iniciática* (partida, viagem, testes e obstáculos, *reino dos confins*, retorno), os quais são recorrentes em histórias que fazem uso dos aspectos formais do maravilhoso enquanto gênero narrativo (cf. MARINHO, 2009), tais como *Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Percy Jackson*, *As crônicas de Nárnia*, obras nas quais as aventuras dos heróis se desenvolvem longe do mundo que consideram familiar e comum.

De volta à arena dos Jogos, é importante mencionar que a heroína entra na arena usando o broche doado por Madge Undersee. De acordo com indícios encontrados no enredo da trilogia, a Capital não planejou o surgimento do *mockingjay*, o pássaro esculpido no broche. Na realidade, os cientistas criariam um pássaro chamado *jabberjay*, uma mutação genética capaz de memorizar e repetir diálogos humanos, com o objetivo de espionar e gravar as conversas dos rebeldes durante a primeira revolta para analisar as informações obtidas. Nos Estados Unidos, o termo *mockingbird* faz referência a qualquer ave que possui a capacidade de reproduzir melodias de outros pássaros. No mundo diegético criado por Collins, o *mockingjay* é resultado de uma evolução causada pelo cruzamento acidental entre o *jabberjay* e o *mockingbird*.

A nosso ver, além de simbolizar a liberdade por meio do voo, o *mockingjay* representa instintos de resistência e sobrevivência. Sabemos que a Capital cessou o uso de *jabberjays* e os abandonou na natureza para morrer após os rebeldes, que descobriram como suas conversas particulares estavam sendo transmitidas, terem começado a usá-los como um instrumento para alimentar a Capital com mentiras. Antes de se extinguirem, ao contrário do que se esperava, o *jabberjay* uniu-se ao *mockingbird*, gerando uma nova espécie, o *mockingjay* (capaz de duplicar tanto a melodia humana quanto o canto de outros pássaros). O *mockingjay* foi considerado uma afronta contra a Capital, que não havia previsto esse evento. Curiosamente, o mesmo ocorre com a protagonista, afinal, Snow não planejava criar a líder dos rebeldes.

Em síntese, Katniss recebe um objeto especial, o broche de *mockingjay*, que a princípio apenas conecta a heroína ao pássaro ficcional por meio de uma lembrança que tem do pai.[71] Em

[71] Em diversos episódios da trilogia, a narradora autodiegética relata como seu pai tinha uma conexão com esses pássaros, os quais paravam para ouvi-lo cantar de tão bela a sua voz.

seguida, caracterizada por um impetuoso instinto de resistência e sobrevivência, já que é preciso resistir e sobreviver para vencer os Jogos, a personagem principal dos romances se relaciona mais intimamente ao pássaro, visto que ele mesmo representa esses dois elementos.

Por consequência, ambos começam a refletir o sonho de liberdade sentido por um povo oprimido, que, ao assistir a transmissão da competição, percebe em Katniss o desejo de se ver livre de um governo tirano, desejo que se relaciona com a liberdade metaforizada pelo voo do *mockingjay*. Então, tornam-se o símbolo da resistência e da revolução que tomam corpo a partir do segundo romance. Com isso, percebemos que uma relação entre o pássaro e a protagonista vai se estabelecendo aos poucos no mundo diegético da trilogia.

Assim que os Jogos têm início, Katniss é submetida a mais uma prova a fim de conseguir os armamentos que necessita. No centro da arena, todos esperam o soar dos gongos (som que dá início à batalha). A protagonista avista, na Cornucópia, as armas que cobiça (um arco e uma aljava com flechas): "essa é exatamente a arma que pode significar minha salvação" (COLLINS, 2010b, p. 164). Contudo, ao olhar para Peeta, que faz um sinal negativo com a cabeça, ela se lembra do conselho de Haymitch: não enfrentar os tributos na batalha inicial dos Jogos, a que todos lutam para obter algo da Cornucópia. Nesse espaço de tempo, o gongo soa e Katniss perde a chance de se apoderar dos objetos:

> E eu perdi! Perdi a chance! Pois esses poucos segundos extras que perdi por não estar pronta são suficientes para mudar minha cabeça a respeito de ir. Meus pés dançam por um momento, confusos acerca da direção que meu cérebro quer tomar, e então dou um salto à minha frente, pego a folha de plástico e um pedaço de pão. O que pego é tão pouco e estou com tanta raiva de Peeta por ter me distraído que dou uma corrida de vinte metros para retirar uma mochila amarela para guardar todas as coisas porque não aguento ir embora dali sem praticamente nada nas mãos (COLLINS, 2010b, p. 165).

Esse segmento narrativo, portanto, repete-se pela primeira vez (do doador à transmissão do objeto mágico), lembrando que a repetição aqui analisada se refere ao encontro com os Idealizadores no Centro de Treinamento. No entanto, é construída de forma diferente: i) Katniss é submetida a uma segunda prova (enfrentar os tributos na batalha inicial) para conquistar os armamentos, signo em $\underline{D^1}$; ii) apesar de seu objetivo ser confrontar os outros competidores, ela é distraída por Peeta, assim, a prova *não* é efetuada pela heroína (diferentemente da primeira vez, na qual superou a prova), signo <u>E neg.</u> (resultado negativo da função); iii) por isso, o objeto *não* é transmitido à protagonista, <u>F neg.</u> O resultado, a partir da análise desse segmento narrativo é o seguinte: $\underline{D^1}$ <u>E neg.</u> <u>F neg.</u>

Em comparação ao modelo narrativo dos contos, o próximo episódio não apresenta elementos suficientes para ser considerado uma nova sequência. Ainda assim, vale expô-lo. Katniss, ao adentrar a floresta, não encontra água. Assim, passa por uma severa desidratação. Quando finalmente encontra um riacho, os Idealizadores (cujo papel principal é arquitetar os desafios e obstáculos encontrados nas arenas) atacam-na com bolas de fogo. Por fim, Katniss recebe dos Patrocinadores, por meio de Haymitch, seu doador principal, um unguento para curar as queimaduras provocadas pelo fogo. Aliás, não há uma prova imposta por Haymitch ou pelos Patrocinadores para conquistar o unguento porque a heroína já foi testada na Capital, onde se mostrou digna de patrocínio. De qualquer maneira, há a presença do maravilhoso científico-tecnológico, como apontamos anteriormente.

Após esse episódio, Peeta e os Carreiristas[72] encontram Katniss. A garota consegue, no entanto, escalar uma árvore, mantendo-se longe de seus inimigos. Então, eles se abrigam ao redor da árvore de forma a esperar um momento propício para atacá-la. Nesse momento, a protagonista avista, mais uma vez, os armamentos que deseja possuir: "e [Glimmer] dá para ele [Cato] um arco de prata e uma aljava cheia de flechas. Meu arco! Minhas flechas! A simples visão da arma me deixa com tanta raiva que tenho vontade de gritar comigo e com aquele traidor do Peeta por ter me distraído" (COLLINS, 2010b, p. 198). Finalmente, encontramos a terceira e última repetição da sequência D E F, que encerra o papel dos Idealizadores dos Jogos como doadores. Vejamos como isso acontece.

No início da noite, Katniss, aninhada em um galho de uma alta árvore, escuta um som. Rue, tributo feminino do Distrito 11, surge entre as folhagens de uma outra árvore. A garota, que pode ser interpretada neste episódio como auxiliar do herói, mostra a Katniss um ninho de teleguiadas (vespas criadas em laboratório, cujo veneno é mortífero). Aqui, a heroína é posta novamente à prova (D^1) pelos Idealizadores (o ataque das bolas de fogo objetivou aproximar Katniss dos Carreiristas para assim incitar um combate). Além disso, podemos interpretar os Carreiristas, nesta sequência de ações, também como doadores, visto que a protagonista precisa

[72] *Carreiristas* é o nome dado aos tributos dos distritos mais ricos do país. Eles treinam a vida toda para, nas Colheitas, se voluntariarem a participar dos Jogos com o objetivo de vencê-los e ascender socialmente, bem diferente do que ocorre quando Katniss se voluntaria pela irmã. Neste romance, Peeta se aliou a eles com o propósito de proteger Katniss. No entanto, nem ela nem o leitor implícito conhecem esse fato, pois acreditam que o personagem se aliou a eles para buscar um modo de vencer a 74ª edição dos Jogos Vorazes. Vale dizer que Peeta busca constantemente proteger e salvar Katniss, o que poderia nos indicar a presença do padrão sexista *homem salva mulher*. Contudo, pelo viés proppiano, os personagens não são definidos pelo que querem fazer, mas pelas ações que executam na narrativa. Por isso, Peeta não passa de um *herói-vítima*, análogo à *donzela em apuros*, uma vez que, na verdade, o garoto é quem necessita ser salvo repetidas vezes. Aliás, as situações de risco em que é colocado subverte o padrão *homem salva mulher*. Por consequência, as ações e os comportamentos de Katniss também ajudam a subverter esse padrão. Frequentemente motivada por sentimentos de dívida, culpa, empatia e solidariedade, a heroína sempre vai ao encontro do rapaz.

enfrentá-los de forma a conquistar os armamentos que ela tanto cobiça. Assim sendo, eles se configuram como *doadores hostis*, porque "tenta[m] aniquilar o herói" ($\underline{D}^8$) (PROPP, 2010, p. 41). Esta interpretação recebe o signo final em $\underline{D}^{1\text{-}8}$.

A protagonista espera o hino de Panem começar a tocar para subir até o galho do ninho com o objetivo de serrá-lo. Porém, a canção do país acaba antes de o galho estar completamente cortado. Katniss espera, então, o amanhecer (quando todos estarão dormindo) para recomeçar o plano. Quando finalmente o galho é serrado e o ninho atinge o chão, no exato local onde os Carreiristas estavam, um pandemônio se inicia. Glimmer e mais uma garota morrem e os demais tributos fogem. Assim, temos a função $\underline{E}^1$, porque a heroína superou a prova dos Idealizadores, e $\underline{E}^8$, porque ela se salvou dos ataques dos Carreiristas e os contra-atacou, usando estratégias parecidas para vencê-los. Portanto, o resultado configura-se em $\underline{E}^{1\text{-}8}$.

Katniss, atordoada devido ao veneno das teleguiadas, já que fora picada algumas vezes (o veneno, em pouco quantidade, pode causar alucinações), desce da árvore e finalmente obtém o arco e as flechas que desejava.[73] Aqui observamos a ocorrência da função "o meio mágico passa às mãos do Herói" (PROPP, 2010, p. 42), particularizando-se em "o objeto é roubado" dos contendores (PROPP, 2010, p. 43), signo $\underline{F}^8$. Na verdade, podemos falar que os objetos foram *retomados*, pois, segundo Propp (2010, p. 43), "a retomada das coisas dadas" pode ser vista "como uma forma particular de roubo". Com efeito, a heroína acreditava que o arco e as flechas haviam sido colocados na arena para ela. Por essa razão, precisava *retomá-los* de seus adversários. Assim, aqui é encerrada a triplicação das funções $\underline{D}$ $\underline{E}$ $\underline{F}$ no que diz respeito aos Idealizadores enquanto doadores, afinal, foram eles quem dispuseram as armas na arena. Aliás, confirmamos, consoante Propp (2010, p. 71), que a tríplice repetição pode "apresentar por duas vezes um resultado negativo, e na terceira vez um positivo".

Antes de prosseguirmos, uma breve digressão a respeito dos *objetos mágicos* do herói do conto se faz pertinente. Na trama deste romance, os armamentos de Katniss não possuem poderes mágicos. A heroína é simplesmente hábil em utilizá-los. Contudo, no terceiro romance, a tecnologia avançada do mundo diegético criado por Collins modifica esse objeto, atribuindo-lhe *poderes extraordinários* e aproximando-o dos *objetos mágicos* do conto maravilhoso. Em *A esperança*, o arco *high-tech* de Katniss, elaborado por Beetee, obedece ao som de sua voz e suas flechas possuem diversas características (algumas liberam chamas, outras, explosivos). A propósito, um armamento desse tipo confirma a presença do *maravilhoso científico-tecnológico*

[73] Vale mencionar que Peeta reaparece no local e a manda fugir. A partir disso, a protagonista começa a indagar se Peeta agiu ou não com boa intenção ao aliar-se aos Carreiristas.

nos romances. Em última análise, na trilogia estadunidense, muitos objetos e acontecimentos apresentam uma espécie de *poder científico e tecnológico*.

É possível dizer que na contemporaneidade, há uma progressiva descrença no mágico e no divino, afinal, muitos trocaram o objeto de fé, deixando de acreditar na existência de um poder supremo e passando a confiar na ciência e no que ela pode realizar. Essa mudança de paradigmas parece ter contribuído para o surgimento do *maravilhoso científico-tecnológico*, o qual especula e extrapola o conhecimento atual da ciência. Nesse sentido, Marinho (2009, p. 175) afirma que o maravilhoso não se limitou a um "modo operativo. Isso porque ele foi se transformando, se expandindo e se atualizando".

Na trama da trilogia estudada, o poder divino dos mitos e a magia dos contos foram substituídos pela *magia da possibilidade e do porvir* da ficção científica, visto que a ciência e a tecnologia super avançadas, como descritas na diegese dos romances, são capazes de realizar feitos extraordinários. Ainda que a tecnologia seja usada para criar o arco *high-tech da heroína*, essa ciência e essa tecnologia são usadas principalmente por um tirano cujo objetivo é controlar a população e manter seu *status*. De qualquer modo, a lógica interna do maravilhoso permanece: os eventos admiráveis e sobrenaturais, caracterizados pelo viés da ciência e da tecnologia, são encarados com naturalidade e como parte integrante da narrativa.

Enfim, chegamos a um ponto da narrativa em que encontramos duas sequências dentro da sequência principal. Segundo Propp (2010), uma sequência nova se abrirá se houver um novo dano ou uma nova carência. A primeira sequência secundária ($\underline{SS}^1$) se desenvolve a partir do momento em que Rue se alia a Katniss, portanto, ocorre de modo intercalado em relação à sequência principal. As duas personagens se encontram após o episódio com as teleguiadas. Rue ajuda a heroína a curar as ferroadas aplicando-lhe uma erva medicinal encontrada nas vegetações da arena. Katniss, por sua vez, ajuda Rue com as queimaduras provocadas pelas bolas de fogo. Além disso, ambas se alimentam e organizam as provisões para os dias seguintes. Essa sequência de ações, durante a qual as duas se tornam parceiras, configura a situação inicial do conto maravilhoso, signo α.

É importante esclarecer que Rue se aliou a Katniss porque viu o broche de *mockingjay*: "Gosto de ver você usando ele. Foi por isso que decidi que podia confiar em você" (COLLINS, 2010b, p. 228). Tendo isso em vista, podemos dizer que Madge, ao doar o broche à protagonista no início da narrativa, doou mais que um objeto. A primeira doadora da heroína presenteou-a com uma relíquia de família que assumiu a função amuleto da sorte (porque lhe faz se sentir protegida), um objeto que ainda viria a se tornar o emblema dos rebeldes (simbolizando elementos como força, sobrevivência, resistência e agência) e que neste romance lhe ajudou a

conquistar o auxílio de Rue. Concluímos que o tributo feminino do Distrito 11 assumiu a posição de auxiliar de herói graças a Madge Undersee.

Devido à extensão de nossa tese, optamos por não analisar as sequências secundárias. No que diz respeito à primeira, basta dizer que Katniss e Rue executam um plano para enfraquecer os Carreiristas. Enquanto Rue acende três fogueiras para atraí-los e distanciá-los da Cornucópia, onde estão empilhados seus alimentos e armamentos, a protagonista consegue destruir todos os suprimentos. Em suma, a heroína sente a necessidade de obter uma vantagem em relação aos Carreiristas e isso determina sua busca. Embora consigam executar com sucesso a missão, Rue é morta por outro tributo, conferindo assim a essa sequência secundária não um final feliz, como nos contos de fadas, mas um desfecho melancólico. De qualquer modo, tendo em vista que as personagens do conto, pelo viés proppiano, são definidas pelas ações que executam na narrativa, Rue desempenhou o papel de auxiliar de herói.

Em seguida, encontramos a sequência secundária 2 ($\underline{SS}^2$), que também ocorre de modo intercalado em relação à sequência principal. A $\underline{SS}^2$ tem início quando as regras dos Jogos mudam: "Sob a nova regra, dois tributos de mesmo distrito serão declarados vencedores se forem os últimos dois a permanecer vivos" (COLLINS, 2010b, p. 261). Então, a heroína baseia suas futuras ações nas informações de Rue (Rue conta para Katniss que Peeta não está mais com os Carreiristas), no fato de Cato ter ferido Peeta com uma espada depois do episódio das teleguiadas (a informação é obtida antes de a heroína destruir os suprimentos dos Carreiristas), além de suas próprias suposições (ela começa a acreditar na possibilidade de Peeta ter se aliado aos Carreiristas para beneficiá-la e protegê-la).

Katniss precisa, então, encontrar o garoto e salvá-lo. Por essa razão, podemos dizer que se abre uma nova sequência. A protagonista continua no papel de herói-buscador, representado predominantemente por personagens masculinos nos contos de fadas clássicos, e Peeta, antes um auxiliar, torna-se a vítima, uma representação da *donzela em apuros*. Portanto, o modelo *herói-buscador* (*homem*) *salva herói-vítima* (*mulher*) é subvertido neste episódio (e em tantos outros), tendo em vista que uma mulher parte em uma missão cujo objetivo é salvar um homem que se encontra ferido e indefeso.

Posto isto, podemos concluir a análise da sequência principal. Após Katniss salvar a vida de Peeta e ele se tornar seu aliado e/ou auxiliar, a narrativa do romance se encaminha para o clímax e, consequentemente, para o desfecho. Dos tributos sobreviventes, restam Katniss, Peeta e Cato, sendo este o algoz principal[74] da heroína no interior da arena:

[74] Cato é o principal antagonista no que se refere ao combate que ocorre no interior da arena. Como sabemos, o maior agressor/inimigo de Katniss, na diegese da trilogia, é o presidente Snow (e a Capital).

> Vinte e um tributos estão mortos, mas ainda tenho de matar Cato. E, vamos ser sinceros, não era ele a pessoa que eu tinha de matar desde sempre? Agora parece que os outros tributos eram apenas obstáculos de menor importância, distrações que nos mantinham afastados da verdadeira batalha dos Jogos. Cato e eu. (COLLINS, 2010b, p. 349).

Prevendo o objetivo dos Idealizadores, o qual consiste em fazê-la confrontar Cato em uma batalha épica para elevar a audiência dos Jogos, Katniss encaminha-se para a Cornucópia, no centro da arena, acompanhada por Peeta. De repente, Cato surge em meio às arvores, fugindo de algo. Assim que o tributo do Distrito 2 passa por Katniss e Peeta, lobos bestantes – animais mutantes criados em laboratório pela ciência super evoluída da Capital – saem da floresta e começam a perseguir os tributos restantes: "Bestantes. Nenhuma dúvida a respeito. Nunca vi essas bestas, mas não são animais naturais" (COLLINS, 2010b, p. 353). Para se livrarem desse ataque, os três sobem no chifre da Cornucópia.

A respeito do *maravilhoso científico-tecnológico*, vale relembrar que esses lobos são híbridos (assim como a maioria dos bestantes criados pela ciência avançada da Capital). Neste caso, possuem atributos animalescos e humanos:

> Os olhos verdes que brilham para mim não são iguais ao de nenhum cão ou lobo, ou qualquer outro animal canino que eu jamais tenha visto. Eles são eminentemente humanos. Estou quase registrando a revelação quando reparo o colar com o número 1 adornado com joias [...]. O cabelo louro, os olhos verdes, o número... é Glimmer (COLLINS, 2010b, p. 355).

A protagonista observa que cada um dos bestantes representa os vinte e um tributos já mortos.[75] Um deles, inclusive, consegue alcançar Peeta na borda da Cornucópia, ferindo sua perna, mas o personagem consegue matá-lo a tempo. Podemos inferir que, no plano narrativo do romance, esses monstros com atributos humanos foram criados para atacar e desestabilizar emocionalmente os tributos sobreviventes, tendo em vista que cada um deles se parece com os tributos que morreram no decurso da competição. De fato, o objetivo foi alcançado, visto que, em um momento de distração, durante o qual Katniss observava os monstros, Cato ataca Peeta, que novamente se posiciona como *herói-vítima*.

[75] Não há nenhuma evidência, na história narrada do romance, que confirme se esses lobos híbridos foram criados a partir da mistura de DNA humano e animal. De qualquer forma, podemos inferir que isso é possível dentro do mundo ficcional imaginado por Collins, aquele no qual eventos sobrenaturais, como a existência desses lobos, são justificados por meio da extrapolação e especulação da ciência contemporânea.

Essa sequência de ações nos leva ao clímax da história narrada e à décima sexta função: "o herói e o antagonista se defrontam em combate direto" (H), conforme postula Propp (2010, p. 49). Neste episódio, essa função é singularizada por H[1], pois Katniss confronta Cato "em campo aberto" (PROPP, 2010, p. 49). Enquanto os bestantes tentam escalar a Cornucópia, Cato prende Peeta em uma chave de braço. Em seguida, Peeta desenha um *x* na mão do algoz. Katniss compreende o significado do gesto:

> Peeta ergue os dedos [...] na direção do braço de Cato. Em vez de tentar escapar lutando, seu dedo indicador muda de direção e traça deliberadamente um X nas costas da mão de seu agressor. Cato percebe o que isso significa exatamente um segundo depois de mim. Dá para ver pela maneira pela qual o sorriso desaparece de seu rosto. Um segundo é tarde demais porque, a essa altura, minha flecha já está penetrando sua mão. Ele dá um grito e, num reflexo, liberta Peeta, que investe contra ele. Durante um momento de puro horror, acho que ambos estão caindo. Dou um mergulho para frente e agarro Peeta enquanto Cato perde o equilíbrio sobre o chifre escorregadio devido ao excesso de sangue, e desaba (COLLINS, 2010b, p. 358-359).

Após uma longa noite tentando sobreviver às agressões dos lobos bestantes,[76] Cato é morto pela última flecha de Katniss: "Levo alguns instantes para achar Cato na luminosidade tênue, em meio à carnificina. Então, [vejo] o pedaço de carne viva que era meu inimigo" e "[lanço] minha flecha em direção de sua cabeça" (COLLINS, 2010b, p. 363). Assim, deparamo-nos com a décima oitava função do conto: "o antagonista é vencido" (PROPP, 2010, p. 50), mais especificamente, vencido em campo aberto, signo J[1], situação prototípica dos contos. Contudo, vale ressaltar que essa vitória não foi simples de ser alcançada: somente após vários obstáculos e com a ajuda de doadores e auxiliares, a heroína se tornou vencedora.

Espera-se que, neste momento, Katniss e Peeta sejam declarados os vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes, afinal, o enfrentamento com Cato parecia ser o último combate. No entanto, um anúncio altera as regras novamente, ou melhor, a regra anterior é revogada: apenas um poderá ser o vencedor. A nosso ver, esse anúncio configura o elemento *motivação* (Mot.), porque determina as ações seguintes da protagonista, que sugere discretamente a Peeta que tentem um duplo suicídio com amoras venenosas (*nightlock*, no original em inglês, e *amoras cadeado*, na tradução de D'Elia), encontradas anteriormente na arena, acreditando na ideia de que os Idealizadores dos Jogos preferem dois vencedores a nenhum. Como previsto, o ato é vetado e ambos são declarados vencedores dos Jogos:

[76] Neste episódio, a narradora-personagem relata que a morte de Cato foi lenta devido à armadura que vestia, uma vestimenta de alta qualidade que impediu os bestantes de matarem-no mais rapidamente.

> As amoras estão quase dentro de minha boca quando os trompetes começam a soar.
> A voz frenética de Claudius Templesmith berra por cima deles.
> - Parem! Parem! Senhoras e senhores, tenho o prazer de anunciar os vitoriosos da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, Katniss Everdeen e Peeta Mellark. Eu apresento... os tributos do Distrito 12! (COLLINS, 2010b, p. 367).

Acreditamos que esse segmento narrativo, no qual Katniss confronta os Idealizadores, as regras dos Jogos, a Capital e o próprio presidente (o que de fato é encarado como uma afronta por Snow no segundo romance), pode ser visto como uma extensão do combate direto com o antagonista, afinal, Cato é apenas *um* dos antagonistas de Katniss.[77] Na verdade, o verdadeiro agressor é o presidente Snow (e todos aqueles que são comandados por ele). Ele é o vilão que solicitou Prim como tributo no início do romance. Então, ao lado de $\underline{J}^1$, acrescentamos $\underline{J}^2$, no qual o antagonista perde em uma competição (cf. PROPP, 2010), tendo em vista que a Capital *perdeu* no seu próprio jogo de mudar as regras, afinal, a protagonista conseguiu "enganar os Idealizadores dos Jogos" (COLLINS, 2010b, p. 380). Portanto, no desfecho deste romance, constatamos o seguinte resultado: Katniss vence Cato, os Idealizadores e, por ter desafiado as regras dos Jogos, a Capital e o presidente Snow.

O confronto final de Katniss na competição indica também aquilo que Vogler (2006) chama de *provação suprema*, elemento narrativo relacionado ao momento de morte (ou quase morte) e renascimento do herói. De acordo com o pesquisador, antes de receber a recompensa, o herói "enfrenta *a possibilidade da morte* e é levado ao extremo numa *batalha contra uma força hostil*" (VOGLER, 2006, p. 42, grifo nosso). O estudioso norte-americano acrescenta que esse é "um momento crítico em qualquer história. É uma provação em que o herói tem de morrer ou *parecer morrer*, para poder renascer em seguida" (VOGLER, 2006, p. 43, grifo nosso). Em diversos contos, o herói morre (ou enfrenta a possibilidade de morte). Contudo, essa morte é tão somente temporária. Em seguida, muitas vezes de forma mágica e extraordinária, ele retorna à vida e recebe uma recompensa.

De acordo com Vogler (2006, p. 157, grifo nosso), "os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem – literal ou simbolicamente – para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo *teste principal*, aquele que consagra um herói". No episódio das amoras, no qual enfrenta a possibilidade de morte em uma batalha contra uma força hostil (os Idealizadores, os quais são representantes de Snow), Katniss passa por aquilo que podemos

[77] A própria protagonista reconhece que os Jogos nada mais são do que uma extensão da Capital e de Snow: "os Jogos Vorazes são sua arma e ninguém pode se sentir capaz de derrotá-los" (COLLINS, 2010b, p. 381).

chamar de *experiência de quase morte*, uma releitura da *morte temporária* que vemos acontecer em contos e igualmente nos rituais e narrativas míticas de iniciação. Mas ela sobrevive. Então, ao ser declarada vitoriosa da 74ª edição dos Jogos, a protagonista *renasce simbolicamente* e recebe as recompensas de ter derrotado a morte. Por isso, consagra a si mesma como heroína. Em suma, Katniss enfrenta a morte e é recompensada.[78]

Vogler (2006, p. 43) confirma que a *provação suprema* "é o elemento-chave nos ritos de passagem ou rituais de iniciação [...]. O iniciante é forçado a sentir o gosto da morte em alguma experiência terrível, e, depois, lhe é permitido que viva a ressurreição, renascendo como novo membro do grupo". Por isso, o "herói de cada história é um iniciante, sendo introduzido nos mistérios da vida e da morte" (VOGLER, 2006, p. 43). O pesquisador conclui que "toda história necessita de um momento de vida-ou-morte, no qual o herói ou seus objetivos estão frente a um perigo mortal" (VOGLER, 2006, p. 43).

Com isso, comprovamos a ligação existente entre rituais/mitos de iniciação, conto de fadas e "Jogos vorazes". No clímax do primeiro romance (e também nos outros dois volumes), Katniss é forçada a sentir, assim como o iniciante, o gosto da morte (tentativa de suicídio com as amoras). A protagonista se vê em um momento de vida-ou-morte, tudo-ou-nada, durante o qual seu objetivo (retornar para casa viva) é quase anulado. Em seguida, é permitido que a heroína seja reintegrada na sociedade (ainda que temporariamente, tendo em vista que no segundo romance ela retorna à arena dos Jogos).

Em seguida, o dano inicial da narrativa é reparado, porque, além de ter protegido sua irmã, Katniss torna-se vencedora dos Jogos e salva sua própria vida, provando que ser herói-buscador de si mesma. A heroína venceu a competição por meio da força e astúcia, assim, temos $\underline{K}^1$, no qual o *objeto da busca* (a salvação da própria vida) "se consegue ou mediante a força ou mediante a astúcia" (PROPP, 2010, p. 51). Embora o objetivo da heroína não tenha sido mudar seu *status* e com isso ascender socialmente, uma vez que buscava proteger sua irmã, salvar a si mesma no curso da competição e retornar para sua família, o ato de vencer os Jogos suprime a pobreza de Katniss e de sua família ($\underline{K}^6$).[79] Afinal de contas, o vencedor dos Jogos ganha uma casa na Aldeia dos Vitoriosos, além de riqueza e fama: "E atingir a fama. E riqueza. E conseguir minha casa própria na Aldeia dos Vitoriosos" (COLLINS, 2010b, p. 332). Com isso, há uma

[78] De fato, Katniss colhe recompensas. Contudo, ao ter derrotado a morte, ela desafiou o Idealizadores dos Jogos e, consequentemente, a Capital e o poder de Snow. Por essa razão, no segundo romance, ela é perseguida pelo presidente e, como castigo, retorna à arena para mais uma edição dos Jogos.

[79] É preciso frisar que Katniss não se voluntariou por Prim para receber esses prêmios, ou seja, ela aceitou a missão não para receber recompensas. Na verdade, ela substituiu a irmã por amor fraternal, diferentemente do que ocorre no conto maravilhoso, no qual ao herói são oferecidos prêmios (e muitas vezes a mão da princesa) para confrontar o dragão que solicita tributos todos os anos (ou todos os meses).

sobreposição de subtipos da função K, levando-nos a $\underline{K}^{1\text{-}6}$ (a função $\underline{K}^{6}$ vai se ligar à função $\underline{w}^{3}$, como melhor veremos adiante).

Com o final dos Jogos, Katniss e Peeta são transportados para a Capital, passam por procedimentos médicos para curar os ferimentos da arena, recebem uma coroa bipartida do presidente Snow (afinal, os dois são vencedores, portanto, ambos são coroados) e participam de uma última entrevista com Caesar Flickerman, na qual há reprises dos melhores momentos da 74ª edição dos Jogos. A propósito, a imagem de *amantes desafortunados*, construída ao redor dos dois desde a primeira entrevista dada por Peeta, mantém-se firme. Na realidade, deverá ser mantida na narrativa do próximo romance, porque Katniss precisará salvar sua família. Em um encontro com Haymitch, o doador principal da trilogia, constatamos tal fato:

> – Escuta. Vocês estão encrencados. Estão falando por aí que a Capital está furiosa com vocês por terem armado pra cima deles. A única coisa que eles não conseguem suportar é ser motivo de riso e eles são a piada de Panem no momento [...].
> – E daí?
> – A única chance de vocês escaparem dessa é provar que vocês estavam tão loucamente apaixonados um pelo outro que não podem ser responsabilizados por suas ações (COLLINS, 2010b, p. 379).

Esse descontentamento, por parte de Snow, provocará o nó da intriga e um novo dano no segundo romance da série. Ainda que haja essa complicação no final da diegese de *Jogos vorazes*, Katniss retorna ao Distrito 12. Assim, sua "jornada particularmente árdua" (COLLINS, 2010b, p. 375) se encerra quando parte mais uma vez no luxuoso e veloz trem da Capital em direção ao seu distrito de origem, sendo esta ação marcada pelo signo ↓.

Por fim, encontramos a função W. Para Propp (2010), essa função se apresenta, na maior parte dos contos, como casamento. Contudo, no primeiro romance da série, não há a realização de um matrimônio. O que constatamos no enredo deste romance é a função representada pelo signo $\underline{w}^{3}$, visto que o "herói recebe, em lugar da mão da princesa, uma recompensa em dinheiro ou uma compensação de outro tipo" (PROPP, 2010, p. 61). Como já dissemos, a função $\underline{K}^{6}$ (fim da pobreza) está ligada a $\underline{w}^{3}$, porque remetem à recompensa, em forma de riquezas, que Katniss recebe no final da narrativa: ao vencer os Jogos, a garota salva sua vida e recebe um prêmio em dinheiro. Já no começo da narrativa, a narradora-personagem explica:

> o último tributo vivo recebe uma vida tranquila ao voltar para casa, e seu distrito recebe uma enxurrada de prêmios, principalmente comida. Durante o ano seguinte a Capital fornecerá ao distrito vencedor cotas extras de grãos e óleo, e até mesmo guloseimas tais como açúcar (COLLINS, 2010b, p. 25).

É exatamente esse o final de Katniss (e Peeta) na trama do primeiro romance da trilogia. Com isso, há um eco do típico *final feliz*, que aparece na maioria dos contos de fada tradicionais, no primeiro romance analisado.

Em relação à análise da fábula da primeira obra da série, uma última digressão é pertinente. Acreditava-se que o iniciado, ao retornar do reino dos mortos, adquiria poderes mágicos sobre os animais e trazia bênçãos que beneficiavam a si e à sua tribo. No conto maravilhoso, o herói pode retornar à casa paterna e trazer consigo algum objeto mágico que resolve a pobreza ou que erradica a fome que antes enfrentavam (um burro que expele ouro, uma mesa que se coloca sozinha). Semelhantemente, ao retornar da arena da 74ª edição dos Jogos Vorazes para o Distrito 12, Katniss traz consigo não somente sua vida (seu objeto de busca), mas riquezas para si e bens para sua comunidade:

> O Dia da Parcela, o primeiro de doze, em que pacotes de comida foram entregues a todas as pessoas do distrito. Essa foi minha celebração favorita. Ver todas aquelas crianças famintas da Costura correndo de um lado para o outro brandindo latas de creme de maçã, carne enlatada e até balas. Em casa, pesados demais para serem carregados, seriam encontrados sacos de grãos, latas de óleo. Saber que uma vez por mês por um ano inteiro todos eles receberiam uma nova parcela. Essa foi uma das únicas vezes em que realmente me senti bem por ter vencido os Jogos (COLLINS, 2011a, p. 32).

Enfim, a seguir, apresentamos um quadro que demonstra o resultado da combinação das funções na narrativa de *Jogos vorazes*:

Quadro 1: Resultado da combinação das funções proppianas em *Jogos vorazes*

$$\alpha\ \beta^{2\text{-}4}\ \gamma^{2}\ \delta^{2}\ \underline{A}^{1\text{-}13\text{-}16\text{-}17}\ \underline{B}^{3}\ \underline{C}\ \underline{D}^{7}\ \underline{E}^{7}\ \underline{F}^{1} \uparrow\ \underline{D}^{9}\ \underline{E}^{9}\ \underline{F}^{1} \quad \left\{ \begin{array}{l} \underline{D}^{1}\ \underline{E}^{1}\ \underline{F}\ \text{neg.} \\ \underline{D}^{1}\ \underline{E}\ \text{neg.}\ \underline{F}\ \text{neg.} \\ \underline{D}^{1\text{-}8}\ \underline{E}^{1\text{-}8}\ \underline{F}^{8} \end{array} \right\} \quad \underline{G}^{1}\ \underline{SS}^{1}\ \underline{SS}^{2}\ \underline{H}^{1}\ \underline{J}^{1}\ \underline{\text{Mot.}}\ \underline{J}^{2}\ \underline{K}^{1\text{-}6} \downarrow\ \underline{w}^{3}$$

Fonte: elaborado pelo autor

Concluímos que a narratividade de *Jogos vorazes*, romance que pertence a uma trilogia de ficção científica, uma das facetas do maravilhoso, resguarda íntima relação com aquela do conto de fadas e, portanto, com a do próprio maravilhoso, aqui compreendido como um *gênero narrativo* (cf. MARINHO, 2009). Constatamos que os elementos narrativos do maravilhoso estão presentes no enredo do primeiro volume da trilogia (sendo que o mesmo ocorre com os outros dois romances), confirmando assim uma relação de proximidade com os contos de fadas.

Aliás, *Jogos vorazes* recupera a estrutura narrativa tal como identificada por Propp e, ao mesmo tempo, traz à luz elementos da contemporaneidade, relacionando, por exemplo, a narratividade do maravilhoso com aquela que se percebe nos *reality shows*. Essa relação revela o lado inédito do ato criativo de Collins na recuperação do maravilhoso.

Por sinal, é possível reconhecer rapidamente as seis funções principais do conto: *1. Uma situação de crise acontece* (a irmã de Katniss é selecionada para participar dos Jogos); *2. O herói aceita o desafio e busca algo* (Katniss se voluntaria, toma o lugar da irmã, aceita o desafio e busca vencer os Jogos para salvar sua própria vida); *3. Viagem* (Katniss vai do Distrito 12 à Capital, da Capital à arena dos Jogos); *4. Desafios ou obstáculos* (na arena, enfrenta inúmeros desafios); *5. Surgem auxiliares ou objetos mágicos* (Katniss possui aliados e luta com arco e flechas); e *6. Conquista* (enfim, vence a 74ª edição dos Jogos Vorazes). Essa breve exposição, baseada em Coelho (2009), confirma nossas conclusões.

Além disso, a jornada de Katniss ecoa, como o conto, antigos rituais/mitos de iniciação (partida-testes-retorno) bem como o motivo *os tributos ao dragão*. A heroína assume a posição de *herói-buscador*, predominantemente protagonizado por personagens masculinas nos contos, voluntaria-se pela irmã, inicia uma missão repleta de obstáculos, encontra-se com doadores, recebe o apoio de auxiliares e retorna para casa com recompensas. Além disso, salva Peeta, um *herói-vítima* que nos contos frequentemente coincide com a *donzela em apuros*.

Em resumo, não é mais um personagem masculino que se propõe a iniciar uma missão, mas uma personagem feminina (e isso se repete na trama dos demais romances, ainda que as missões sejam diferentes). Por consequência, apesar de se tornar um tributo, Katniss não é a *donzela em apuros*, assim sendo, o padrão *homem salva donzela em apuros* é reprisado de forma subvertida e com tons feministas: *uma mulher salva pessoas em apuros*, o que nos indica um distanciamento e uma atualização na recuperação das funções do conto. De qualquer maneira, como vimos ao longo do capítulo, há diversos pontos de aproximação, o que nos permite dizer que o plano narrativo da trilogia segue, em maior ou menor medida, a sintagmática das antigas histórias de magia e encantamento.

3.6 Considerações sobre os romances *Em chamas* e *A esperança*

No que diz respeito ao enredo dos outros dois romances da trilogia, percebemos que o mesmo fenômeno ocorre, ou seja, os elementos narrativos característicos do conto maravilhoso (popular ou literário) marcam presença tanto na diegese de *Em chamas* quanto na fábula de *A*

esperança. A propósito, Katniss continua a desempenhar o papel de *herói-buscador* da história. Acreditamos não ser necessário apresentar a análise realizada, pois os resultados obtidos no que diz respeito ao primeiro romance já comprovam nossa hipótese inicial. De qualquer modo, é importante expor a análise do desfecho da trilogia, pois muito se distancia do prototípico final feliz dos contos de fadas de nossa tradição, afinal de contas, um romance é mais complexo que um conto, como salienta Moisés (2006).

Um dos elementos mais comuns dos contos de fadas, como sabemos, é o *final feliz*. Contudo, a recuperação desse elemento ocorre, na trilogia, de forma atualizada. De acordo com Zipes (2000), o conto termina frequentemente com um *final feliz* por condizer com a esperança de realizar sonhos inerente ao homem. Além disso, o *final feliz* se relaciona com o *efeito compensatório* que o leitor espera sentir: o herói sofreu as investidas de um adversário e/ou a privação de algo importante, mas triunfou e com isso alcançou um final ditoso. Na ficção científica, o desfecho pode propiciar uma sensação de compensação ao leitor, mas geralmente não segue o *final feliz* como encontrado nos contos. Segundo Rutledge (2000, p. 452, tradução nossa), na melhor das hipóteses, a ficção científica mais utópica "será aberta, com resultados positivos futuros condicionados à luta contínua por mudanças sociais"[80].

Nos momentos finais do último romance, em comparação ao enredo do conto, o leitor encontra aquilo que podemos chamar de *final agridoce* (um fim *melancólico* e *feliz*). Por um lado, a heroína perdeu muitos entes queridos e sofre ainda mais os traumas do pós-guerra. Em razão disso, o final de Katniss poderia ser considerado *infeliz*, distanciando-se assim do típico desfecho dos contos de fadas. Por outro lado, a heroína alcançou a resolução de um problema, tendo liberado o país de um governo déspota. Aliás, segundo Rutledge (2000), em certas obras de ficção científica, a vitória do herói, aquele que habita em um mundo de opressão, significa destruir o elemento perturbador para restaurar a ordem social. De fato, na trilogia estudada, a protagonista vive em um mundo de violência, injustiça e arbitrariedades. Contudo, ela foi capaz de restaurar a ordem social geral ao eliminar os elementos disruptivos.

Em outras palavras, o desfecho da trilogia é *ambivalente*, pois, embora tenha libertado a população de Panem (foi heroína no sentido macro), Katniss perdeu sua irmã (não foi heroína no sentido micro), portanto, o pseudoequilíbrio inicial não foi restabelecido. Por esse ângulo, a narrativa termina com um *final feliz* no que diz respeito à *macrossociedade* (Panem), todavia, no domínio da *microssociedade* (família da protagonista), a história se encerra com um fim bem amargo, pois a heroína perdeu a família anterior, ainda que com Peeta Mellark tenha formado

[80] "*will be open-ended, with future positive results contingent on continued struggle for social change*".

uma nova. Esse desfecho distancia o romance *A esperança* do prototípico final feliz dos contos de fadas e da própria estrutura do conto, o qual, segundo Moisés (2006), é mais objetivo e linear que o romance, isto é, o conto é uma narrativa breve e *menos complexa*. O terceiro volume da trilogia, em especial o desfecho, elemento do relato narrativo aqui analisado, comprova ser mais intrincado e profundo que o final de um conto maravilhoso.

De qualquer modo, o desfecho da trilogia proporciona ao leitor o *efeito compensatório*: a heroína sofreu a investida contínua de seus inimigos, mas ao final triunfou e transcendeu o mal. Vale lembrar que a *carência* de *A esperança* (vingar-se de Snow, destituí-lo de seu poder e encerrar os Jogos Vorazes) foi suprimida. Por isso mesmo, um novíssimo *macroequilíbrio* despontou: "As arenas foram completamente destruídas, os memoriais erguidos, não há mais Jogos Vorazes" (COLLINS, 2011b, p. 418).

Com efeito, a trilogia apresenta elementos da distopia, no entanto, o epílogo do último romance nos revela *tons utópicos*, já que a população obteve mudanças sociais positivas após uma grande luta. A esse respeito, Henthorne (2011) afirma que a trilogia é uma distopia que, a nível social, termina de forma esperançosa, pois Katniss derrotou o inimigo e trouxe mudanças benéficas para a sociedade em que vive. Então, após terem vivido sob o domínio de um regime opressor por longos anos, os distritos começam a construir uma sociedade na qual o governo pretende estar comprometido com o bem-estar de todos.

Com isso, notamos como a trilogia é marcada por um *final agridoce*. Outros indícios reforçam nossa interpretação, alguns dos quais revelam o lado *doce* do desfecho, aproximando-se com isso do conto de fadas tradicional. Ao derrotar Snow (e Coin), Katniss encerra o *ciclo de sacrifícios*, o qual corresponde ao motivo *os tributos ao dragão*. Nesse sentido, podemos falar em *final feliz*, pois a protagonista alcança, para si mesma e para a sociedade em que vive, liberdade e um país mais justo e democrático.

A propósito, a trilogia apresenta o tema da renovação e da sucessão de gerações, muito comum nos contos de fadas. Segundo Volobuef (2011, p. 57), "a superação do antigo pelo novo é ineludível, pois é cadeia essencial do ciclo da natureza". Embora não seja Katniss quem substitua o antigo governante, ainda assim há uma renovação, que inclusive acontece em escala social, afinal, o país foi livre de um regime opressor. Por sinal, podemos interpretar a morte de Snow (*neve*, em português) como o fim do inverno. Durante esse período, "as fontes deixam de correr, as árvores param de produzir frutos e a vida parece imobilizada" (VOLOBUEF, 2013a, p. 23). Em Panem, não havia justiça nem igualdade. Com a derrota do presidente, os distritos começam a viver a primavera, um tempo no qual "retornam as cores e o calor, e o mundo parece se cobrir de riquezas e beleza" (VOLOBUEF, 2013a, p. 23).

Com isso em mente, podemos dizer que a protagonista ajudou a substituir o inverno pela primavera, a opressão pela justiça. Por essa razão, inclusive, o sobrenome do presidente Snow é significativo, pois, embora simbolize a ameaça da morte por conta do frio, a neve representa também algo que tem pouca duração, havendo assim certa fragilidade, tal como o governante de Panem, cujo poder tem data para terminar, sendo que é derrotado e encerrado justamente por Katniss, alguém que carrega em sua origem (o Distrito 12) e caracterização (*garota em chamas*) as simbologias de *destruição* e *renovação* do fogo (CIRLOT, 1984). Aliás, o tema da renovação em si mesmo se relaciona com a situação de Panem: há a morte de dois algozes (Snow e Coin), o surgimento de um governo mais justo e, assim, a substituição do velho pelo novo, do inverno pela primavera, do medo pela esperança. A nosso ver, a presença desse tema na trilogia indica o lado *mais doce* daquilo que chamamos de *final agridoce*.

No desfecho de *A esperança*, há duas metáforas que confirmam a *natureza agridoce* do final da trilogia. A primeira simboliza o fim da opressão (aspecto *doce*) e a morte de muitas pessoas no curso de uma guerra (aspecto *amargo*). Como vimos, a protagonista, desde o início, foi chamada de *garota em chamas*. O antagonista, por sua vez, possuía como símbolo uma rosa branca. Segundo Frankel (2012), essa rosa simboliza o poder e a soberania do presidente. No início da fábula deste romance, Snow deixa para Katniss uma rosa branca recém-colhida em um vaso em um dos cômodos de sua casa na Aldeia dos Vitoriosos. Então, nos momentos finais da narrativa, a heroína pega esse vaso, no interior do qual estavam a rosa branca e outras flores secas, e o lança no fogo da lareira: "À medida que as flores vão sendo consumidas pelo fogo, uma chama azul irrompe ao redor da rosa e a devora. *O fogo vence novamente as rosas*" (COLLINS, 2011b, p. 412, grifo nosso).

Em uma leitura simbólica, podemos dizer que o fogo, que representa Katniss, consumiu a rosa branca, que representa o presidente. Segundo Paz (1995, p. 36-37), o fogo "age como purificador e afugentador da ação demoníaca". Assim sendo, é possível declarar que Katniss, a *garota em chamas*, agiu como purificador e afugentou a ação tirânica de Snow. Em seguida, os distritos se viram livre da opressão. Por outro lado, as flores secas, também consumidas pelo fogo da lareira, podem ser vistas como equivalentes às muitas pessoas que morreram durante a guerra cujo objetivo era derrubar o regime autoritário de Snow.

Sabemos que em uma guerra, mesmo que justa, há mortes e outras situações dolorosas. De fato, Katniss perdeu diversas pessoas e enfrenta os traumas do pós-guerra (aspecto *amargo*). Contudo, era necessário aos distritos de Panem combater o regime opressor de Snow, afinal de contas, somente assim poderiam viver em paz, livres de sua tirania (aspecto *doce*). Clemente (2012, s/p, tradução nossa) afirma que o fim do último romance indica, de fato, uma mudança

positiva da sociedade. No entanto, essa mudança foi atingida após os "horrores experimentados que mancham o mundo"[81].

A segunda metáfora confirma que o desfecho da trilogia é *agridoce* (ainda que esse final seja mais *doce* que *amargo*). Katniss retorna ao Distrito 12, parcialmente reconstruído. Antigos moradores também regressam à cidade e vasculham os escombros para reunir os restos mortais dos que não conseguiram fugir a tempo (no final de *Em chamas*, o distrito foi bombardeado). A Campina, localizada entre o Distrito 12 e a floresta que o circunda, não existe mais, tendo sido transformada em "uma imensa sepultura coletiva" (COLLINS, 2011b, p. 413). Portanto, aqui nos deparamos com o aspecto *amargo*.

Contudo, com o passar dos anos, "a Campina fica verde novamente" (COLLINS, 2011b, p. 416). O florescer da Campina indica renascimento, vida e uma nova fase. O próprio Distrito 12 renasce, afinal, por meio do retorno de Katniss, Collins sinaliza que "indivíduos e pequenos grupos de pessoas podem reconstruir comunidades pacíficas"[82] (HANLON, 2012, s/p, tradução nossa). Agora, no Distrito 12, não mais conhecido pelas perigosas minas de carvão, os moradores iniciam uma cultura agrícola: "Com o fechamento das minas, eles aram as cinzas da terra e plantam comida" (COLLINS, 2011b, p. 416). Em um verde campo, crianças podem brincar e se divertir. Assim, encontramos aqui o aspecto *doce*.

Aliás, Campbell (1997, p. 34) parece recriminar o *final feliz* dos contos de fadas, porque "pertence à Terra do Nunca da infância, que se encontra protegida das realidades que se tornarão terrivelmente conhecidas dentre em pouco". Por um lado, Collins não priva nem protege o leitor da dura realidade das guerras, aquelas realidades terrivelmente conhecidas do nosso mundo. Por outro lado, constatamos a possibilidade de, mesmo em um mundo pós-guerra, encontrarmos felicidade. Em última análise, o desfecho do romance revela uma aproximação com o *final feliz* dos contos maravilhosos, afinal, a heroína e o país encontram um final ditoso. Contudo, há também um distanciamento, pois Collins não deixou de mostrar as realidades amargas de nosso mundo ao jovem leitor. Por isso, como já afirmamos, o final da trilogia pode ser considerado *agridoce*, talvez mais *doce* que *amargo*, visto que sinaliza um vislumbre de esperança, afinal, a protagonista derrotou o regime opressor vigente e o país começou a se levantou das cinzas.

De fato, o desfecho dos contos é quase sempre feliz. Contudo, em contos como aqueles escritos por Andersen a regra é subvertida. Segundo Coelho (1991, p. 154), "a *derrota final* da personagem é quase a regra [...]. Se procedermos a uma estatística, veremos que as estórias com final negativo são em número superior às de desenlace feliz (muito embora essa felicidade tenha

[81] "*the horrors experienced that stain the world*".
[82] "*individuals and small groups of people can rebuild peaceful communities*".

sido conseguida após muitos sofrimentos e provações)". Na verdade, podemos dizer que o final de muitos contos de Andersen pode ser visto igualmente como agridoce, afinal, contos como "A pequena vendedora de fósforos" nos oferecem um *desfecho ambivalente*: a protagonista sofre e morre, contudo, a personagem encontra no além vida algum tipo de conforto. O final da trilogia parece seguir, em certa medida, esse modelo.

Colocado de modo simples, logo no início da diegese do primeiro romance, o sistema opressor de Snow começou a se desmantelar. A protagonista foi perseguida, torturada e quase derrotada, assim como muitos heróis da mitologia e dos contos maravilhosos, os quais são igualmente "perseguidos, forçados a enfrentar monstros terríveis [...] e a realizar tarefas árduas" (VOLOBUEF, 2013a, p. 23-24). Contudo, tornou-se o *adversário do dragão*, a única capaz de enfrentá-lo, a esperança de uma população oprimida, de um país sem liberdade. A protagonista lutou para destruir o regime tirânico sob o qual vivia. No decorrer da luta contra Snow-dragão, perdeu entes queridos. Após a derrota da Capital, e carregando cicatrizes físicas e psicológicas, encontra um *final agridoce*, que, a nosso ver, é mais *doce* que *amargo*, conseguindo até mesmo se casar com Peeta e com ele ter dois filhos (o casamento será analisado no capítulo sobre o revisionismo dos contos de fadas).

A protagonista alcança esse fim *melancolicamente feliz* para si mesma (e para Panem) por meio da derrota de Snow (e Coin), mas também por meio do elemento *retorno*. Ao retornar ao Distrito 12, afastando-se assim da atenção da mídia, ao se reaproximar daquelas pessoas que considera verdadeiras, como Peeta e Haymitch, ao voltar ao costume de caçar na Campina, regressando à natureza, sua velha e boa amiga, e ao elaborar um livro de imagens e memórias de forma a nunca se esquecer do passado, sempre rememorando e honrando as vidas levadas pela guerra, ela encontra paz e cura para si mesma.

Em última análise, ao retornar à vida pacata e simples de seu antigo distrito, a heroína retorna ao seu antigo eu, que de certa forma não existe mais, afinal, todos nós mudamos devido às experiências pelas quais passamos no curso da vida. Ainda assim, ela percebe a necessidade de retornar às origens e de se reconectar com o passado para encontrar paz. Como já dissemos, uma das formas de se manter ligada ao passado se dá por meio da criação de um livro de memórias, o qual simboliza um compromisso de "viver bem para que as mortes tenham valido a pena" (COLLINS, 2011b, p. 416). Por essa e outras razões, a protagonista se mostra capaz de continuar a viver sua história, agora com promessa de dias melhores, alcançando com isso um *final agridoce*. Enfim, a nosso ver, o final da trilogia é ambivalente para que todos, em especial o jovem leitor, público-alvo dos romances, se lembrem das consequências das guerras, mesmo que justas, e tentem impedir que elas se repitam no futuro.

3.7 Considerações parciais

Por meio da análise dos planos narrativos e das simbologias presentes na trilogia "Jogos vorazes", constatamos uma espécie de retorno ao passado mítico e maravilhoso de uma forma renovada, durante o qual a fenda que separa os contos de fadas da ficção científica se estreita. Sublinha-se, dessa maneira, que "as narrativas mais remotas e contemporâneas se encontram interligadas justamente pelo maravilhoso, que exerceu papel de elo entre tempos históricos tão longínquos e os dias de hoje" (MARINHO, 2009, p. 175). Por essa razão, acreditamos que o maravilhoso não se restringiu a somente um modo narrativo, mas ultrapassou a esfera dos mitos e dos contos de magia e, atualizando a si mesmo em decorrência de novas mentalidades e fatores históricos, alcançou os romances de ficção científica.

"Jogos vorazes", com efeito, apresenta uma intrínseca relação com a narratividade dos contos de fadas clássicos. Além de apresentarem o *sobrenatural aceito*, os romances narram a saga de uma heroína que deixa seu lugar de origem, enfrenta e vence obstáculos, realiza feitos extraordinários com a ajuda de auxiliares e, no desfecho, derrota dois inimigos, trazendo para sua sociedade a esperança de um futuro melhor. Sendo assim, é possível dizer que os elementos presentes no plano narrativo dos contos maravilhosos também são encontrados no enredo da trilogia de Suzanne Collins. No entanto, inúmeras transformações e atualizações, como vimos, foram realizadas. Nesse sentido, notamos aproximações, mas também distanciamentos, os quais dão um toque de contemporaneidade.

No que diz respeito às aproximações encontradas entre os planos narrativos dos contos e da trilogia, observamos um pseudoequilíbrio inicial, seguido por um problema (ou por uma carência). Em seguida, há um empreendimento que busca solucionar a desarmonia inicial. Com efeito, no decorrer de suas peripécias, Katniss realiza diversos tipos de provas orientada por um guia (Haymitch) e ajudada por inúmeros auxiliares, como Peeta e Finnick. Em seguida, uma nova estabilidade surge, especialmente no terceiro romance da trilogia, em que a população é salva de dois tiranos e uma sociedade democrática surge.

É possível dizer, com isso em mente, que as aventuras de Katniss recuperam aquilo que Eliade (2002) chama de *enredo iniciatório*. Dessa forma, a relação entre a estrutura narrativa da trilogia e aquela encontrada nos contos de fadas se torna mais estreita. Tal como o conto de fadas, a trilogia de Collins evoca a ideia da iniciação, tanto a nível temático, visto que é contada a história de uma personagem em processo de amadurecimento, quanto a nível estrutural, pois

encontramos, nas aventuras da protagonista, os elementos básicos do *enredo iniciatório*, isto é, a partida, os testes e o retorno. Assim sendo, além do motivo *os tributos ao dragão*, a trilogia "Jogos vorazes" retoma, por meio da ficção científica, uma das várias vertentes do maravilhoso, o *enredo iniciatório* como encontrado nos mitos e contos.

Todavia, essa recuperação é acompanhada por atualizações que, a nosso ver, distanciam os romances dos contos clássicos. Com efeito, "Jogos vorazes" é um exemplo, dentre outros, no qual o modelo narrativo intrínseco ao maravilhoso se manifesta. Porém, a trilogia de Collins não caiu em meros clichês e estereótipos, porque é ciente de que os leitores se divertem com o que é familiar, mas esperam igualmente por novidades. Esse tato aguçado pode ser resultado de suas experiências como roteirista, afinal, a pouca ou a muita audiência de um programa de televisão pode revelar os interesses do público. Posto de outro modo, a escritora aprendeu a reconhecer, durante os anos em que atuou como roteirista, que modelos narrativos como aqueles advindos do conto maravilhoso têm o poder de nos atrair. Contudo, aprendeu também que a criatividade é necessária no momento da retomada. Assim, notamos a existência da recuperação da matriz narrativa do maravilhoso e igualmente de inovações, pois Collins utilizou esse padrão como um ponto de partida para escrever a trilogia, dando-lhe novas roupagens.

Uma inovação que deve ser citada, talvez a mais inusitada de todas, é aquela que une os elementos que deram origem ao modo de contar histórias do maravilhoso, como os rituais e mitos de iniciação e o motivo *os tributos ao dragão*, à própria narratividade existente nos *reality shows* (no qual o selecionado sai de casa → passa por testes → ganha um prêmio por vezes milionário → é reintegrado na sociedade) e nas histórias empíricas e ficcionais sobre guerras (nas quais um homem, geralmente, parte de sua terra natal → enfrenta diversos perigos e situações de quase morte → vence a nação inimiga → retorna ao país de origem). No mundo diegético da trilogia, essas três grandes instâncias (*enredo iniciático*, *reality shows*, *guerras modernas*) se encontram relacionadas de modo único, criativo e inovador.

Outra atualização, a mais importante, a nosso ver, está relacionada à jornada do *herói-buscador* (ou *herói-voluntário*). Nas obras de Collins, uma *personagem feminina* é quem sai pelo mundo e realiza diversas façanhas. Assim, podemos dizer que a trilogia, ao lado de outras obras mais recentes, auxilia a *descanonizar* o herói masculino e a desmitificar o senso comum de que somente homens podem ser heróis, guerreiros e figuras dominantes. Isso, sem dúvida, indica a presença de tintas feministas na escrita criativa de Collins.

Nesse sentido, Suzanne Collins recupera os elementos narrativos do maravilhoso, como teorizados por Propp (2010), de forma progressista, subversiva, atualizada e contemporânea, pois o percurso da personagem feminina de Collins se aproxima mais da jornada do *herói-*

buscador, predominantemente um personagem masculino nos contos de fadas clássicos, aquele que sai em busca de alguém/algo, resolve um problema ou anula uma carência e quase sempre ascende socialmente no desfecho da narrativa.

Com efeito, Katniss cumpre diversas tarefas, ultrapassa obstáculos, elimina carências, derrota dois grandes e perigosos antagonistas, todavia, a promessa de prêmios e recompensas nunca motivou a heroína e protagonista da trilogia a *aceitar o chamado*. Assim, encontramos um distanciamento em relação aos contos, pois Katniss não se voluntariou pela irmã para ganhar os prêmios que o vencedor de cada edição dos Jogos Vorazes recebe, mas com o objetivo de protegê-la. No segundo volume, durante o qual busca salvar Peeta, ela aceita novamente o chamado sem esboçar desejos por recompensas. Por fim, na trama de *A esperança*, sua missão se resume em derrubar o governo do presidente Snow. Portanto, a heroína não é caracterizada de modo ambicioso como é o caso dos protagonistas masculinos dos contos de fadas. Desse modo, a jornada de Katniss também ressignifica a do herói-buscador.

De qualquer modo, além de fazer uso do *sobrenatural aceito* por meio do *maravilhoso científico-tecnológico*, a autora recupera a estrutura narrativa típica dos contos de fadas. Aliás, como dissemos, essa estrutura compõe a narratividade do próprio maravilhoso, aqui entendido como um gênero narrativo (cf. MARINHO, 2009). Por isso, é possível agregar os romances da trilogia ao grande repertório do universo do maravilhoso, pois há a existência de um parentesco *ficcional* e *narrativo* entre conto de fadas e ficção científica, mais especificamente, entre esse tipo de conto e os romances da série estadunidense, resguardadas as devidas proporções, pois, como já salientamos, conto e romance possuem diferenças estruturais. Ainda assim, "Jogos vorazes" revela ser como uma narrativa maravilhosa.

Nos romances analisados, esse mesmo maravilhoso serve para problematizar inúmeras questões contemporâneas, como os maus usos da ciência para a realização dos Jogos Vorazes, a dessensibilização das pessoas frente a acontecimentos reais de violência (como notícias sobre guerras, tragédias e desastres), a desigualdade social e a fome, o tema das guerras modernas e, em especial, questões sobre gênero, feminismo e o papel da mulher na sociedade e na literatura. Percebemos, assim, que o maravilhoso, para além entreter o leitor (ou o espectador), desponta como um elemento questionador na narrativa.

Posto de outro modo, ao recuperar a estrutura narrativa do maravilhoso, Suzanne Collins transporta (e atualiza) para a contemporaneidade aspectos e valores inseridos nessas narrativas (nos níveis existencial e social). Com isso, mostra-nos um percurso ainda necessário a percorrer durante a vida, seja para conhecermos a nós mesmos, seja para o con*viver* em sociedade. Em razão disso, é possível declarar que a literatura para crianças e jovens tem muito a nos dizer,

afinal de contas, ajuda os leitores púberes a refletirem sobre si mesmos e suas relações com o outro e com o mundo. Os tempos passam, mas a natureza humana conserva-se, por isso, há um resgate constante de mitos, contos e lendas na contemporaneidade.

Enfim, a trilogia recupera e atende às funções de um conto de fadas popular ou literário, ou seja, apresenta os elementos principais desse tipo de narrativa. Portanto, a estrutura narrativa da trilogia, a nível das funções dos personagens, é análoga à do conto de fadas clássico e carrega consigo diversos valores bem como outras características do conto, ora preservando-as, ora atualizando-as aos modos de pensar da contemporaneidade.

Em última análise, S. Collins utilizou algo cristalizado (a narratividade do maravilhoso) para discutir temas universais (como a fome), para empoderar a mulher e para debater/denunciar acontecimentos da contemporaneidade que a preocupam (como o consumo excessivo de *reality shows*), ou seja, a escritora recuperou algo conhecido pelo leitor, o padrão narrativo do conto de fadas e do próprio maravilhoso, de forma a estimulá-lo a refletir sobre questões sociais, culturais e políticas contemporâneas. A autora, assim, oferece aos seus leitores, por meio de uma estrutura narrativa consagrada, sua perspectiva a respeito do momento cultural e histórico contemporâneo aos romances que escreveu. Vejamos, a seguir, de que maneira a autora norte-americana aborda, em suas obras, esses e outros temas universais e contemporâneos, recorrendo ao fenômeno linguístico-literário da intertextualidade.

4 DIÁLOGOS ENTRE O CONTO DE FADAS E "JOGOS VORAZES"

4.1 A intertextualidade: a poética dos textos em movimento

Sabemos que a literatura se relaciona com o mundo, fenômeno que pode ser chamado, segundo Genette (2010), de *transcendência extratextual*. Por outro lado, ela fala de si mesma e de seu próprio universo, ou seja, a literatura "apresenta-se numa relação consigo mesma, com sua história, a história de suas produções, a longa caminhada de suas origens" (SAMOYAULT, 2008, p. 9). Isso nos leva a afirmar que todo texto, entendido aqui como *sistema de signos*[83], apresenta, mais ou menos explicitamente, ligações concretas ou conexões possíveis com textos do passado. Segundo Samoyault (2008, p. 9-10, grifo nosso), os textos

> *nascem uns dos outros*; *influenciam uns aos outros*, segundo o princípio de uma geração não espontânea; ao mesmo tempo *não há nunca reprodução pura e simples ou adoção plena*. *A retomada de um texto existente pode ser aleatória ou consentida, vaga lembrança, homenagem explícita ou ainda submissão a um modelo, subversão do cânon ou inspiração voluntária*.

Como veremos em breve, as práticas da intertextualidade se deixam teorizar facilmente. Contudo, segundo Samoyault (2008), o conceito de *intertextualidade*, desde que foi concebido, tornou-se uma noção vaga no âmbito dos estudos literários. Atualmente, ainda de acordo com a estudiosa, há uma tendência em utilizar termos mais metafóricos, como *tessitura*, *biblioteca*, *incorporação* e *diálogo*. Em decorrência de sua aparente neutralidade, este último termo tem a vantagem de "poder agrupar várias manifestações dos textos literários, de seu entrecruzamento, de sua dependência recíproca" (SAMOYAULT, 2008, p. 9).

Conforme Samoyault (2008), a intertextualidade nasceu como um conceito linguístico abstrato e, por isso mesmo, menos como uma ferramenta que detalha práticas de retomada de textos no domínio dos estudos literários. A propósito, muito embora seja relativamente recente, o termo, não a prática, que é antiquíssima, compreende "uma característica maior da literatura, *o perpétuo diálogo que ela tece consigo mesma*; não um simples fenômeno entre outros, *mas seu movimento principal*" (SAMOYAULT, 2008, p. 13-14, grifo nosso).

O termo foi introduzido por Julia Kristeva, na metade da década de 1960, a partir dos estudos realizados por Mikhail Bakhtin acerca dos conceitos *dialogismo* e *polifonia*. Após as reflexões desses dois estudiosos, outros teóricos discutiram acerca da intertextualidade, tais

[83] Pensar em um texto como um *sistema de signos* permite-nos estender a noção de intertextualidade para outras expressões artísticas, como o cinema, a dança, a música, os jogos eletrônicos etc.

como Barthes e Riffaterre. Neste capítulo, optamos por utilizar as reflexões teóricas de Genette (2010) além daquelas lançadas por Samoyault (2008). *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*, obra aclamada de Genette (2010), além de deslocar o termo da linguística para a literatura, migrou a noção de uma maior generalidade para uma abordagem mais restritiva. Nesta obra, o crítico literário delimita o conceito de intertextualidade bem como estabelece uma taxonomia para descrever as relações que um texto pode estabelecer com outros.

Inicialmente, Genette (2010, p. 14, grifo do autor) declara que o objeto da poética é a *transtextualidade*, "ou *transcendência textual* do texto, que definiria já, grosso modo, como 'tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos'". A *transtextualidade*, portanto, leva-nos às relações ou diálogos que um texto estabelece com outro(s) texto(s), que são ora mais evidentes, ora mais camuflados. Então, como todo texto se relaciona com outros textos, Genette (2010) declara que a transtextualidade é um aspecto inerente da textualidade. Em uma ordem crescente de abstração, são cinco as *transcendências textuais* repertoriadas pelo pesquisador francês:

i. *intertextualidade* (em um sentido mais restrito): a "relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro" (GENETTE, 2010, p. 14);
ii. *paratextualidade*: a relação que, no conjunto da obra literária, o texto mantém com seu título, subtítulo, prefácio, posfácio, notas de rodapé, epígrafes, ilustrações, dentre outros elementos;
iii. *metatextualidade*: a relação de comentário ou de crítica "que une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo (convocá-lo), até mesmo, em último caso, sem nomeá-lo" (GENETTE, 2010, p. 17);
iv. *hipertextualidade*: "toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) do qual ele *brota* de uma forma que não é a do comentário" (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor), sobretudo por meio da paródia e do pastiche;
v. *arquitextualidade*: a relação silenciosa que um texto mantém com o estatuto genérico ou com o conjunto de categorias gerais do qual procede (tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários).

A partir das postulações e reflexões desse estudioso, "adquiriu-se o hábito de distinguir entre dois tipos de práticas intertextuais. As primeiras inscrevem uma relação de co-presença [...] e as segundas, uma relação de derivação [...]; neste caso, Genette fala então da prática hipertextual" (SAMOYAULT, 2008, p. 48). No que diz respeito à hipertextualidade, a interação ou interdependência entre os textos ocorre por meio da derivação. Nos termos do pesquisador, a hipertextualidade é "uma noção geral de texto de segunda mão [...] ou texto derivado de outro texto preexistente" (GENETTE, 2010, p. 18).

No domínio da intertextualidade, de acordo com Genette (2010), as práticas principais são a *citação*, o *plágio* e a *alusão*. A esse conjunto não extenso, Samoyault (2008) acrescenta a *referência*, que não deve ser confundida com *processos de referenciação* (mencionar o nome do autor de uma citação, por exemplo). A referência, como veremos adiante, é uma "*remissão explícita* a personagens ou a entidades outras presentes num dado texto" (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012, p. 124-125, grifo nosso).

Resumidamente, as práticas intertextuais dependem da *co-presença de textos*, ou seja, da presença de um ou mais textos anteriores no texto atual, que absorve e transforma em níveis variados esses textos precedentes em um novo. Com efeito, as práticas intertextuais abordadas a seguir evidenciam que em todo texto é possível encontrar intertextos que se revelam, ou que se escondem, em diferentes níveis, ora aproximando-se, ora distanciando-se do texto anterior, como é o caso da trilogia em relação aos contos, como veremos.

A citação (direta), por exemplo, é "a reprodução de um enunciado (texto citado), que se encontra extraído de um texto origem (texto 1) para ser introduzido num texto de acolhida (texto 2)" (SAMOYAULT, 2008, p. 35). É, portanto, um mecanismo que conecta dois textos, os quais se comunicam por meio da apropriação do primeiro, cujas funções podem ser de autoridade ou de ornamento (cf. KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012). Segundo Samoyault (2008, p. 49), ela é "identificável graças ao uso de marcas tipográficas exclusivas. As aspas, os itálicos e a eventual separação do texto citado distinguem os fragmentos emprestados". Aliás, por meio dessas marcas tipográficas, a citação define os limites entre o texto citado e o texto que cita, sinalizando com isso a heterogeneidade. A esse respeito, Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 120) declaram que essas marcas, responsáveis por indicar a inserção de um texto em outro, instruem o leitor "a identificar a divisão de vozes, de alteridades".

Com efeito, segundo Genette (2010, p. 14), no domínio das práticas intertextuais, a "forma mais explícita e mais literal é a prática tradicional da citação (com aspas, com ou sem referência precisa)". Aliás, a ausência de marcas tipográficas, como as aspas, pode deslocar a citação direta para domínio da *paráfrase* (citação indireta), em que há uma modalização do discurso, ou para a esfera do *plágio*[84] (uma retomada não marcada, cuja heterogeneidade é inexistente). O plágio, consoante Genette (2010, p. 14), é a forma intertextual "menos explícita e menos canônica [...], [...] um empréstimo não declarado, mas ainda literal".

Comparada ao fenômeno da citação, a alusão é "*menos explícita e menos literal* [...], um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro, ao

[84] Atualmente, o plágio, quando não usado para fins literários que apelam para o lúdico ou para o subversivo, traz à tona questões jurídicas de apropriação indevida (cf. SAMOYAULT, 2008).

qual necessariamente uma de suas inflexões remete" (GENETTE, 2010, p. 14, grifo nosso). De acordo com a especialista Samoyault (2008), a alusão pode ser apenas semântica, pode remeter simultaneamente a vários textos que abordam o mesmo tema/assunto ou ainda pode se fazer presente por *indicações vagas*.

De modo geral, essa prática intertextual, diferentemente da citação, recupera um texto sem marcar a heterogeneidade, sem expor a voz do outro. Por isso, a alusão é identificada, de modo geral, somente por aqueles que conhecem o texto-fonte. Segundo Cavalcante (2006, p. 5 *apud* KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012, p. 127), a alusão é "uma retomada implícita, uma sinalização para o co-enunciador de que, pelas orientações deixadas no texto, ele deve apelar à memória para encontrar o referente não-dito". Portanto, o autor espera que o leitor seja capaz de identificar o intertexto nas entrelinhas sem expressá-lo claramente.

Por outro lado, essa prática da intertextualidade depende também do que Samoyault (2008) chama de efeito de leitura: "*tanto pode não ser lida como pode também o ser onde não existe*. A percepção da alusão é frequentemente *subjetiva*" (SAMOYAULT, 2008, p. 51, grifo nosso). Baseando-nos em Genette (2010), podemos até mesmo declarar que a alusão, um estado mais implícito, velado e não literal do intertexto, é por vezes uma hipótese levantada pelo próprio leitor com base em seu repertório literário e cultural.

A partir das reflexões de Riffaterre, que examina os fenômenos da intertextualidade relacionando-os ao papel do leitor, Samoyault (2008, p. 44, grifo nosso) afirma que "ora o texto assinala explicitamente suas referências ao conjunto da literatura – é o intertexto obrigatório, que o leitor não pode deixar de localizar –, *ora é o leitor que cria suas próprias associações*". A nosso ver, essa é uma das facetas da alusão, uma vez que, em certos casos, é o interlocutor quem cria o diálogo intertextual, amparando-se, para tanto, no repertório literário e cultural que criou ao longo da vida.

A definição de intertextualidade de Riffaterre (*apud* GENETTE, 2010, p. 15) aproxima-se dessa faceta da alusão: o intertexto "é a *percepção do leitor de relações entre uma obra e outras*, que a precederam ou a sucederam". Nesse sentido, podemos declarar que muitas das associações criadas pelo leitor, que frequentemente percebe intertextos não obrigatórios, correspondem por vezes à alusão, pois essa prática pode ser lida onde não existe. Concluímos que esse fenômeno intertextual está, portanto, submetido quase que exclusivamente à memória, à subjetividade e ao repertório do leitor. Assim, se comparada às outras práticas, podemos considerá-la uma prática instável, pois ela pode existir, cabendo ao leitor recuperá-la, ou então ela pode ser recuperada onde não existe.

A referência, um fenômeno não repertoriado por Genette, "não expõe o texto citado, mas a este remete por um título, um nome [...] de personagem ou a exposição de uma situação específica" (SAMOYAULT, 2008, p. 50). Aqui, a heterogeneidade é quase nula, tendo em vista que a relação com o outro texto não se realiza por meio de marcas tipográficas e, por essa razão, não é "auto-evidente" (cf. KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012) como a prática da citação, que expõe um ou vários textos de forma mais literal, visível e delimitada graças a essas marcas. Ainda assim, a referência leva o interlocutor diretamente ao texto-fonte. Por outro lado, ela depende em muito do repertório literário e cultural do leitor, pois "requer do co-enunciador um conhecimento prévio do texto a que pertence" (KOCH, BENTES, CAVALCANTE, 2012, p. 127). Contudo, esse traço não iguala a referência (que é mais explícita) à prática da alusão (que é mais implícita), tendo em vista que aquela aponta de modo mais transparente e declarado para algum elemento do texto-fonte.

A esse conjunto de práticas intertextuais, Fiorin (1994) acrescenta a *estilização*. A partir de uma perspectiva bakhtiniana, o pesquisador brasileiro define que a intertextualidade "é o processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo [i.e. alterá-lo]. Há de haver três processos de intertextualidade: a citação, a alusão e a estilização" (FIORIN, 1994, p. 30).

A citação, como delineada por Fiorin (1994, p. 30), "pode confirmar ou alterar o sentido do texto citado". No caso da alusão, não se citam as palavras, "mas reproduzem-se construções sintáticas em que certas figuras são substituídas por outras, sendo que todas mantêm relações [...] com o mesmo hiperônimo ou são figurativizações do mesmo tema" (FIORIN, 1994, p. 31). Vale dizer que a alusão também pode confirmar (em uma relação contratual) ou alterar (em uma relação polêmica) o sentido do texto aludido.

Por fim, a estilização "é a reprodução do conjunto de procedimentos do 'discurso de outrem', isto é, do estilo de outrem. [...]. Também a estilização pode ser polêmica ou contratual" (FIORIN, 1994, p. 31). Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 19) chamam esse fenômeno de *intertextualidade estilística*: "o produtor de um texto, com objetivos variados, repete, imita, parodia certos estilos ou variedades linguísticas". Em resumo, a estilização é *escrever um texto à maneira de...* para confirmar, ironizar, discordar etc.

Vale salientar que essas práticas intertextuais (citação, paráfrase, alusão, referência e estilização), uma vez responsáveis por estabelecer os diálogos e as interações entre textos, são ora manifestações mais claras e marcadas (tal como a citação), ora mais discretas e camufladas (como a alusão, sugerida por rastros nas entrelinhas do texto).

A intertextualidade, pensando-a agora de uma forma mais abrangente, ou seja, toda e qualquer relação entre textos, mostra-se quando há uma retomada "explícita ou implícita de um texto em outro" (ACCAMPORA, 2016, p. 39), podendo ocorrer em qualquer expressão artística, discursiva e até mesmo numa simples troca de informações. Segundo Gomides (2016, p. 1018), "a construção do discurso de determinado indivíduo estará sempre impregnada de outras influências, de outros discursos e ideologias". A esse respeito, Samoyault (2008, p. 21) diz que "um enunciado está sempre envolvido numa rede de outros enunciados que contribuem para construí-lo. A voz e a palavra de outrem se inscrevem nas palavras que dizemos e o diálogo identifica-se com a expansão de todos esses enunciados".

Assim, "um texto não existe sozinho, é carregado de palavras e pensamentos mais ou menos conscientemente roubados, sentem-se as influências que o subtendem, parece sempre possível nele descobrir-se um subtexto" (SAMOYAULT, 2008, p. 42), ou seja, todo texto sempre faz ecoar outro(s) texto(s); todo texto é amparado por vozes que cruzaram fronteiras e, ao perdurarem, entrelaçaram-se com o passar do tempo. Em última análise, a intertextualidade é inerente à capacidade humana de elaborar e compreender textos.

É importante dizer que a intertextualidade se relaciona com a Literatura Comparada, sendo que uma pesquisa dessa natureza nos permite "estabelecer as múltiplas relações entre temas, autores e obras" (FARIA, 2019, p. 20). Aliás, além dos estudos das fontes, presenças, influências e inspirações, é possível identificar ou definir um *denominador comum* (temas, motivos, estruturas, personagens, espaços que funcionam como elos entre duas ou mais obras) e interpretar sua manifestação nos textos selecionados. Sobre isso, Faria (2019, p. 71) declara que, no domínio da intertextualidade, "a mera identificação de um arquétipo já propicia terreno fértil para uma análise comparada. Nesse sentido, o próprio autor, muitas vezes, já induz o leitor à intertextualidade, fornecendo pistas para a localização de suas fontes". Por sinal, assumimos neste capítulo, e na tese de modo geral, uma posição comparatista, pois nosso objetivo consiste em compreender de que modo "Jogos vorazes" dialoga intertextualmente com "João e Maria", ora se aproximando, ora se distanciando.

Enfim, os fenômenos intertextuais nos mostram a memória, em especial, da literatura, "o funcionamento da memória que uma época, um grupo, um indivíduo têm das obras que os precederam ou que lhe são contemporâneas" (SAMOYAULT, 2008, p. 68). Apesar de retomar outros textos em um movimento contínuo, uma obra literária se faz original pela forma singular com que recupera e renova o já dito. Os textos podem até ser semelhantes, mas a estruturação, a expressão e a disposição do conteúdo são inéditas e formam um novo corpo discursivo que propõe novos significados e reflexões.

Com tudo o que vimos, podemos afirmar, com Accampora (2016, p. 38), que todo texto é "um lugar onde acontecem trocas de enunciados, de forma que um novo texto surge a partir de textos anteriores". Por isso, Hattnher (2017, p. 10) afirma que a intertextualidade "representa a condição de existência da própria textualidade". Assim sendo, todo texto é constituído a partir de outros textos em um movimento contínuo. Com efeito, os textos passados são continuamente reutilizados e um texto sempre se relaciona com outro(s), mas essa reutilização é empreendida em favor da criação de um novíssimo texto, que com o passado se relaciona para se enriquecer, mas que também tem sempre algo de inédito para nos dizer.

Citações, alusões, referências e estilizações (termos que indicam práticas intertextuais específicas) ou releituras, apropriações, colagens e combinações (termos genéricos que indicam a presença da intertextualidade) permitem o diálogo entre textos em diversos níveis de forma a criar novos textos e sentidos, os quais podem reproduzir, confirmar, completar, seguir (*relações contratuais*) ou subverter, alterar, ironizar, contestar, problematizar (*relações polêmicas*) o(s) sentido(s) do(s) texto(s) precedente(s).[85] Aliás, qualquer que seja a relação, sempre haverá modificações e/ou transformações do(s) texto(s)-fonte, em maior ou menor medida, que visam construir novos sentidos e, portanto, um novíssimo texto.

Por essa razão, a literatura movimenta constantemente a memória que tem de si mesma, inscrevendo-a "por meio de um certo número de *procedimentos de retomadas*, de lembranças e de re-escrituras, cujo trabalho faz aparecer o intertexto" (SAMOYAULT, 2008, p. 47, grifo nosso). Podemos dizer, assim, que escrever é um eterno reescrever, afinal, o principal campo de referência da literatura é a própria literatura. No entanto, a literatura não é pura repetição de si mesma, uma vez que essa reescritura é uma espécie de renovo do já dito.

Como já dissemos anteriormente a respeito do conto de fadas, quem conta um conto *sempre* aumenta um ponto. Tendo isso em vista, a intertextualidade, essa tão antiga *prática de repetição*, não deve ser vista como *inimiga* da originalidade e/ou da singularidade do texto que retoma. Pelo contrário, ela contribui, a nosso ver, para que a obra literária se faça única dentre todas aquelas que já existem (ou que ainda existirão).

Então, se escrever é reescrever, e reescrever é renovar, renovar é criar. Desse modo, consideramos aqui a intertextualidade não como um simples ato de retomar, mas um lugar onde o antigo e o novo se interpenetram em favor da criação literária. Toda obra literária é, portanto, como um palimpsesto, "um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra,

[85] De acordo com Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 123), as *relações contratuais* podem ser compreendidas como *intertextualidade das semelhanças*, visto que indicam proximidades, enquanto as relações polêmicas como *intertextualidade das diferenças*, pois sugerem distanciamentos.

que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, *o antigo sob o novo*" (GENETTE, 2010, p. 7, grifo nosso).

Vale dizer, ainda, que a intertextualidade, em textos narrativos, pode ser verificada em partes do enredo, na caracterização das personagens, bem como nos seus nomes, ações e comportamentos, nos cenários, nas constantes recuperadas de um gênero específico, nos temas, situações e motivos recorrentes no folclore e na literatura, ou seja, "*em tudo que estabelece um diálogo entre os textos*" (GOMIDES, 2016, p. 1018, grifo nosso). Em se tratando de um estudo intertextual e comparativo como o nosso, é possível recorrer a esses elementos com o objetivo de identificar e interpretar as aproximações e os distanciamentos, isto é, os contatos entre os contos de fadas detectados e a trilogia "Jogos vorazes", mais especificamente, entre "João e Maria" e o primeiro romance da série estadunidense.

Assim, tendo em vista que, a nosso ver, Collins chama ao diálogo intertextual esse conto clássico e seus temas, motivos, personagens e cenários, procuramos interpretar o intertexto evocado. No âmbito dos estudos intertextuais, tomando como aparato teórico as reflexões de estudiosos como Gérard Genette (2010) e Tiphaine Samoyault (2008), analisamos adiante tanto as convergências ou aproximações, procurando identificar semelhanças por meio de analogias e paralelismos (relações contratuais), quanto as divergências ou distanciamentos, buscando por diferenças, contrastes e afastamentos (relações polêmicas).

Em sabendo que o universo da literatura maravilhosa está "ligado ao mundo mágico dos símbolos, mitos e arquétipos" (COELHO, 2009, p. 91), interpretamos também os elementos simbólicos que podem estreitar a relação entre o nosso *corpus* e o conto dos Grimm, recorrendo a pesquisadores que abordaram essas antigas histórias por meio da psicanálise. Assim, fazemos dessa área um instrumento para ler e compreender o conteúdo simbólico – relacionando-o a elementos do inconsciente infantil e/ou, mais abrangentemente, da mente humana –, evocado pelo conto e pela trilogia em suas tramas. Para o que nos interessa, utilizamos reflexões de Bettelheim (2020) e do casal Corso (2006), encontradas, respectivamente, em *A psicanálise dos contos de fadas* e *Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis*.

Além disso, buscamos compreender como e quais fatores do contexto social, histórico e cultural do conto detectado (produzido por uma certa sociedade/mentalidade em uma certa época), relacionam-se com o contexto sociocultural da trilogia "Jogos vorazes", visto que, de acordo com Gomides (2016, p. 1018), a intertextualidade, ao mesmo tempo em que provoca diversas formas de diálogos entre textos, é capaz de promover um diálogo "entre os fatores culturais, econômicos, sociais e políticos de cada época, quebrando, assim, as fronteiras do tempo, dos gêneros, das línguas, de território".

Em resumo, buscamos compreender os diálogos que podem ser encontrados entre duas narrativas de tempos apartados, tendo em vista que o plano narrativo de "Jogos vorazes", mais especificamente o primeiro romance da trilogia, se entrecruza com "João e Maria", interagindo, por consequência, com os elementos do contexto sociocultural do qual emergiu e também com experiências e sentimentos humanos considerados universais, para confirmar sentidos (relação contratual) e/ou contestá-los (relação polêmica). De qualquer maneira, a intertextualidade com os contos maravilhosos enriquece a trama da trilogia, levando-nos a olhar para narrativas que, apesar de muito antigas, têm muito a nos dizer.

4.2 Diálogos intertextuais: aproximações e distanciamentos

Embora não possamos afirmar categoricamente que Suzanne Collins tenha retomado de forma consciente o conto de fadas literário dos Grimm aqui apontado e analisado, acreditamos que o diálogo intertextual seja possível de ser detectado, principalmente na recepção, porque esse tipo de história faz parte da *memória social de uma coletividade*, afinal de contas, de acordo com Koch, Bentes e Cavalcante (2012, p. 17), a intertextualidade ocorre "quando, em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva [...] dos interlocutores".

Volobuef (1993, p. 100) declara, a respeito do conto maravilhoso, que "a prolongada difusão oral no seio do povo mais simples fez destas obras um fruto e um bem da coletividade". Assim, antes mesmo de terem sido reunidos em antologias, os contos já eram parte da memória coletiva de comunidades mais simples. Então, devido ao registro escrito/literário, tornou-se quase impossível não os conhecer. O cerne dos contos registrados literariamente pelos irmãos Grimm, por exemplo, marca presença "em praticamente todos os países do mundo" e ocupam "hoje o primeiro lugar entre os livros alemães mais traduzidos" (MAZZARI, 2012, p. 12). Portanto, de modo a analisar a presença de "João e Maria" em "Jogos Vorazes", partimos aqui do que compreendemos por *diálogos intertextuais possíveis* em decorrência de uma memória literária construída coletivamente.

A propósito, embora alusões e referências a outros contos, como "Rapunzel", "Branca de Neve", "A Bela Adormecida", "Gato de Botas", "A Bela e a Fera" e "A pequena vendedora de fósforos", possam ser percebidos no plano narrativo dos romances de Collins, atentar-nos-emos, neste capítulo, ao conto "João e Maria", dos irmãos Grimm, visto que vários elementos dessa narrativa podem ser aproximados especialmente a partes do enredo do primeiro romance

da trilogia, relacionando-se, inclusive, aos critérios para se iniciar uma guerra justa, tal como acontece de fato na luta que os distritos travam contra a Capital. Por meio de comparações, demonstramos que certas sequências de ações, episódios, símbolos, caracterizações e funções dos personagens convergem, enquanto outras divergem, sendo que essas diferenças são, a nosso ver, atualizações e transformações que podem suscitar novos significados.

4.2.1 "João e Maria" (versão de 1812)

Muito conhecido por todos nós, o conto "João e Maria" narra a história de dois irmãos que, em decorrência da miséria e da escassez de alimentos, são abandonados à própria sorte em uma densa floresta pelos pais biológicos (em versões posteriores, a madrasta substitui a mãe)[86]. Desamparados, perdidos, ameaçados pelos riscos e perigos da floresta, caminham por três dias até que encontram uma cabana feita de doces e pães, morada de uma bruxa canibal que ameaça devorá-los. Após derrotá-la, ambos retornam para casa com um tesouro. Conseguem, portanto, encontrar um caminho para sair da floresta e voltar à segurança e proteção que a casa paterna oferece. De modo geral, podemos dizer que o enredo dessa história nos apresenta a pobreza e a fome como assuntos de vida e morte.

Na trilogia estudada, especialmente no primeiro romance, encontramos tantas alusões a esse conto de fadas que somos levados a acreditar que o arcabouço temático e estrutural dessa história dos irmãos Grimm é passível de grande aproximação com a série de Suzanne Collins, constituindo-se esta uma espécie de releitura ampliada e atualizada de tal conto. Aliás, ainda que seja uma prática intertextual menos explícita e menos literal, as alusões ao conto "João e Maria" são sinalizações bem manifestas, deixadas no texto como as pedrinhas brancas que João espalhou pelo caminho para retornar à casa paterna. Assim, a nosso ver, cabe ao leitor recuperá-las para encontrar a estrada que leva a esse referente.

Com exceção da Capital, a maior parte do país vive em miséria e, como consequência, muitas famílias enfrentam a fome por conta da grande escassez de alimentos. Anualmente, uma

[86] Os trabalhos aqui consultados utilizam versões em que os Grimm já haviam substituído a mãe pela madrasta. É possível que os dois irmãos trocaram os termos para manter a pureza da maternidade, transferindo, assim, o papel de algoz para a madrasta. Segundo Tatar (2004, p. 52), "nas primeiras versões do conto, o lenhador e sua esposa eram os pais biológicos das crianças. Já na quarta edição de *Kinder- und Hausmärchen* (*Contos da infância e do lar*), em 1840, os Grimm haviam transformado a 'esposa' numa 'madrasta' e feito dela a verdadeira vilã da história". Por outro lado, vale lembrar que, de acordo com Tatar (2004) e Cantarelli (2011), a figura da madrasta, presente em inúmeros contos de fadas populares, pode ser resultado da realidade social de séculos passados, em que era alta a taxa de mortalidade das mães biológicas no momento do parto, em tempos em que a medicina ainda não era avançada o suficiente para salvá-las.

menina e um menino de cada um dos distritos são abandonados em uma arena, que geralmente assume a forma de uma densa floresta. Batalham por diversos dias e encaram vários perigos até que, finalmente, um deles retorna para casa com riquezas. Com esse resumo, já é possível notar a proximidade entre as duas histórias, que, separadas por séculos, compartilham muitos temas e motivos. No entanto, a retomada, como veremos, não é uma *reprodução pura* ou uma *adoção plena*, pelo contrário, é uma releitura atualizada e ajustada à contemporaneidade.

Em "João e Maria", alguns dos principais elementos que marcam o enredo são *a miséria da família*, *a fome pela escassez de alimento*, *o motivo do abandono*, *a floresta onde as crianças são abandonadas*, *a bruxa canibal que ameaça devorá-las*, *o retorno para casa com riquezas* e, não menos importante, *a simbologia do pão*. Vale dizer que pesquisadores, como Darnton (1986), apontam este conto como uma das variantes de "O pequeno polegar", de Perrault, visto que as tramas das duas histórias são bem similares. Com efeito, Tatar (2004, p. 50) diz que os "Grimm chamam a atenção para semelhanças com o "Pequeno Polegar", em que um lenhador e sua mulher abandonam seus sete filhos na mata".

Como vimos anteriormente, muitos motivos dos contos maravilhosos são vestígios de crenças, mitos e rituais de sociedades tribais primitivas, tal como é caso de vários elementos de "João e Maria", conto no qual encontramos o que Eliade (2002) chama de *enredo iniciatório*. O início da fábula, por exemplo, pode ser relacionado aos rituais de passagem de antigas tribos. Segundo Propp (2002, p. 88), as crianças nem sempre eram conduzidas até o local – geralmente, uma casa na mata – onde seria realizada a iniciação. Às vezes, "eram deixadas sozinhas e tinham de encontrar a cabana por seus próprios meios".

Como já atestamos anteriormente, a trilogia norte-americana também se relaciona com antigos rituais de iniciação (e de sacrifício). Quando se voluntaria pela irmã na Colheita da 74ª edição da competição, Katniss inicia uma jornada rumo ao amadurecimento, semelhantemente aos ritos de passagem, durante os quais o jovem neófito deixava sua família para aprender os mistérios de sua tribo e, então, se tornar um membro com plenos direitos. Aliás, como João e Maria, a heroína é encaminhada e abandonada em uma densa e perigosa floresta com outras crianças e adolescentes.

Por outro lado, os contos de fadas também são inspirados por aspectos da vida diária, "não tão distantes de nós como aqueles advindos de rituais primitivos. Muitos deles remetem a temas como casamento, pobreza, orfandade, abandono de crianças, conflitos fraternais, lealdade aos irmãos" (CANTARELLI, 2011, p. 16). Warner (1999) afirma que os contos abrigam em si diversos aspectos sociais, tais como atribulações econômicas, familiares e/ou matrimoniais (miséria, morte da mãe, conflitos com a madrasta etc.). Essas complicadas relações têm "origem

na realidade anterior à época moderna, devido à precariedade das condições socioeconômicas e aos casamentos arranjados" (CANTARELLI, 2011, p. 17). Com efeito, encontramos em "João e Maria" e em *Jogos vorazes* vários desses aspectos sociais, cada qual, obviamente, remetendo a realidades diferentes, ainda que bem semelhantes.

Segundo Barbosa (2018, p. 186), a trama do conto de fadas em análise "transcorre em ambiente agrário, marcado pela extrema pobreza, retratada fundamentalmente pela escassez de alimentação, principal alegação da madrasta para o abandono das crianças". Para Paulino e Kauss (2015), a miséria e a fome são os maiores antagonistas dessa narrativa, fazendo surgir inclusive o primeiro algoz humano, neste caso, a mãe/madrasta, que, diante da situação precária da família, vê as crianças como um tipo de atravanco. O pai mostra-se afetuoso e resiste à ideia de abandoná-las, mas a esposa insiste, frisando a necessidade de sobrevivência do casal, até que finalmente ele aceita executar o plano, como podemos atestar a seguir:

> Diante de uma grande floresta vivia *um lenhador que não tinha nada para mastigar nem para lascar e mal conseguia o pão diário para alimentar a esposa e os dois filhos*, João e Maria. Certo dia, ele não conseguiu arranjar nem isso e não sabia o que fazer para sair daquele apuro. À noite, ao se revirar preocupado de um lado a outro na cama, a mulher disse: "Ouça, marido, amanhã bem cedinho dê um pão às duas crianças e leve-as para o meio da floresta, onde a mata for mais espessa. Faça uma fogueira e vá embora deixando-as ali, porque não podemos mais alimentá-las". "Não, mulher", disse ele, "não posso entregar meus próprios filhos queridos para serem devorados pelos animais selvagens da floresta." "Se você não o fizer, morreremos de fome", disse a mulher, e não o deixou em paz até que ele acabou dizendo sim (GRIMM, 2012, p. 85, grifo nosso).

Esses elementos parecem retratar a realidade social anterior à época moderna, já que, segundo Coelho (2009), as crises de fome da Idade Média conduziam pais a abandonarem seus filhos. Paulino e Kauss (2015) confirmam que a temática de "João e Maria" encontra sua origem na grande crise de fome ocorrida na Europa entre 1315 e 1317, período durante o qual muitos pais abandonavam seus próprios filhos enquanto outros indivíduos comiam carne humana devido à escassez de alimentos. Por isso mesmo, "a criança, no conto, é tratada pela madrasta como um fardo do qual deve se livrar, para a bruxa, é o alimento, ou seja, a possibilidade de comer sem ter que se desgastar para conseguir comida em meio às *frequentes crises* [...] da Idade Média" (BARBOSA, 2018, p. 189, grifo nosso).

Por outro lado, se o conto "João e Maria" é, conforme Darnton (1986) e Marinho (2009), uma variante de "O Pequeno Polegar", seu enredo pode fazer referência à França/Europa dos

séculos XVII e XVIII.[87] Segundo Darnton (1986), o motivo das crianças enjeitadas pelos pais encontra precedentes na realidade social europeia, tendo sido prática comum entre camponeses nos períodos de crise. Mais especificamente em relação à França, Cordeiro (2004) nos diz que a situação desenvolvida no conto de Charles Perrault retrata o momento da grande crise de fome vivida pelos franceses em 1693, em que a miséria, o encarecimento dos alimentos e a extrema fome causaram a morte de milhares de pessoas.

A esse respeito, Tatar (2004, p. 255) confirma que, "na França de Perrault, a vida era uma luta contra a pobreza, a doença e a fome. [...] Bocas a mais para alimentar podiam significar a diferença entre sobreviver e morrer de fome, e o abandono de crianças por razões econômicas [...] acontecia". Conforme Darnton (1986, p. 49),

> o tom casual sugere como era comum a morte de crianças no início da França moderna. Perrault escreveu seu conto em meados de 1690, no auge da pior crise demográfica do século XVII – período em que a fome e a peste dizimavam a população do norte da França, quando os pobres comiam carniça atirada nas ruas por curtidores, quando eram encontrados cadáveres com capim na boca e as mães "expunham" os bebês que não podiam alimentar, para eles adoecerem e morrerem. Abandonando seus filhos na floresta, os pais do Pequeno Polegar tentavam enfrentar um problema que acabrunhou os camponeses muitas vezes, nos séculos XVII e XVIII – o problema da sobrevivência durante um período de desastre demográfico.

Não é possível afirmar se os Grimm recriaram "O Pequeno Polegar" a partir da obra de Perrault, que eles conheciam (cf. GRIMM, 2012), transformando-o em "João e Maria", ou se a narrativa francesa foi modificada pelos recontos orais até que, enfim, chegou aos ouvidos dos dois irmãos. De todo modo, vale dizer que uma das fontes orais dos Grimm foram as irmãs Hassenpflug, descendentes de franceses huguenotes. Segundo Darnton (1986, p. 24),

> os huguenotes trouxeram seu próprio repertório de contos para a Alemanha, quando fugiram da perseguição de Luís XIV. Mas não os recolheram diretamente da tradição popular oral. Leram-nos em livros escritos por Charles Perrault, Marie Cathérine d'Aulnoy e outros, durante a voga dos contos de fadas nos círculos elegantes de Paris, no fim do século XVII. [...] Assim, os contos que chegaram aos Grimm através dos Hassenpflug não eram nem muito alemães nem muito representativos da tradição popular. Na verdade, os Grimm reconheceram sua natureza literária e afrancesada [...].

[87] Consideramos aqui que a França represente toda a Europa, pois, foi grande potência, e passou por problemas nos séculos XVII e XVIII (e em outros períodos), de forma que inferimos que vários outros países europeus tenham também enfrentado miséria e crises de fome concomitantemente.

Aqui percebemos as idas e vindas dos contos no que diz respeito ao seu constante movimento entre a oralidade e a erudição. Embora não seja possível confirmar se e/ou como o conto "O Pequeno Polegar" chegou aos irmãos Grimm, sabemos que, além de a repetição de temas ser muito comum na literatura popular, a obra *Contos maravilhosos infantis e domésticos* continha literatura de outras procedências, "inclusive contos publicados no século XVII por Perrault" (MEREGE, 2010, p. 56). No mais, é pertinente frisar que, embora os Grimm tenham ouvido histórias de mulheres que viveram em sua época, "o modo de vida refletido nessas narrativas pertencia a épocas anteriores" (MEREGE, 2010, p. 32-33).

Curiosamente, segundo Harries (2000a), alguns estudiosos apontam que o conto "João e Maria" é autobiográfico, retratando a infância de Jacob e Wilhelm, já que, após a morte do pai, enfrentaram a pobreza e foram enviados para morar com uma tia. Outros, ainda conforme Harries (2000a, p. 227, tradução nossa), relacionam o conto ao contexto histórico alemão: "as fomes repetidas no início do século XIX na Alemanha, a tradição do abandono de crianças, a onipresença das madrastas porque tantas mães morriam jovens, a presença inquietante de verdadeiras florestas que sempre foram lugares ameaçadores e incivilizados"[88].

De modo geral, constatamos que, independentemente do período de crise a que possa fazer a referência, "João e Maria" nos remete, com certeza, a tempos difíceis. Hueck (2016, p. 166-167) nos diz que, pela maneira natural como o tema do abandono é retratado no conto dos Grimm e em tantas outras histórias com enredo semelhante,

> e pela quantidade de vezes que os pais resolvem lançar mão desse recurso nas histórias, dá para imaginar que a situação não fosse muito incomum. Historiadores acreditam que esses acontecimentos são narrados nas histórias porque a procura por nutrientes era também assunto de vida e morte na vida real. E que casos parecidos podem ter acontecido de verdade.

Os próprios Grimm, no prefácio à edição de 1812/1815, relatam que os acontecimentos tais como encontrados em seus contos eram tão simples que muitas pessoas já os viram na vida diária. Essa declaração, segundo Hueck (2016, p. 168), revela-nos que, na época em que os contos dos dois irmãos foram publicados, "a ideia de abandonar alguém na floresta ou banir os filhos para sempre não era tão assustadora quanto para nós".

Assim, é possível dizer que essas situações faziam parte do cotidiano de muitas famílias, ou seja, por razões econômicas, "pode ter havido muitas crianças abandonadas nas florestas do

[88] "*the repeated famines in the early 19th century in Germany, the tradition of the abandonment of children, the ubiquity of stepmothers because so many mothers died young, the brooding presence of real forests that were always threatening, uncivilized places*".

passado" (HUECK, 2016, p. 168). A pesquisadora recorda que a vida das famílias mais pobres da Europa, entre os séculos XIV e XVII, por exemplo, era árdua e difícil. A miséria e a fome assolavam essas pessoas, que não "tinham muitas maneiras de juntar dinheiro na sociedade estratificada da época e precisavam tirar o sustento da terra. No geral, havia uma minoria de nobres e ricos – que não compunham nem 10% da população – e uma imensa massa de miseráveis abaixo deles" (HUECK, 2016, p. 168). Ainda assim, os casais tinham muitos filhos. Então, alimentar todos os membros da família era um grande drama.

Em "Jogos vorazes", de modo geral, há uma clara alusão ao assunto inicial do conto, no caso, o conflito entre os personagens e o ambiente de pobreza e fome (experiências humanas que atravessam séculos). Segundo Gresh (2012, p. 46), "a fome é um componente central da vida na série". Os distritos não vivem em um ambiente agrário, com exceção do Distrito 11, cujo ofício é a agricultura. Apesar disso, a grande maioria das famílias que não mora na Capital, tal como a pobre família do conto dos Grimm, vive em desmedida miséria e enfrenta a fome e a escassez de alimentos, como é o caso das muitas personagens do Distrito 12, o mais pobre de Panem em comparação aos demais, onde inclusive é comum morrer de fome:

> Morrer de fome não é um destino incomum no Distrito 12. Quem não viu as vítimas? Pessoas mais velhas que não podem trabalhar. *Crianças de alguma família com muitos para alimentar*. Pessoas feridas nas minas. Vagueando pelas ruas. Então, um dia desses você vê um deles sentado, imóvel, encostado em algum muro ou deitado na Campina. Você ouve os lamentos de alguma casa e os Pacificadores são chamados para retirar o corpo. *A fome nunca é a causa oficial da morte. É sempre a gripe, o abandono ou a pneumonia. Mas isso não engana ninguém* (COLLINS, 2010b, p. 35, grifo nosso).

Vale frisar que a pobreza e a fome, na trama da trilogia, são impostas aos distritos pelo governo opressor e tirânico da Capital. Por isso, a comida, ou melhor, a falta de comida se torna uma *arma política*. Gresh (2012, p. 46, grifo nosso) confirma que, nesse mundo ficcional, "a comida é racionada e, por isso, *vira uma arma*. As pessoas não têm acesso a alimentos [...]. Para aqueles que controlam tudo, os que ficam na Capital, que criaram e promovem os Jogos [...], [...] a fome não existe". Em resumo, a retenção de comida se torna uma arma política de dominação/controle social porque a pobreza e a fome são impostas pela Capital, além de serem também utilizadas como armas contra a população do país.

Detentora de abundantes recursos e fontes de alimento, a Capital impõe a pobreza e a fome aos distritos e, ao mesmo tempo, oferece pequenas quantidades de comida, chamadas tésseras, às famílias que inscrevem seus filhos mais vezes para participar da cruel competição. Miseráveis e famintos, os pais não pensam duas vezes. Ora, se impõe a fome e controla o

fornecimento de alimentos, a Capital utiliza a comida (e/ou a falta dela) de fato como uma arma de controle, dominação e subjugação social.

No segundo romance, a Capital, de forma a evitar um levante, explora ainda mais o uso da fome e da retenção de comida como armas de controle social:

> À medida que os dias vão passando, as coisas vão ficando de mal a pior. As minas permanecem fechadas há duas semanas e *a essa altura metade do Distrito 12 já está passando fome*. O número de crianças candidatando-se a tésseras aumenta vertiginosamente, *mas elas quase sempre não recebem nenhuma porção de grãos*. *A escassez de comida começa*, e mesmo aqueles com dinheiro voltam das lojas de mãos vazias. Quando as minas são reabertas, os salários são reduzidos, as horas de trabalho estendidas e os mineiros enviados para trabalhar em locais flagrantemente perigosos. *A comida prometida para o Dia da Parcela e ansiosamente esperada chega estragada e emporcalhada por roedores* (COLLINS, 2011a, p. 144, grifo nosso).

Aliás, Gresh (2012) acredita que a expressão *morrendo de fome* descreve muito bem, de modo geral, a situação enfrentada pelos distritos de Panem, afinal de contas, no que diz respeito ao Distrito 12, por exemplo, crianças morrem de fome com muita frequência. Com efeito, a narradora-personagem afirma, logo no início da diegese do primeiro romance, que o Distrito 12 é um lugar "onde você pode morrer de fome em segurança" (COLLINS, 2010b, p. 12). A Capital e o presidente são, portanto, inimigos dos famintos e necessitados. Assim, na trama da trilogia de Collins, também a extrema pobreza da maior parte dos personagens é retratada pela fome e pela escassez de alimentos. A nosso ver, esses elementos podem ser vistos como uma representação e uma denúncia/crítica à realidade social contemporânea, em que muitas famílias enfrentam desmedida miséria, fome e escassez de alimentos.

Gresh (2012, p. 46) afirma que na realidade social contemporânea encontramos, assim como no mundo ficcional de Collins, "o contraste de gente morrendo de fome e gente comendo demais. Dentro de um país real, nos Estados Unidos, por exemplo, há pessoas ricas indo a banquetes [...], [mas] também há um grande número de pessoas passando fome, sem casas, sofrendo, e isso inclui muitas crianças". Vale lembrar que, em setembro de 2008, os Estados Unidos começaram a enfrentar uma grande recessão que alcançou proporções internacionais. Sabemos que toda crise econômica/financeira é acompanhada por fome, pobreza e desigualdade social. Segundo Henthorne (2011, p. 2, tradução nossa), o surgimento do primeiro

> volume da série de Collins coincidiu quase exatamente com o início da crise econômica mundial que começou no final de 2008. Embora os críticos dificilmente possam argumentar que *Jogos vorazes* representa uma reação à crise – o volume foi concluído antes do *crush* –, o clima da época moldou sua

> recepção; a ironia mordaz do livro combinava com o clima da época, enquanto uma população, que já estava cansada das guerras em curso no Afeganistão e no Iraque, e desconfiada de seus líderes políticos, enfrentava uma perspectiva muito real de ruína econômica.[89]

Além disso, as técnicas de sobrevivência empregadas por Katniss (e Gale), tais como caçar e coletar vegetais, bem como a fome vivenciada no Distrito 12 (e na maioria dos distritos de Panem) podem fazer referência à Grande Depressão (1929), período em que muitas famílias sofreram com a miséria instalada nos Estados Unidos (e em outros países do mundo). O pai de Collins "cresceu durante a Depressão. Para a família dele, a caça não era um esporte, mas uma forma de colocar carne na mesa. Ele também sabia um pouco sobre plantas comestíveis"[90] (COLLINS, 2008b, s/p, tradução nossa). De acordo com a autora, isso fez a diferença para que a família do pai, durante a Grande Depressão, não morresse de fome.

Evidentemente, a miséria e a fome não são exclusividade dos Estados Unidos. De acordo com os relatórios anuais da *World Food Programme* – maior agência humanitária do mundo, que, a cada ano, fornece alimentos a aproximadamente 90 milhões de pessoas em 80 países, incluindo 58 milhões de crianças –, em 2008, ano em que o primeiro romance da trilogia foi publicado, o número de pessoas subnutridas no mundo era 963 milhões. Em 2009, quando o segundo volume foi lançado, esse número ultrapassou a marca de 1 bilhão de pessoas. Em 2010, ano de publicação do último romance, o número caiu pela primeira vez em quinze anos, mas ainda assim atingiu a marca de 925 milhões de pessoas. Esses números nos mostram claramente que o mundo ainda enfrenta a fome e a extrema miséria.

Portanto, concordamos com Gresh (2012, p. 53, grifo nosso), para quem "nossos líderes e governos são responsáveis pela fome e pela morte de milhões de crianças inocentes. A trilogia [...] traz esse problema para o foco de todos, *ampliando a realidade ao retratar acuradamente as lutas de crianças que estão morrendo de fome*". Assim, podemos dizer que Collins denuncia problemas contemporâneos (a fome, a escassez de alimentos, a pobreza...), que fazem parte, de um modo ou de outro, de nossas vidas desde tempos remotos e por isso mesmo estão presentes nos contos de fadas clássicos. Para tanto, utiliza a voz de sua heroína, que percebe a necessidade

---

[89] "*volume of Collins's series coincided almost exactly with the beginning of the world economic crisis that began in late 2008. Although critics could hardly argue that The Hunger Games represents a reaction to the crisis—the volume having been completed before the crash—the mood of the time shaped its reception; the book's biting irony matched the mood of the times as a population, which was already weary of the ongoing wars in Afghanistan and Iraq, and suspicious of its political leaders, faced a very real prospect of economic ruin*".

[90] "*grew up during the Depression. For his family, hunting was not a sport but a way to put meat on the table. He also knew a certain amount about edible plants*".

de combater e derrubar o regime da Capital, que tem controle sobre tudo/todos e utiliza a fome e a (falta de) comida como armas políticas.

Segundo Coelho (2000, p. 103, grifo da autora), o conteúdo dos contos está relacionado, de modo geral, a "*três necessidades básicas* do ser humano: *estômago*, *sexo* e *vontade de poder*. Destas derivam as [...] atitudes das personagens, situações ou incidentes em que se envolvem". Dessas *três necessidades básicas* derivam, por exemplo, *três situações básicas*:

> *situação de trabalho*, que visa assegurar a sobrevivência das personagens, isto é, superar a miséria em que vivem; *situação de casamento*, com as *provas* que precisam ser vencidas para que o 'herói' se case com a 'princesa' [...]; e *situações de exploração* [...]: exploração dos fracos pelos fortes e a astúcia/esperteza dos explorados para escaparem ou vencerem os exploradores (COELHO, 2000, p. 103-104, grifo da autora).

Em "João e Maria", encontramos a *necessidade básica do estômago*, que se refere à necessidade básica de superar o cenário de miséria, fome e escassez de alimentos em que vivem as personagens para assim lhes ser assegurada a sobrevivência. Como sabemos, o pobre pai não tem condições de alimentar todos os membros da família, então, precisa fazer algo para resolver esse impasse. Dessa necessidade básica, no conto em questão, não deriva uma *situação de trabalho* para superar a miséria, mas uma *atitude* das personagens adultas, que abandonam seus próprios filhos em uma densa floresta, estratégia que visa, assim como a situação de trabalho, assegurar a sobrevivência do pai e da mãe/madrasta, que diz ao marido: "Amanhã você deve levá-las mais fundo na floresta para que não encontrem o caminho de volta, *senão não poderemos nos salvar*" (GRIMM, 2012, p. 87, grifo nosso).

Em decorrência dessa atitude, o conto alemão retrata, segundo Paulino e Kauss (2015, p. 232, grifo nosso), "*um dos medos mais primitivos das crianças: o abandono*". Acrescentam que essa história versa sobre um mundo cruel, "*no qual a fome pode levar as pessoas a atitudes bárbaras*, como abandonar os próprios filhos na floresta" (PAULINO; KAUSS, 2015, p. 233, grifo nosso). Por essa razão, de acordo com Bettelheim (2020, p. 225), o conto "João e Maria" transmite uma mensagem desagradável aos ouvintes ou leitores: "a pobreza e a privação não aperfeiçoam o caráter do homem, antes o tornam mais egoísta, menos sensível aos sofrimentos dos outros e, sendo assim, inclinado a praticar más ações".

No que diz respeito ao medo do abandono, o casal Corso (2006, p. 22) afirma que o conto "João e Maria" nos fala da falta

> de alimentos e da expulsão do lar por essa contingência. As crianças da Velha Europa que o escutavam entendiam bem do que se tratava, pois a comida faltava mesmo. Mas a empatia com uma história se dá em vários níveis e é provável que, junto com o tema da fome real, também fossem tocadas por outras questões, para as quais todas as crianças são sensíveis, como a separação da mãe nutridora e o medo de ser abandonado pelos pais.

O motivo do abandono, gerado pela fome, é claro no plano narrativo do conto. Quando são deixados pela primeira vez na floresta, por exemplo, as crianças esperaram sozinhas até anoitecer, mas ninguém aparece para buscá-los. Aliás, antes mesmo de serem abandonadas, encontramos a expressão do medo primitivo do abandono na reação de Maria após ouvir a proposta da mãe/madrasta: "Por sentirem fome, as duas crianças também estavam acordadas e ouviram tudo o que a mãe disse ao pai. *Maria logo começou a chorar*, pensando no que iria acontecer com ela" (GRIMM, 2012, p. 85-86, grifo nosso).

Em comparação, "Jogos vorazes" nos mostra uma sociedade que obriga as famílias a entregarem seus filhos para uma cruel competição. Nesse primeiro sentido, o abandono das crianças é uma imposição determinada pela Capital. Por outro lado, há também a urgência de superar a necessidade básica do estômago, isto é, superar a fome para assegurar a sobrevivência dos membros da família. Por isso, muitos pais permitem que os filhos se inscrevam mais vezes para a Colheita em troca de tésseras, uma pequena quantidade anual de grãos e óleo coletada mensalmente. Nesse segundo sentido, o abandono (ainda que virtual) torna-se, além de uma imposição, uma *saída de emergência* utilizada pelas famílias a fim de superar a fome e a escassez de alimentos. Ainda assim, a nosso ver, é uma atitude bárbara, assim como no conto dos irmãos Grimm, pois, ao permitir isso, os pais estão aumentando as chances de suas crianças de serem escolhidas para os Jogos Vorazes.

Katniss Everdeen, de forma a reduzir a fome de sua família, inscreveu seu nome mais vezes em troca de tésseras, mas não permitiu que sua irmã fizesse o mesmo. Portanto, vemos que suas atitudes, na verdade, são altruístas. Além disso, quando se voluntariou pela irmã na Colheita da 74ª edição dos Jogos Vorazes, substituindo-a, a heroína prova ser de fato abnegada, não oferecendo a si mesma para conquistar riquezas e fama – diferentemente dos Distritos 1, 2 e 4, onde essa prática é comum entre os jovens que desejam ascender socialmente – e assim superar a miséria de sua família, mas para proteger e salvar sua irmã.

De modo geral, no enredo da trilogia "Jogos vorazes", o motivo do abandono também está relacionado a fatores socioeconômicos, como a miséria e a fome. Com efeito, ainda há muitos Joãos e Marias no mundo contemporâneo, marcados pela extrema pobreza, pela fome, pela escassez de comida e pelo medo do abandono. No Brasil, crianças enfrentam diariamente

o afastamento, que seria uma espécie de abandono, ao terem de se mover até os semáforos das grandes cidades, muitas vezes sozinhas, para conseguir dinheiro.

Contudo, há um outro nível de interpretação que podemos mencionar. Como sabemos, Collins problematiza o fato de, ainda nos dias de hoje, muitas crianças e adolescentes serem recrutados para lutar em guerras que não são suas. Esses jovens, muito provavelmente, devem se sentir abandonados, uma vez que, na maioria dos casos, são obrigados a se alistarem e, em seguida, a se afastarem de suas famílias. Com isso, a própria Colheita pode ser vista como um alistamento: "As pessoas formam fila para a inscrição em silêncio. [...] Os jovens entre doze e dezoito anos são arrebanhados em áreas separadas por cordas [...]. Os familiares se alinham em torno do perímetro, segurando com firmeza as mãos uns dos outros" (COLLINS, 2010b, p. 23). Nesse sentido, portanto, o medo do abandono e do afastamento conecta jovens soldados aos tributos dos Jogos Vorazes, já que a competição é uma espécie de guerra, e, em certa medida, a João e Maria, abandonados pelos próprios pais em uma floresta.

Em consonância com o casal Corso (2006, p. 43), podemos dizer que, em contos como "João e Maria", "O Pequeno Polegar", dentre outras histórias, tal como "Jogos vorazes", as crianças são as primeiras figuras a serem "sacrificadas quando a escassez de alimentos chega". Segundo Hueck (2016, p. 165), os contos de fadas impressionam com "o número de pais que enxergam nos filhos uma fonte de alimento. Há diversos pais e mães que matam sua prole para ter o que comer. Este foi, claro, o caso de João e Maria: como a comida andava escassa para a família, os pais resolveram se ver livres dos filhos para não passar fome".

Assim, a miséria e a fome são dois eixos do conto e da trilogia que geram outros eixos, como o motivo do abandono. Segundo o casal Corso (2006, p. 42),

> a fome é um dos eixos em torno dos quais girou boa parte da história da humanidade, muitas vezes, impulsionando os movimentos migratórios, as disputas de poder, as guerras. No cenário europeu, [...] o tema da falta de alimento só foi superado recentemente. Incontáveis ondas de escassez dizimaram boa parte da população ou os deixaram fracos para doenças de ocasião, de modo que, não faz muitos anos, o medo de morrer de fome era uma realidade cotidiana nesse continente (e ainda o é para uma inaceitável parte da humanidade).

Aliás, podemos realizar uma leitura psicanalítica do motivo abandono-afastamento. O que esse duplo elemento pode representar para o pequeno ou jovem leitor? O crescimento e, consequentemente, a independência. No conto "João e Maria", segundo o casal Corso (2006, p. 43), os pais são "acusados de estarem impondo aos filhos o que, na verdade, o seu próprio crescimento está precipitando em sua vida. Crescer traz ganhos, mas também perdas". Com

efeito, o crescimento presenteia a criança/adolescente com liberdade e independência, que podem, na contramão, ser encaradas como uma forma de abandono-afastamento, afinal, esse indivíduo ainda em desenvolvimento precisa se desligar de seu antigo eu, que dependia dos pais para tudo (ou quase tudo, no caso do adolescente), devendo agora encarar seus problemas e superar desafios sozinho. Ainda de acordo com Corso e Corso (2006, p. 44),

> João e Maria jamais admitiram que gostariam de ter saído de casa, que ansiavam os mistérios da floresta. O desejo mais imediato seria de que sua própria casa fosse comestível e que eles pudessem passar o resto da vida lambendo as paredes. Não fosse a fome e a expulsão, jamais sairiam. Aí que está o engano, o mais comum é as crianças se lançarem à floresta, mas acusando os pais de tê-las expulsado de casa e dizendo que ali passavam fome. Nas histórias de fadas, é muito comum uma temporada na floresta, significando o mundo externo, o fora de casa, que invariavelmente se iniciará como uma expulsão ou com a fuga de uma condenação à morte. Há muitas mortes ao longo do crescimento, cada nova etapa obriga o ser humano a ver morrer aquilo que ele era e a família que servia àquela modalidade de relação.

Em “Jogos vorazes”, o crescimento e a independência de Katniss despontam quando seu pai morre em um acidente nas minas onde trabalhava. Devido a essa fatalidade, sua mãe entra em depressão. Por consequência, a heroína é levada a se tornar mantenedora de sua casa, não sem culpar e condenar a mãe, que nada conseguia fazer para ajudá-la:

> em algum lugar recôndito dentro de mim, eu a odiava por sua fraqueza, por sua negligência, pelos meses que ela nos obrigara a suportar. Prim a perdoara, mas eu já dera um passo atrás em relação à minha mãe, erguera um muro para me proteger da necessidade que tinha dela, e tudo entre nós duas passou a ser diferente desde então (COLLINS, 2010b, p. 60).

Podemos dizer que Katniss, ao acusar a mãe, sente-se abandonada/desamparada e que seu desejo mais imediato seria que seu pai não tivesse morrido e/ou que sua mãe não estivesse presa ao mundo da depressão, assim, não seria preciso assumir a liderança de casa, que recai geralmente sobre os adultos. Contudo, dado o contexto, precisou crescer/amadurecer muito rapidamente, caso contrário, sua família poderia perecer por conta da miséria e da fome. Perdeu assim sua infância e viu morrer o que ela era e o sentido de *família completa* que tinha. Por outro lado, esse veloz crescimento lhe trouxe benefícios, uma vez que, sem as habilidades adquiridas durante os anos em que precisou caçar e colher vegetais na floresta que circunda o Distrito 12 para sustentar a si mesma e sua família e sem sentir a necessidade de ser protegida pela mãe, não teria conseguido vencer os Jogos Vorazes.

Aliás, o abandono-afastamento acontece duas vezes no primeiro romance da trilogia e tanto a floresta do Distrito 12 quanto aquela que compõe o cenário da arena da 74ª edição da competição podem ser interpretadas como *mundos externos* (o fora de casa) enfrentados durante o crescimento. O primeiro momento obriga Katniss a se desligar da mãe e a ingressar em uma espécie de *escola selvagem*, onde coloca em prática os ensinamentos deixados pelo pai (a caça e a coleta de vegetais/frutos comestíveis). Esse primeiro afastamento representa a fuga de uma condenação à morte (no caso, a morte provocada pela fome e pela miséria) e, em certa medida, "uma época da vida em que se diz às crianças, mesmo pequenas, que usem suas pernas para ir buscar o que querem, que procurem e alcancem seus objetivos, e é notório o quanto elas resistem a isso" (CORSO; CORSO, 2006, p. 44).

A heroína, no entanto, não resistiu, pois sabia que sua família poderia perecer. Ainda assim, como já dissemos, não deixou de condenar sua mãe por nada fazer, uma vez incapacitada pela depressão[91]. No segundo abando-afastamento, Katniss age como adulto a fim de salvar sua frágil e pequena irmã e igualmente prova que consegue, sozinha, superar perigosos desafios. Se todas as coisas que a criança (ou o adolescente) precisa fazer sozinha "*são atos vividos como abandono*" (CORSO; CORSO, 2006, p. 44, grifo nosso), podemos de fato ver várias etapas da jornada de Katniss como abandonos-afastamentos.

Apesar de ser encarada, *a priori*, como um abandono-afastamento, a independência gera bons frutos. A esse respeito, podemos mencionar dois aspectos positivos. Em primeiro lugar, vemos a troca da passividade pela proatividade. Sem nenhuma figura parental para guiá-la, ajudá-la e protegê-la, Katniss precisa ser proativa, corajosa, valente, destemida, determinada e criativa. Em segundo, observamos que, com o crescimento, a criança/adolescente descobre "que é possível discordar do adulto, que ele não é tão poderoso nem onipresente" (CORSO; CORSO, 2006, p. 45). Com efeito, a heroína passa a questionar e a discordar da atuação de um adulto em especial, o presidente Snow, que julga ser correto usar de sua posição privilegiada para oprimir e controlar a população do país. Ao questioná-lo, a protagonista consegue derrotá-lo, ganhando, para si mesma e para os jovens de Panem, liberdade, pois os Jogos Vorazes são encerrados. Em suma, tanto no conto dos irmãos Grimm quanto na trilogia de Collins vemos o ritual de saída da infância/adolescência.

[91] Após o episódio em que Peeta oferece a Katniss pães queimados, a mãe da protagonista parece melhorar dos sintomas da depressão. No segundo romance, a heroína tenta se reaproximar de sua progenitora, tendo percebido que certas coisas na vida são inevitáveis: "O período que passei na arena fez com que me desse conta do quanto precisava parar de puni-la por algo que ela não tinha como evitar. Especificamente, a devastadora depressão na qual ela caiu depois da morte de meu pai. Porque, às vezes, acontecem coisas com as quais elas não estão preparadas para lidar" (COLLINS, 2011a, p. 40).

Aliás, de acordo com Bettelheim (2020, p. 19), o medo da separação/abandono pode ser superado com a orientação dos contos, que conduzem a criança "a abandonar seus desejos de dependência infantil e a alcançar uma existência independente mais satisfatória". Por isso, muitos heróis enfrentam o afastamento, partem sozinhos para o mundo, encontrando nele ajuda e, ao final da narrativa, um lugar seguro para viver feliz para sempre. O trajeto desses heróis garante à criança que ela "pode se sentir rejeitada ou abandonada no mundo, tateando no escuro, mas, como eles, no decorrer da vida ela será guiada passo a passo e receberá ajuda quando necessário" (BETTELHEIM, 2020, p. 20).

Assim, o conto "João e Maria" ilustra simbolicamente "o empenho da criança em se agarrar aos pais, mesmo tendo chegado a hora de enfrentar o mundo por conta própria [...]. Sendo assim, ao que parece esse conto de fadas tem muito a oferecer à criança pequena prestes a dar seus primeiros passos em direção ao mundo" (BETTELHEIM, 2020, p. 24). Ao mesmo tempo, a história oferece a segurança de que, apesar dos problemas e angústias, tudo vai ficar bem. Nesse sentido, a trilogia também tem muito a oferecer ao jovem leitor, pois o incentiva a buscar uma existência independente como Katniss, que, no curso do enredo, enfrentou o mundo, recebeu ajuda e garantiu para si e para Panem um país livre.

Como sabemos, os dois irmãos do conto são abandonados em uma *densa floresta*, o que provoca, a nosso ver, um conflito entre personagens e ambiente, neste caso, de solidão e medo. A esse respeito, Barbosa (2018, p. 186-187) nos diz que "a floresta densa e sombria em que as crianças são abandonadas intensifica o pavor sofrido por elas. Nesse ambiente tenebroso, eles transitam sozinhos por três dias, até encontrarem a casa da bruxa, feita de pães doces, bolos e açúcar". No conto, a floresta é de fato descrita como morada de animais selvagens, um lugar perigoso, denso e profundo, o que certamente intensifica o medo das duas crianças. Na segunda tentativa de abandono, dessa vez bem-sucedida,

> a mãe levou-os ainda *bem mais fundo na floresta*, num lugar em que jamais tinham estado antes em suas vidas. [...] João pensou que conseguiria encontrar o caminho para casa e saiu levando Maria pela mão, *mas eles logo se perderam mais ainda na selva* e, depois de terem andado a noite inteira e um dia inteiro, acabaram adormecendo, exaustos. Andaram ainda um dia mais, mas não conseguiram sair da floresta (GRIMM, 2012, p. 87-88, grifo nosso).

No plano narrativo da trilogia, as arenas onde acontecem os Jogos podem ser encaradas como uma alusão à floresta em que João e Maria são abandonados à própria sorte. Como vimos, os Idealizadores elaboram, a cada ano, uma arena com diferentes obstáculos. Nas 74ª e 75ª edições da competição, durante as quais Katniss foi um dos tributos, a floresta de fato compõe

considerável parte do cenário das arenas, intensificando, como no conto dos Grimm, o medo dos competidores devido às suas perigosas armadilhas artificiais. Aliás, a floresta aqui também é densa e profunda, morada de animais selvagens, sejam eles naturais ou bestantes (mutações genéticas criadas na Capital). Vejamos, a seguir, a descrição da floresta da 75ª edição dos Jogos, tal como feita pela narradora autodiegética, em que podemos observar traços que indicam um ambiente pesado, sufocante, quente e denso:

> uma floresta com árvores altas começa a surgir. Não, não exatamente uma floresta. Pelo menos, não o tipo de floresta que conheço. *Selva*. [...] A maioria das árvores é desconhecida para mim, com troncos lisos e poucos galhos. A terra é muito preta e esponjosa, obscurecida por emaranhados de trepadeiras com florações coloridas. Apesar do sol forte e brilhante, o ar é morno e pesado de tanta umidade, e tenho a sensação de que jamais me sentirei realmente seca aqui (COLLINS, 2011a, p. 291, grifo da autora).
>
> *Não demora muito até que, com a íngreme inclinação e o calor, todos comecem a ficar sem fôlego* (COLLINS, 2011a, p. 291, grifo nosso).
>
> – Bom, *a vegetação é densa*. Pode ser que haja fontes ou córregos em algum lugar – digo, cheia de dúvidas (COLLINS, 2011a, p. 304, grifo nosso).
>
> Sigo por uma diagonal, mas não encontro nada além de mais *vegetação densa* (COLLINS, 2011a, p. 305, grifo nosso).

Aliás, se levarmos em conta que, enquanto o *espaço natural* simboliza "a *natureza livre*, o ambiente aberto, *não modificado* pelo trabalho do homem, pela civilização tecnológica", o *espaço social* representa "elementos da natureza ou do ambiente *modificados pela técnica*, pelo trabalho de transformação do homem" (COELHO, 2000, p. 77, grifo da autora), constatamos uma divergência: enquanto a floresta em que João e Maria são abandonados representa esse ambiente não modificado pelo homem, as arenas dos Jogos Vorazes, que por vezes incluem ou assumem a forma de florestas, indicam uma natureza aprisionante, um ambiente fechado, criado e modificado pelo homem, pela ciência e pela tecnologia. Na trilogia, somente a floresta do Distrito 12 (e outras remanescentes, espalhadas pelo país), onde Katniss caça e coleta vegetais e frutas diariamente, simboliza essa natureza livre não modificada pela civilização tecnológica. De modo geral, percebemos haver, na série, uma clara divisão entre *floresta natural* e *floresta artificial*, ou melhor, entre *natureza natural* e *natureza artificial*, confirmando assim a presença do maravilhoso científico-tecnológico na série.

A protagonista descreve as arenas como um lugar "onde a autenticidade de tudo deve ser colocada em xeque" (COLLINS, 2010b, p. 332). Os Idealizadores podem manipular até mesmo, como já vimos, o clima dessa *natureza artificial* da arena. Em sabendo que Snow

governa um mundo de artificialidades, neste caso, a Capital, remodelando e domesticando o meio ambiente tendo em vista objetivos egoístas e cruéis, como, por exemplo, subjugar o país e causar o caos no interior das arenas com os bestantes, podemos dizer que há na trilogia uma denúncia/crítica social, subjacente à enunciação discursiva dos romances, no que diz respeito à manipulação e modificação da natureza pela técnica humana.

De modo geral, a nosso ver, as arenas onde ocorrem os Jogos Vorazes são uma releitura da floresta em que João e Maria são abandonados, simbolizando a imagem mais difundida desse cenário nos contos maravilhosos tradicionais: "habitat de animais selvagens, lobos famintos e saqueadores, [...] lugar de perigos reais e imaginários, espaço ameaçador. O risco pode se esconder atrás de cada árvore, sair de dentro de uma caverna, pular de um galho" (MICHELLI, 2018, p. 61). Em muitos contos, com efeito, o herói se embrenha em um "bosque cheio de perigos [...]. Aí se encontram os ogros, as bruxas, os gigantes, os animais ferozes" (PAZ, 1995, p. 87). Assim, nos pontos mais recônditos dos bosques, em que somente corajosos heróis se aventuram, encontram-se as habitações de seres malévolos.

Com efeito, a floresta representa, em muitas histórias de magia, perigo e ameaça. A esse respeito, Avila (2013, p. 11) lembra que alguns contos de fadas foram criados "para assustar as crianças de forma a não caminharem sozinhas na floresta. Na época medieval, uma criança sozinha corria muitos perigos". Narrativas como "João e Maria", de fato, ilustram a imagem assustadora, ameaçadora e perigosa da floresta ou do bosque.

Com isso em mente, podemos dizer que floresta da arena da 74ª edição da disputa também ilustra essa imagem, pois muito nos lembra um bosque ameaçador, habitat, neste caso, não somente de animais/feras selvagens e naturais, mas também de bestantes e dos próprios competidores. Katniss, devido às experiências que conquistou na floresta do Distrito 12, até consegue se localizar e não se perder, mas o risco está em toda parte:

> É certo que terei de achar um local para acampar [...]. As *criaturas da noite* estão começando a aparecer. Posso ouvir de vez em quando um pio ou um uivo, o primeiro indício de que terei de competir com os *predadores naturais* pelos coelhos. Quanto a mim mesma ser considerada uma fonte de alimento, ainda é cedo para dizer. Os mais diversos animais podem estar me espreitando nesse momento.
> Mas, nesse exato instante, decido fazer de meus companheiros tributos uma prioridade. Tenho certeza de que muitos deles continuarão *caçando* noite adentro (COLLINS, 2010b, p. 170, grifo nosso).

Na diegese do segundo romance, a floresta da arena da 75ª edição dos Jogos Vorazes também aparece como um lugar hostil, de perigo constante. Aliás, a arena/floresta é dividida

em doze seções/partes, cada uma com um obstáculo diferente, ameaçador e mortífero, tais como tempestades de raios, chuvas de sangue, macacos, pássaros e insetos criados em laboratório, tsunamis e névoas venenosas:

> Diminutas pontadas que ardem bastante. Onde quer que as gotículas de neblina toquem a minha pele (COLLINS, 2011a, p. 315).
>
> Gotículas soltam-se do paredão vaporoso. Elas queimam, mas não como fogo. É menos uma sensação de calor e mais uma sensação de dor intensa à medida que o produto químico encosta em nossa pele, gruda-se a ela e penetra suas camadas como se fosse uma broca (COLLINS, 2011a, p. 316).
>
> Toco o braço de Finnick e ele segue o meu olhar em direção ao alto. Não sei como eles chegaram tão silenciosamente. Talvez não tenham chegado. Estávamos absortos demais cuidando de nossos corpos. Durante esse tempo, eles se reuniram. Não cinco ou dez, mas dezenas de macacos estão pendurados nos galhos das árvores da selva. O par que avistamos assim que nos livramos da névoa podia muito bem ser um comitê de boas-vindas. Este grupo aqui parece ameaçador (COLLINS, 2011a, p. 325).

Por conta desses perigos, Katniss logo reconhece essa floresta como um local de grandes ameaças: "Para mim, a selva evoluiu rapidamente de um local de proteção para uma sinistra armadilha" (COLLINS, 2011a, p. 336).

Além disso, a floresta, em ambas as histórias, simboliza solidão e desamparo. Nos Jogos Vorazes, muito embora estejam sendo vigiados, afinal, trata-se de um *reality show*, os tributos encontram-se praticamente sozinhos e desamparados. Alguns competidores até aliam-se, ainda que temporariamente, e recebem auxílio dos Patrocinadores, contudo, as regras da competição impõem que cada participante, se deseja retornar à casa paterna com vida e bens materiais, deve enfrentar os outros tributos e superar os desafios da arena. Assim, no final das contas, cada um é por si nos Jogos. Após tornar Rue sua aliada, por exemplo, Katniss reconhece a solidão: "Percebo pela primeira vez como tenho estado solitária na arena. O quão confortável pode ser a presença de outro ser humano" (COLLINS, 2010b, p. 225).

Vale dizer que, enquanto no conto "João e Maria" os dois irmãos passam por tribulações tanto na floresta quanto na casa da Bruxa, em *Jogos vorazes* e *Em chamas*, os tributos enfrentam obstáculos e perigos diversos nas arenas e, portanto, nas florestas que compõem grande parte do cenário desses lugares. Como sabemos, os dois irmãos chegam, depois de caminharem pela floresta por três dias, ao que lhes parece ser um *paraíso* feito de iguarias (pães, bolos e doces) que na casa do pai lhes eram inacessíveis:

> No terceiro dia, eles andaram até o meio-dia e chegaram a uma casinha toda feita de pão, coberta com bolo e cujas janelas eram de açúcar branco. “Vamos parar aqui e comer bem”, disse João. ‘Eu vou comer do telhado. Come você das janelas, Maria, são bem docinhas, você vai gostar.” João já tinha se servido de um bom pedaço de telhado e Maria, depois de ter comido algumas vidraças redondas, estava justamente quebrando mais um pedaço quando ouviram uma voz fina vindo de dentro:
> “Crec, crec, isca isca!
> Quem minha casinha petisca?”
> [...] [a bruxa] pegou os dois pelas mãos e levou-os para dentro da casa. Lá, *serviu-lhes boa comida*. *Leite e panquecas doces*, *maçãs e nozes e depois preparou duas belas caminhas*, em que João e Maria se deitaram pensando estarem no céu (GRIMM, 2012, p. 88, grifo nosso).

Segundo Barbosa (2018, p. 186-187), o exterior da casa da bruxa é “uma metáfora que contrasta com a escassez de alimentos e a vida miserável de João e Maria na casa do pai”. O casal Corso (2006, p. 45) confirma que a casa da bruxa simboliza fartura, mas complementa: “pena que o preço seja fazer parte do cardápio”. É pertinente mencionar que o lado de fora da casa da bruxa pode ser interpretado como uma representação de um país imaginário chamado *Cocanha*. Segundo o casal Corso (2006, p. 42-43), existia

> uma utopia medieval [...] que nos dá a dimensão da extensão e da importância da fome. O contraponto dessa escassez denominava-se *Cocanha*, lugar imaginário onde a comida existia em abundância. Em Cocanha havia rios de vinho, as linguiças pulavam nas frigideiras, chovia pães e queijos, enfim, tudo aquilo por que ansiava a maioria das pessoas estaria lá presente.

Não há, nas arenas da cruel competição, casas de bruxas cujo exterior seja construído com iguarias e delícias. Ainda assim, uma alusão a esse episódio pode ser encontrada em várias das interações entre Katniss e a Capital, espaço ficcional que também pode ser visto como uma metáfora que contrasta com a vida de miséria e fome dos distritos mais pobres do país. Aliás, a Capital, a nosso ver, faz lembrar esse país imaginário onde a comida é abundante e disponível sem limites. Ao mesmo tempo em que simboliza fartura, o preço a ser pago pelos tributos é também fazer parte do cardápio, já que esses jovens são lançados em uma arena para alimentar e saciar o apetite por entretenimento daqueles que moram na Capital.

Antes mesmo de chegar à Capital, mais especificamente no trem que leva os tributos até à cidade, Katniss presencia uma grande quantidade de comidas variadas que ela e a maior parte das famílias do Distrito 12 – e de outros distritos – raramente ou nunca têm acesso. Por sinal, Collins parece aproveitar essas interações entre a protagonista e a Capital para contrapor elementos como miséria *versus* riqueza e fome *versus* abundância:

> Ovos, presunto e pilhas de batatas fritas. Uma terrina de frutas está sobre um leito de gelo para manter a temperatura. *A cesta de pãezinhos que é depositada à minha frente manteria minha família alimentada por uma semana*. Vejo um elegante copo de suco de laranja. Pelo menos, parece ser suco de laranja. Só provei suco de laranja uma vez na vida, na festa de ano-novo, quando meu pai comprou um frasco especialmente para a ocasião. Uma xícara de café. Minha mãe adora café, *item que quase nunca tínhamos condições de ter em casa*, mas, para mim, o gosto é amargo e sem densidade. Uma xícara de uma robusta substância marrom que jamais vi na vida.
> – Chamam isso de chocolate quente – diz Peeta. – É gostoso.
> Eu dou um gole no líquido cremoso e quente, e um calafrio percorre todo o meu corpo. Apesar de o resto da refeição ser bastante convidativo, ignoro tudo até enxugar a xícara de chocolate. Então, ponho para dentro tudo o que consigo – o que é uma quantidade substancial –, tomando cuidado para não cometer nenhum excesso com tanta coisa boa. Uma vez minha mãe me disse que eu sempre comia como se estivesse vendo comida pela última vez (COLLINS, 2010b, p. 63, grifo nosso).

Em outro episódio, a heroína, alojada no Centro de Treinamento, acorda pela manhã e se direciona à sala de jantar, onde um banquete é servido:

> Haymitch não nos deu uma hora exata para o encontro no café da manhã e ninguém me contatou hoje de manhã, mas *estou faminta*, de modo que me encaminho para a sala de jantar na esperança de encontrar comida. *Não fico decepcionada*. Apesar da mesa vazia, um longo aparador que fica ao lado foi abastecido com pelo menos vinte tipos de iguarias. Um jovem, um Avox, está atento nas proximidades da mesa. Quando pergunto se posso me servir, ele balança a cabeça em aquiescência. Encho um prato com ovos, salsichas, bolos cobertos com uma densa camada de geleia de laranja e fatias de melão. À medida que ponho tudo para dentro, observo o sol se erguendo sobre a Capital. Faço um segundo prato com grãos quentes envoltos no vapor de bife cozido. Por fim, encho um prato com pãezinhos e sento-me à mesa, cortando-os em pequenos pedaços e mergulhando-os no chocolate quente, da mesma maneira que Peeta havia feito no trem (COLLINS, 2010b, p. 97, grifo nosso).

De acordo com Hueck (2016), a casa da bruxa (seu exterior) é uma espécie de utopia que toda criança faminta dos séculos passados e atuais sonha encontrar: um lugar de delícias e guloseimas. As comidas da Capital também podem ser vistas como uma utopia que as crianças dos distritos mais pobres sonham e desejam alcançar. A própria Katniss, em um dia de fome na arena, sente falta dos pratos extravagantes que comeu antes mesmo de a competição começar: "começo a sonhar com comida. Especificamente, com os pratos indulgentes servidos na Capital. A galinha com molho cremoso de laranja. Os bolos e os pudins. Pão com manteiga. Macarrão ao molho verde. O carneiro e o cozido de ameixas secas" (COLLINS, 2010b, p. 246). Com isso, Suzanne Collins, como pontuamos, contrasta elementos como miséria *versus* riqueza e fome

versus abundância, criticando assim a desigualdade social ainda existente em diversos lugares do globo, como nos Estados Unidos e no Brasil.

No segundo romance, um episódio ilustra perfeitamente esses contrastes, denunciando também o desperdício de comida. Em uma festa dada aos vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes, em que inclusive podemos vislumbrar elementos descritivos que nos fazem lembrar o país imaginário chamado *Cocanha*, a protagonista descobre que os moradores da Capital usam uma bebida que estimula o vômito para que assim consigam comer mais. Essa prática é, a nosso ver, incompatível com as experiências de vida da heroína, que presencia constantemente mortes no Distrito 12 provocadas pela miséria e pela fome:

> Mesas decoradas com as mais finas iguarias estão alinhadas nas paredes. Tudo o que se pode imaginar, e coisas com que ninguém jamais sonharia, estão à disposição dos convidados (COLLINS, 2011a, p. 88).

> Todas as mesas apresentam novas tentações, e mesmo seguindo o meu restrito regime de provar apenas um pouquinho de cada prato, começo a me empanturrar rapidamente. Pego uma pequena ave assada, dou uma mordida e minha língua fica inundada de molho de laranja. Delicioso. Mas convenço Peeta a comer o resto porque quero continuar experimentando tudo, e a ideia de desperdiçar comida, como vejo tantas pessoas fazendo de modo tão prosaico, me é abominável. Depois de mais ou menos dez mesas, estou completamente cheia, e nós só experimentamos um pequeno número dos pratos disponíveis.
> Só então a minha equipe de preparação se junta a nós. Eles estão beirando a incoerência, navegando entre o álcool que consumiram e o êxtase que estão sentindo por estar participando de um evento daquela magnitude.
> – Por que vocês não estão comendo? – pergunta Octavia.
> – Eu comi, mas não consigo colocar mais nada na boca – digo. Todos eles riem como se isso fosse a coisa mais boba que já ouviram em toda a vida.
> – Isso não é empecilho para ninguém! – diz Flavius. Eles nos levam até uma mesa que contém pequenas taças de vinho cheias de um líquido transparente.
> – Beba isto!
> Peeta pega uma taça, dá um gole, e eles ficam nervosos.
> – Aqui não! – berra Octavia.
> – Você precisa fazer isso lá dentro – diz Venia, apontando para as portas que vão dar no toalete. – Senão você vai sujar o chão todo!
> Peeta olha para a taça novamente e raciocina.
> – Vocês estão querendo dizer que isso aqui vai me dar vontade de vomitar?
> Minha equipe de preparação ri histericamente.
> – É claro, pra você poder continuar comendo – diz Octavia. – Eu já estive lá duas vezes. Todo mundo faz isso, senão como é que você vai conseguir se divertir num banquete como esse? (COLLINS, 2011a, p. 89-90).

> A única coisa em que consigo pensar é nos corpos flácidos de nossas crianças em nossa mesa de cozinha, enquanto minha mãe receita o que os pais não têm condições de dar a elas. Mais comida. Agora que somos ricos, ela manda um pouco para elas levarem para casa. Mas antigamente, com muita frequência, não havia nada a ser dado e a criança não tinha como ser salva. E aqui na

> Capital eles vomitam pelo prazer de encher seus corpos ininterruptamente. Não por causa de alguma enfermidade do corpo ou da mente, nem por causa de alguma comida estragada. É o que todo mundo faz numa festa. É o que é esperado. Faz parte da diversão (COLLINS, 2011a, 91).

Vale lembrar que, no início cada edição dos Jogos os tributos selecionados se deparam com a Cornucópia, um grande cone de metal colocado no centro da arena, no interior do qual podem encontrar objetos, armas e alimentos necessários para vencer a sangrenta competição. Na mitologia clássica, como sabemos, a cornucópia era uma fonte mágica de prosperidade. Nos Jogos, os tributos que nela conseguem algo obtêm certas vantagens. Porém, ali ocorre também o primeiro, o maior e o mais violento combate entre os competidores que tentam se apossar do que o grande monumento tem a lhes oferecer. Assim, a Cornucópia pode também ser vista como uma alusão à casa da bruxa, uma vez que atraem as crianças/adolescentes com promessas de prosperidade para depois lhes tirar a vida.

De acordo com Bettelheim (2020, p. 227), a casa da bruxa "representa uma existência baseada nas mais primitivas satisfações. Arrebatadas por sua ânsia incontrolável, as crianças não se importam se destroem aquilo que lhes daria abrigo e segurança". Ainda segundo o autor e pesquisador, a casa de açúcar e pães "representa a voracidade oral, e como é atraente ceder a ela" (BETTELHEIM, 2020, p. 227). Por sinal, os prazeres gerados pela comilança (satisfação oral) anulam a agonia da fome sentida anteriormente (angústia oral prévia). Então, para derrotar a bruxa e conquistar liberdade, é necessário superar a angústia oral.

Na trilogia estudada, também encontramos a questão da *voracidade oral*, tanto é que a competição se chama Jogos Vorazes (*The Hunger Games*, no original em inglês). Os habitantes dos distritos mais pobres enfrentam desmedida fome. Então, quando um tributo faminto chega na Capital, onde nunca falta comida, devora tudo o que lhe é servido, assim sendo, é arrebatado por uma ânsia incontrolável. Contudo, essa leitura psicológica não anula a crítica quanto à desigualdade social, à miséria e à fome, tal como podemos observar no episódio em que Katniss janta pela primeira vez com Peeta e Effie no trem que a leva para a Capital:

> A ceia chega em diferentes estágios. Uma encorpada sopa de cenoura seguida de salada verde e depois costeleta de cordeiro e purê de batata, queijo e frutas. Para encerrar, bolo de chocolate. Ao longo da refeição, Effie Trinket não para de nos lembrar que devemos reservar espaço porque ainda vem mais. Mas já estou empanturrada porque nunca comi uma comida tão boa e em tanta quantidade, e porque provavelmente a melhor coisa que posso fazer até que comecem os Jogos é ganhar um pouco de peso.
> – Pelo menos vocês dois têm bons modos – diz Effie Trinket assim que terminamos o prato principal. – O par do ano passado comeu tudo com as mãos, como um casal de selvagens. Perturbou completamente minha digestão.

> *O par do ano passado eram dois adolescentes da Costura que jamais, em nenhum dia de suas vidas, tiveram comida suficiente em suas mesas*. E quando tiveram comida, a etiqueta certamente foi a última coisa em que pensaram. Peeta é filho de padeiro. Minha mãe ensinou a mim e a Prim como comer com educação, o que significa que consigo, sim, manusear um garfo e uma faca. Mas odeio tanto o comentário de Effie Trinket que decido comer o restante de minha comida com os dedos. Depois limpo as mãos na toalha de mesa. Isso faz com que os lábios dela fiquem franzidos de irritação (COLLINS, 2010b, p. 51-52, grifo nosso).

Na arena da disputa, o tributo volta a enfrentar a fome. O competidor depende, de modo geral, do que a Cornucópia lhe oferece, de Patrocinadores e, em último caso, de conhecimentos sobre caça, pesca e coleta frutos e vegetais. Todavia, para vencer os demais competidores e retornar para casa, é preciso superar a angústia oral, afinal, a preocupação extrema com a fome e a falta de comida, comum nos distritos, pode lhe fazer esquecer da competição, custando-lhe um alto e terrível preço: sua própria vida.

Por sinal, assim como no conto dos Grimm, em que "o que sucede na casa paterna e na casa da bruxa não são senão aspectos separados daquilo que na realidade constitui *uma única experiência total*" (BETTELHEIM, 2020, p. 230), os obstáculos que os tributos enfrentam nos distritos e nos Jogos Vorazes são igualmente duas faces de uma mesma moeda, ou seja, o que passam na arena é um reflexo daquilo que os habitantes dos distritos, de modo geral, enfrentam no dia-a-dia: fome, desamparo, desespero... Segundo King (2012, s/p, tradução nossa), a disputa destaca o sofrimento geral dos que não são da Capital: "os competidores veem sua necessidade básica por comida constantemente em questão. Eles devem ativamente encontrá-la, roubá-la, caçá-la e matá-la; pode ser tomada deles, abandonada ou arruinada"[92].

No que diz respeito aos dois personagens principais do conto em análise, Barbosa (2018) afirma que ambos se apoiam mutuamente frente aos problemas enfrentados. A esse respeito, Tatar (2004, p. 50) afirma que "a solidariedade entre irmãos é tão rara nos contos de fadas (pense nas irmãs em Cinderela) que *João e Maria* proporciona uma oportunidade única para a exposição de suas vantagens". Restringindo nossa análise aos personagens Katniss e Peeta, é possível fazer uma interpretação nesse mesmo sentido. Assim sendo, embora não sejam irmãos consanguíneos (podemos dizer tão somente que são irmãos porque ambos pertencem ao mesmo distrito), os dois se apoiaram e se ajudaram reciprocamente diante das adversidades no curso das duas edições dos Jogos que participaram.

---

[92] "*the competitors are left with their basic need for food constantly in question. They must actively find it, steal it, hunt and kill for it; it may be taken from them, abandoned, or ruined*".

Baseando-nos em Bettelheim (2020), é possível afirmar que o conto e a trilogia sugerem às crianças e adolescentes, respectivamente, que não se pode depender (unicamente) dos pais ou adultos. Por essa razão, "devem passar a confiar mais e mais nos companheiros da própria idade para ajuda e compreensão mútuas" (BETTELHEIM, 2020, p. 232). De fato, graças aos esforços combinados, João e Maria, no conto, e Katniss e Peeta, na trilogia, superam o algoz adulto em esperteza e retornam para casa. Bettelheim (2020, p. 233) afirma que "João e Maria" é uma história "em que dois irmãos cooperam no mútuo resgate e são bem-sucedidos devido a seus esforços conjugados". O mesmo ocorre no enredo da trilogia, ainda que Maria e Katniss sejam, a nosso ver, as verdadeiras heroínas das duas narrativas (não obstante, a personagem dos Grimm é marcada por vários estereótipos femininos).

Barbosa (2018, p. 188) nos diz que são significativas, no conto dos Grimm, a coragem e a determinação de João, acrescentando que

> também são atribuídas ao João atividades que envolvem mais perigo e lidam mais com a criatividade como, por exemplo, sair à noite, escondido do pai e da madrasta, para pegar pedregulhos que deveriam marcar o caminho de volta para casa e, quando aprisionado pela bruxa para engordá-lo, ele aproveita-se da dificuldade dela de enxergar para mostrar um ossinho muito fino, obrigando-a a protelar a decisão de cozinhá-lo.

O personagem mostra-se engenhoso igualmente ao deixar os pedregulhos pela floresta para que ele e a irmã pudessem encontrar o caminho para regressar ao lar. De modo geral, traços como a coragem, a determinação, a criatividade e a esperteza são constantemente associados a João, como podemos observar a seguir:

> Depois de terem caminhado um pouco, João parou e olhou para trás, em direção a sua casa, e pouco adiante o fez novamente. O pai perguntou: "João, por que você está olhando para trás e parando? Presta atenção e nos acompanhe". "Ah, pai, estou olhando para o meu gatinho branco, que está sentado no telhado e quer se despedir de mim." "Que tolo você é, não é o seu gatinho, é o sol da manhã que está batendo na chaminé", retrucou a mãe. *Mas João não estava parando para olhar nenhum gatinho e sim para jogar uma das pedras que levava em seu bolso no caminho atrás de si* (GRIMM, 2012, p. 86, grifo nosso).

> [...] Todos os dias a melhor comida era preparada para João para que ele engordasse e Maria não recebia nada além das cascas. Todos os dias, a velha vinha e dizia: "João, espiche o dedo para que eu possa sentir se você está engordando bem". *Mas João estendia um ossinho e ela ficava admirada de que ele não engordava* (GRIMM, 2012, p. 89, grifo nosso).

A nosso ver, Katniss muito se assemelha a João, tendo em vista que a protagonista dos romances também é marcada pela coragem, bravura, determinação, criatividade e inteligência. A propósito, a heroína realiza muito frequentemente atividades perigosas que requerem, para serem superadas, sagacidade e esperteza. Já citados anteriormente, o episódio em que destrói os suprimentos dos Carreiristas, com a ajuda de Rue, e aquele em que engana os Idealizadores dos Jogos ao simular um duplo suicídio com amoras venenosas, dentre muitos outros, revelam essas características da protagonista da trilogia. Ao aproximar-se de João, uma figura masculina que mostra desenvoltura, Katniss rompe estereótipos de gênero.

Maria, por outro lado, representa fragilidade, passividade, solidariedade e ternura, visto que, além de sentir medo, assustar-se e chorar em diversos episódios, a personagem divide seu pedacinho de pão com o irmão, já que João jogara o dele pelo caminho para sinalizar o percurso de volta, semelhantemente ao que havia feito com as pedrinhas brancas. Além disso, na casa da bruxa, Maria é silenciada, escravizada, alimenta-se apenas de cascas, ouve ofensas verbais de forma passiva e resignada sem mostrar resistência alguma:

> Depois sacudiu Maria, dizendo: "Levante, preguiçosa. Vá apanhar água e cozinhar alguma coisa boa para o seu irmão, que está preso no galinheiro, porque quero engordá-lo e, quando estiver bem gordo, vou devorá-lo. Até lá, você deve alimentá-lo". *Assustada, Maria chorou, mas teve de fazer o que a bruxa estava mandando* (GRIMM, 2012, p. 89, grifo nosso).
>
> Parada no meio da cozinha, *Maria chorava lágrimas sangrentas* e pensava que teria sido melhor se eles tivessem sido devorados pelos animais da floresta (GRIMM, 2012, p. 89, grifo nosso).

Nesse sentido, Peeta em muito se aproxima, a nosso ver, da personagem Maria. Em um episódio do primeiro romance, após Katniss participar de uma sangrenta luta para conquistar um medicamento para curá-lo, o personagem, além de se mostrar frágil e passivo, pois, com uma das pernas feridas, precisou do auxílio da protagonista para sobreviver, mostra-se solidário e terno ao cuidar de Katniss, ferida e debilitada por conta do combate:

> Nada indica que eu tenha muita escolha. Peeta me alimenta com pedaços de ganso e passas e me obriga a tomar muita água. Ele massageia meus pés até esquentá-los e os enrola em sua jaqueta antes de fechar novamente o saco de dormir abaixo de meu queixo.
> – Suas botas e meias ainda estão úmidas e o tempo não está ajudando muito – informa ele.
> Ouço um trovão e vejo um raio eletrizar o céu através de uma abertura nas pedras. Chuva goteja por diversos buracos no teto [da caverna], mas Peeta construiu uma espécie de dossel sobre minha cabeça e a parte superior do corpo [...] (COLLINS, 2010b, p. 312-313).

Além disso, no enredo do terceiro romance, Peeta é sequestrado e torturado na Capital, submetendo-se à tirania e crueldade de Snow, tal como Maria é submetida às ordens e maldades da bruxa. Por outro lado, Katniss também se aproxima de Maria, uma vez que essa personagem feminina do conto se mostra, nos momentos finais da história, consideravelmente determinada, engenhosa e proativa[93]:

> Mas, na verdade, quando Maria estivesse dentro do forno, a bruxa queria fechar a porta e assá-la para comê-la também. [...] Mas Deus inspirou Maria, que disse: 'Eu não sei bem como fazer, me mostre primeiro, sente-se na tábua que eu a empurro'. E a velha sentou-se na tábua, e, por ser bem levinha, Maria empurrou o mais longe que podia e em seguida fechou a porta rapidamente e colocou a trava de ferro. A velha começou a gritar e a se lamentar dentro do forno quente, mas Maria fugiu correndo dali e a bruxa acabou morrendo queimada (GRIMM, 2012, p. 90).

Com efeito, enquanto "no início do conto João toma a dianteira, serenando os medos de Maria e usando sua própria inteligência para encontrar o caminho de volta para casa, é Maria quem passa a perna na bruxa, fazendo-a entrar no forno com uma trapaça" (TATAR, 2004, p. 50). Em suma, além de serem igualmente solidárias e empáticas, as duas personagens femininas se relacionam quanto à sagacidade e esperteza, afinal, Maria enganou o antagonista tal como Katniss trapaceou os Idealizadores para vencer os Jogos no episódio das amoras, em que ela e Peeta fingem/simulam um suicídio duplo.

Vale dizer que os desígnios maldosos da bruxa levam João e Maria a reconhecer que, para sobreviver, precisam "desenvolver iniciativa e se dar conta de que o único recurso está no planejamento e na ação inteligentes" (BETTELHEIM, 2020, p. 229). Katniss também percebe que não somente os instintos, mas o planejamento, o cálculo e as ações inteligentes podem fazê-la sobreviver aos Jogos Vorazes. Com isso, embora Peeta possa ser visto como uma releitura de Maria, a heroína de Collins consegue, sozinha, ser uma versão atualizada e/ou otimizada de ambos os personagens do famoso conto dos Grimm, pois é corajosa, determinada, engenhosa e inteligente, como João, e solidária, empática e sagaz, como Maria. De qualquer forma, há, a nosso ver, uma releitura de personagens que leva ao rompimento de estereótipos de gênero,

[93] Apesar de se mostrar mais ativa que a maior parte das heroínas dos contos de fadas clássicos, a caracterização de Maria ainda apresenta, de modo geral, muitos estereótipos femininos. De acordo com Lieberman (1986), Maria tem um papel importante e decisivo no final da história, mas no curso da narrativa ela é a irmã mais nova, que, assustada, procura o conforto e a ajuda do irmão. A pesquisadora conclui que, apesar de a personagem ser mais ativa que outras figuras femininas dos contos clássicos, sua participação ainda é pequena se considerarmos a de personagens masculinos, como a do próprio João.

pois, ainda que se aproxime de Maria em alguns quesitos, Katniss é mais parecida com João, enquanto Peeta pode ser visto como análogo a Maria.

Em relação à mãe/madrasta e à bruxa, que podem ser vistas como faces de uma mesma moeda,[94] Barbosa (2018) afirma que ambas representam a crueldade e a violência do conto e, por isso, difundem a imagem negativa da mulher, assunto sobre o qual discutiremos adiante. Bettelheim (2020), além de afirmar que essas personagens são as forças inimigas nessa história, acrescenta que este conto mostra à criança que a figura da mulher pode ser tanto libertadora (Maria) quanto destruidora (mãe/madrasta/bruxa), o que comprova o fato inegável de os contos estarem carregados de preconceitos e estereótipos em torno do feminino, neste caso, no que diz respeito à dualidade anjo/demônio. Enfim, enquanto a mãe/madrasta é má, ríspida e quem induz o pai a abandonar os filhos, a bruxa é aquela que, caracterizada como uma velha franzina, atrai criancinhas para comê-las:

> Andaram a noite inteira e, quando amanheceu, chegaram à casa paterna. O pai ficou muito contente ao rever os filhos porque ele não tinha gostado nem um pouco de abandoná-los sozinhos, e a mãe fingiu alegria*, mas no fundo estava brava* (GRIMM, 2012, p. 87, grifo nosso).

> Mas a velha era uma bruxa má que armava emboscadas para crianças e havia construído aquela casinha de pão apenas para atraí-las. Quando capturava uma, matava-a, cozinhava e a comia como se fosse em dia de festa. Ela ficou muito feliz quando João e Maria apareceram (GRIMM, 2012, p. 89).

Podemos inclusive associar a mãe/madrasta e a bruxa, caracterizadas como dissimuladas e terríveis, ao poder destrutivo da natureza, afinal, enquanto a mãe/madrasta sugere abandonar as duas crianças em uma floresta, repleta de animais selvagens, como solução para os problemas enfrentados pela família, a bruxa mora na densa floresta e, por isso, pode ser vista como um ser selvagem. Com isso, semelhantemente à madrasta da narrativa "O pé de zimbro", dos irmãos Grimm, as figuras femininas adultas (mãe/madrasta e a bruxa) de "João e Maria" representam a "encarnação de uma força natural tão cruel e inexorável que realça a fraqueza e o desamparo das crianças" (TATAR, 2004, p. 158).

O pai, por sua vez, mostra tão somente resignação e passividade diante da esposa nos dois episódios em que ela insiste em abandonar as duas crianças. Portanto, o conto demoniza a figura materna (mãe ou madrasta), representando-a como um espírito desumano que provoca

[94] Paulino e Kauss (2015, p. 236) veem a mãe/madrasta e a bruxa como "duas faces de uma mesma personagem, uma vez que, ao retornarem para casa, a esposa do pai havia morrido, sem maiores explicações, num período próximo, se não o mesmo, em que morria queimada a bruxa". Nessa esteira, Tatar (2004, p. 62) acredita que a morte da mãe/madrasta "sugere algum tipo de identidade secreta entre ela e a bruxa".

desentendimento, desequilíbrio e desunião, enquanto representa a figura paterna como passiva e resignada. Enfim, de acordo com Tatar (2004, p. 62, grifo nosso),

> enquanto a madrasta em casa estava decidida a matar as crianças de fome, a bruxa na floresta parece de início ser uma figura esplendidamente generosa, a oferecer às crianças um suntuoso repasto e leitos confortáveis. No entanto, ela representa uma *intensificação do mal* materno em casa, pois só alimenta as crianças para deixá-las mais gordas para a sua próxima refeição.

Em "Jogos Vorazes", Snow representa, a nosso ver, a mãe/madrasta e a bruxa canibal. O antagonista é igualmente cruel, ríspido, violento, ardiloso e uma grande força inimiga no enredo dos romances que compõem a trilogia. Marcado pelo egocentrismo, busca manter seu *status* e poder com força, violência e crueldade, pois acredita que pode controlar a população do país por meio de atitudes opressivas. Ele representa a destruição, a maldade e a morte (por isso, é castigado ao final da trilogia).

Snow também simboliza o poder destrutivo da natureza, neste caso, artificial, já que as arenas para onde os tributos são enviados abundam em elementos aparentemente naturais, mas que na verdade são idealizados e criados nos laboratórios super científicos e tecnológicos para aterrorizar e, em alguns casos, causar a morte dos competidores. Os pais e mães dos distritos parecem representar o pai do conto dos Grimm, pois são passivos e resignados diante do poder, da autoridade e da tirania do presidente Snow e da Capital. De modo geral, diferentemente da narrativa alemã e de tantos outros contos, a trilogia estadunidense não restringe às mulheres o que podemos chamar de *demonização*, mas amplia esse processo ao demonizar também a figura do homem, mostrando-nos assim que, na verdade, a *raça humana* pode provocar, por razões diversas, desequilíbrios, desunião e destruição.

Ora, se a bruxa, em uma análise simbólica, pode ser interpretada como a representação dos aspectos destrutivos da raça humana, já que é maléfica, maliciosa, dissimulada e propensa a comer crianças, Snow também pode ser encarado de forma semelhante, sendo a representação viva da tirania. Embora não pratique atos canibalescos propriamente ditos, é possível dizer que ele se alimenta dos tributos ao promover anualmente um massacre em forma de entretenimento, durante o qual crianças matam crianças, para se manter no poder.

Ainda a esse respeito, segundo o casal Corso (2006, p. 41, grifo nosso), "na proposta da madrasta, os enteados estavam destinados ao *papel de refeição*. [...] o que os esperava não era uma matilha de lobos famintos e sim outra mulher perversa, uma bruxa – provavelmente outra face da própria madrasta". Com isso em mente, podemos dizer que, na proposta do cruel *reality show* chamado Jogos Vorazes, os tributos também estão destinados ao papel de refeição, pois,

como já dissemos, os moradores da Capital também se alimentam dos tributos, tendo em vista que *consomem* avidamente esse cruel *reality show*.

Vale lembrar que, de origem celta, as fadas são seres imaginários, do sexo feminino, dotados de bondade e poderes mágicos. Amigas, doadoras, auxiliares, elas aparecem na vida dos protagonistas dos contos maravilhosos para auxiliá-los em situações de impossível solução e, por isso, representam "a possível *realização dos sonhos ou ideais* inerentes à condição humana" (COELHO, 2000, p. 173, grifo da autora). Ao agirem de modo negativo (roubando, raptando, amaldiçoando...), personificam o mal e assumem o papel de *bruxas* (muito embora, em alguns casos, ainda sejam chamadas de fadas). De acordo com Coelho (2000, p. 177, grifo da autora), enquanto a "missão das fadas nas histórias infantis é *prever* e *prover* o futuro de algum ser", a das bruxas é ser "a mulher que corta o fio do destino, [que] frustra a realização do ser". Portanto, sendo o avesso da imagem da fada, a bruxa aparece para *atrapalhar* os heróis e heroínas dos contos de fadas da tradição ocidental.

Na trama de *Em chamas*, Katniss afirma que sempre soube quem era seu verdadeiro inimigo, neste caso, Snow (e, por consequência, a Capital), como podemos observar a seguir: "Eu sempre soube quem era o inimigo. Quem nos deixa morrer de fome, nos tortura e nos mata na arena" (COLLINS, 2011a, p. 400). Com isso, podemos concluir que, além de representar a mãe/madrasta do conto, visto que, como ela, é ele quem obriga outros adultos a levarem seus filhos para uma floresta, o presidente Snow se aproxima da bruxa, pois com os "Jogos Vorazes" esse personagem masculino corta o fio da vida de inúmeros jovens. Em sendo uma releitura da bruxa, Snow é a presença principal de forças demoníacas na trilogia.

Este conto, assim como tantos outros, "narra o triunfo do pequeno e humilde sobre um adversário poderoso" (TATAR, 2004, p. 255). À própria sorte, João e Maria derrotam a bruxa e retornam para casa como verdadeiros heróis, salvando inclusive o pai da miséria e da escassez de alimentos (motivo que o levou a abandonar os próprios filhos na floresta). Com efeito, no final da história recriada pelos Grimm, os dois irmãos, após derrotarem a bruxa, retornam para a casa paterna com grandes riquezas (pedras preciosas e pérolas).

Esse desfecho, muito comum nos contos de fadas, representa a superação da necessidade básica do estômago, neste caso, a superação da miséria, da fome e da escassez de alimentos. Além disso, revela, nas entrelinhas, o desejo de autorrealização econômica, social e sentimental (retorno para a casa do pai) inerente ao ser humano. Portanto, a felicidade do final dessa antiga narrativa é produzida "pela aquisição de riqueza material, que assegura que o pai e os filhos viverão felizes para sempre" (TATAR, 2004, p. 61) e pelo retorno ao lar: "A casa [da bruxa] estava repleta de pedras preciosas e de pérolas e as crianças encheram os bolsos e encontraram

o caminho de volta para casa. O pai ficou muito feliz ao revê-las [...]. A mãe, porém, havia morrido" (GRIMM, 2012, p. 90).

No primeiro romance da trilogia, aquele em que detectamos o maior número de alusões ao enredo de "João e Maria", também encontramos o triunfo do pequeno sobre um adversário poderosíssimo, afinal, Katniss vence a competição, salvando a si mesma e a Peeta, derrota os demais tributos e acaba desafiando os Idealizadores dos Jogos, a Capital e o presidente Snow no episódio das amoras. No entanto, a *felicidade* do final do romance é produzida mais pelo retorno ao lar (Distrito 12) e pelo reencontro com sua família do que pela aquisição de riqueza material, que, semelhantemente ao que acontece no conto dos Grimm, supera a necessidade básica do estômago (a miséria, a fome e a escassez de alimentos).

Nos trechos a seguir, por exemplo, podemos constatar que a heroína, ao vencer a 74ª edição dos Jogos, pensa mais sobre o fato de retornar à casa do que sobre a aquisição de riquezas: "Casa! Prim e minha mãe! Gale! Até a imagem do gato velho e horroroso de Prim me faz sorrir. Logo estarei em casa!" (COLLINS, 2010b, p. 372); "Com a Capital a cada segundo mais distante de nós, começo a pensar em minha casa. Em Prim e em minha mãe. Em Gale" (COLLINS, 2010b, p. 394). Por outro lado, no início do segundo romance, Katniss sugere não ser mais preciso se preocupar com a *necessidade do estômago*: "Estou na floresta há três horas, mas como não fiz nenhuma tentativa real de caçar, não tenho nada comigo. Isso não tem mais importância para a minha mãe ou para a minha irmãzinha, Prim. Elas podem comprar carne no açougue da cidade" (COLLINS, 2011a, p. 10).

Aliás, se a Capital utiliza a fome e a retenção de comida como armas, Katniss, após vencer a 74ª edição dos Jogos, divide regularmente parte dos alimentos que tem em sua dispensa com os mais necessitados, subvertendo o *status quo*: "As pessoas estão morrendo de fome em todo o distrito e ainda assim nós temos muito mais do que o suficiente. Então faço algumas distribuições por conta própria. Tenho algumas prioridades [...]. Minha mãe tem outras pessoas para ajudar, na maior parte pacientes" (COLLINS, 2011a, p. 155).

De modo geral, semelhantemente a João e Maria, que chegaram na casa paterna mais maduros, prontos "para depender da própria inteligência e iniciativa para resolver os problemas da vida" (BETTELHEIM, 2020, p. 231), Katniss também chega ao Distrito 12 mais madura. Tudo o que enfrentou na arena da 74ª edição dos Jogos foi tão somente uma espécie preparação para tudo aquilo que ela ainda viria a enfrentar nos outros dois romances. Contudo, a heroína nunca foi um fardo para a família como foram as duas crianças do conto, que se tornaram o esteio da família, uma vez que trouxeram para casa os tesouros obtidos (cf. BETTELHEIM, 2020), somente no final da narrativa.

A propósito, os tesouros simbolizam “a recém-adquirida independência de pensamento e ação das crianças, uma nova autoconfiança, que é o oposto da dependência passiva que as caracterizava quando foram abandonadas na floresta” (BETTELHEIM, 2020, p. 231). De acordo com o casal Corso (2006, p. 47), os bolsos dos dois irmãos, cheios de pedras preciosas, estão agora “plenos de independência”. Em resumo, as duas crianças conseguem conquistar riquezas que muita falta faziam no início do enredo e, sozinhas, passam de uma situação de dependência para um estado de autonomia.

Katniss, de fato, retorna ao Distrito 12 mais madura, no entanto, a personagem já era o esteio da família e muito independente antes mesmo de se voluntariar pela irmã e salvá-la da terrível competição. Assim, os tesouros que a protagonista obtém quando vence a competição no primeiro romance, indicam, na verdade, a conquista de uma independência de pensamento e ação de ordem política, pois passa a perceber, compreender e analisar melhor os mecanismos de opressão do governo de Snow, levando a heroína a agir e lutar para livrar seu país. Em outras palavras, reconhece a necessidade de participar de uma guerra justa.

Assim, se Katniss já era autônoma, pois, com a morte do pai e a condição depressiva da mãe, precisou se tornar a provedora da família, no desfecho do primeiro romance, a personagem principal da trilogia adquire um novo tipo de independência, no caso, não no espaço domiciliar e privado, mas no espaço público, político e social. Nesse sentido, diferentemente do que vemos no conto dos Grimm, a heroína de Collins aprende muito mais rapidamente a depender de sua inteligência e iniciativa para resolver os empecilhos que lhe surgem.

Para Tatar (2004, p. 159), o desfecho de “João e Maria” coloca em evidência “o processo de crescimento sem a presença da mãe, que em nossa cultura representa dependência e domesticidade, e sem a referência ao pai, que, em virtude de sua tradicional ausência na criação dos filhos, passa a significar autonomia”. Em certa medida, o mesmo acontece já no início do primeiro romance, pois, como sabemos, Katniss cresceu praticamente sem a presença da mãe e sem a referência do pai. Assim, confirmamos que mesmo antes de suas aventuras começarem, a heroína já era muito independente e autônoma: caçava ilegalmente na floresta do Distrito 12 e até mesmo empreendia uma espécie de comércio no mercado clandestino local, trocando suas caças, vegetais e frutos por produtos diversos.

A história narrada na trilogia oferece encorajamento, tal como o conto dos Grimm, pois aborda e ao mesmo tempo alivia ansiedades, mostrando ao jovem leitor que há pontos positivos ao se tornar independente, autônomo e autossuficiente. Por isso, é possível dizer que Katniss, uma personagem emancipada, pode ajudar a criar o desejo de independência no leitor, pois não precisa e inclusive rejeita o auxílio da mãe e de outros adultos para resolver seus próprios

problemas, afinal de contas, é heroína de si mesma. Assim, a nosso ver, "Jogos vorazes" pode ser vista como um modelo de *narrativa emancipatória*.

Afirmamos, anteriormente, que em "João e Maria" o pão marca presença como símbolo. De acordo com Chevalier e Gheerbrant (2019, p. 681), o pão é "símbolo do alimento essencial". Cirlot (1984, p. 437) acrescenta que, "com as sementes de trigo, os pães são símbolos de fecundidade e de perpetuação". Segundo o *Dicionário de Símbolos*, um buscador *online*, o pão indica renovação e prosperidade. Vale lembrar que, no *Novo Testamento*, o personagem Jesus multiplicou pães para alimentar seus muitos seguidores. Em suma, o pão simboliza o essencial bem como fertilidade, riqueza, multiplicação e fartura.

A escassez de alimentos é ilustrada de várias formas no conto, mas os indícios mais significativos dessa falta estão relacionados ao pão. O lenhador "mal conseguia o pão diário para alimentar a esposa e os dois filhos, João e Maria" (GRIMM, 2012, p. 85). Ambos recebem um único pedaço desse alimento da mãe/madrasta antes de serem abandonados pela primeira vez na floresta. Ao retornarem à casa paterna, depois de serem abandonados pela primeira vez, "não passou muito tempo para que voltasse a faltar o pão na casa e uma noite João e Maria ouviram a mãe dizer ao pai: 'As crianças conseguiram encontrar o caminho de volta uma vez e eu aceitei, mas agora não temos nada para comer, além da metade de um pãozinho" (GRIMM, 2012, p. 86). Antes de serem abandonados pela segunda vez, recebem da mãe "um pedacinho de pão menor que o de antes" (GRIMM, 2012, p. 87). Esse pãozinho, utilizado por João como um truque para retornarem para casa, é comido pelos pássaros da floresta.

Vale lembrar que a casa da bruxa, que contrasta com a vida da família do lenhador, é composta por pães (além de bolos e açúcar). De acordo com Paulino e Kauss (2015, p. 234), quando se deparam com a casa, "a fome mostra-se mais uma vez como grande antagonista". De modo geral, é possível inferir que o pão é um elemento simbólico neste conto por ser um dos alimentos mais básicos da humanidade. A ausência ou pequena quantidade do alimento, mencionada e frisada repetidas vezes no curso da narrativa, representa o cenário de pobreza extrema em que vivem os membros da família.

O pão também desempenha um papel simbólico no plano narrativo da trilogia. Collins (2018, s/p, tradução nossa) afirma, em uma entrevista, que o pão "é a principal fonte de alimento nos distritos, como foi para muitas pessoas historicamente"[95]. No entanto, ter/comer pão não significa, para os moradores dos distritos, riqueza, fartura, renovação ou prosperidade, pelo contrário, o pão como principal fonte de alimento coincide não somente com a miséria e a fome

[95] "*it's the main food source in the districts, as it was for many people historically*".

da maior parte da população do país, mas também com a ausência do que é essencial para o desenvolvimento e subsistência do corpo humano, tendo em vista que o pão não é um alimento rico em nutrientes. Além disso, é possível inferir que nem todas as famílias tenham acesso a esse alimento, símbolo do que é essencial, pois a narradora autodiegética relata que muitas crianças morrem de fome no Distrito 12 (e provavelmente em outros tantos).

Aliás, no nome do país ficcional criado por Collins, King (2012, s/p, tradução nossa) percebe uma ironia: em Panem (termo que evoca claramente a ideia de *sustento da vida*), "o maior desafio para os habitantes é obter o pão de cada dia"[96]. Assim, se o pão simboliza riqueza e fartura, há de fato uma ironia, pois mesmo que seja a principal fonte de alimento dos distritos, a população enfrenta miséria e escassez de alimentos diariamente.

O pão aparece em vários episódios da trilogia: cada distrito tem seu próprio tipo de pão; os casamentos no Distrito 12 envolvem a partilha de pão; o nome de Peeta faz referência ao pão pita; a família de Peeta é proprietária de uma padaria; o rapaz deu a Katniss pães que queimou propositadamente quando mais jovens, oferecendo à heroína o alimento essencial, permitindo-a salvar sua família da morte causada pela fome;[97] em *A esperança*, Venia, Flavius e Octavia, quando no Distrito 13, são punidos por terem roubado um pedaço de pão.

Murty (2012) recorda que Collins utiliza diversas imagens relacionadas a grãos (matéria prima do pão) no desenvolvimento da trilogia. Além de o nome do país, Panem, fazer referência à expressão latina *panem et circenses* (pão e circo), o da cerimônia em que são selecionados os tributos – Colheita, em português, e *Reaping*, no original em inglês, que significa exatamente colher/ceifar –, implica, segundo Murty (2012), que os tributos são semelhantes aos grãos que devem ser colhidos para produzir o pão e o circo que é Panem.

Dessa forma, em "Jogos vorazes", o pão é também um elemento simbólico. A presença, a ausência ou a pequena quantidade do alimento não representa, na maioria das vezes, fartura e riquezas, mas coincide com o cenário de miséria em que vive a maior parte da população do país. É possível dizer que apenas no episódio em que Peeta Mellark doa à protagonista pães chamuscados esse tipo de alimento pode ser considerado como *alimento* essencial, segundo seu simbolismo, pois essa doação salva Katniss e sua família da morte.

De acordo com Tatar (2004, p. 50-51), "João e Maria" é uma história sobre "o triunfo das crianças sobre adultos hostis e exploradores. Voltando-se para angústias ligadas à fome, ao abandono e ao medo de ser devorado, mostra dois irmãozinhos unindo forças para derrotar monstros em casa e na floresta". Em suma, no enredo do conto, "João e Maria sobrevivem ao

[96] "*the single greatest challenge for inhabitants is obtaining their daily bread*".
[97] Este episódio, a nosso ver, faz alusão ao conto "A pequena vendedora de fósforos", de Andersen.

que as crianças temem acima de qualquer outra coisa: o abandono pelos pais e a exposição a perigos". A trama de "Jogos vorazes", especialmente o enredo do primeiro romance, é tecida com a mesma linha mestra, pois nos mostra o triunfo de Katniss sobre adultos hostis. Vemos a personagem lutar contra a fome, o abandono e o medo de morrer e ultrapassar obstáculos diversos no Distrito 12 e nas arenas dos Jogos. Mesma sorte não tem os demais tributos, porém, a heroína garante, no desfecho de *A esperança*, o encerramento da competição de forma que outras crianças não tenham o mesmo destino.

Com isso, vale salientar que, em "João e Maria", a morte da bruxa impede que outras crianças tenham o mesmo destino, afinal, a antagonista capturava e se alimentava de crianças. De forma semelhante, a derrota de Snow (e de Coin), que acontece no final da trilogia, coloca um ponto final nos Jogos Vorazes, impedindo que mais jovens fossem selecionados para lutar em uma arena pela própria vida. De modo geral, crianças (no conto) e adolescentes (na trilogia) vencem adultos hostis, cruéis e exploradores. No mais, tal como acontece muito frequentemente nos contos de fadas tradicionais, o bem vence o mal.

Em conclusão, a presença de "João e Maria" em *Jogos vorazes* pode ser considerada um intertexto *quasi* obrigatório, um diálogo que um interlocutor atento não pode deixar de localizar, ainda mais se considerarmos a impossibilidade de um leitor – experiente ou mesmo um leitor com menor bagagem literária – não conhecer essa antiga história de cunho maravilhoso, já que ela faz parte de uma memória construída coletivamente. Ainda que o texto dos irmãos Grimm seja chamado ao diálogo por meio de alusões, acreditamos que a relação intertextual com "João e Maria" não é feita por meio de sugestões vagas, mas por indicações até que bem manifestas, já que vários elementos do primeiro romance, em especial, levam-nos diretamente ao conto. Como João, que deixou várias pedrinhas brancas pelo caminho para encontrar o percurso de retorno à casa paterna, Collins deixa orientações pelo enredo de modo a encaminhar o leitor à narrativa dos irmãos Grimm.

4.3 As constantes do conto maravilhoso em "Jogos vorazes"

A nosso ver, a trilogia de Collins, além de recorrer à alusão como prática intertextual, entra em conexão e se aproxima dos contos por meio de suas *constantes*[98], ou seja, alguns dos elementos mais frequentes nos contos de fadas estão presentes no plano narrativo dos romances

[98] No que diz respeito à ideia das *constantes* dos contos tradicionais, baseamo-nos em Coelho (1991).

da série, levando-nos a um diálogo intertextual mais amplo. Aqui, extraímos a intertextualidade de um sistema fechado, que indica práticas como a citação, e passamos a pensar nesse conceito como "*fenômenos de rede*, de correspondência, de conexão" e com isso fazemos do fenômeno importante que é a intertextualidade "um dos principais mecanismos da *comunicação literária*" (SAMOYAULT, 2008, p. 42, grifo nosso).

No caso dessas *constantes* (temas, motivos, assuntos, estruturas, personagens, espaços ficcionais etc.), tão comuns nos contos maravilhosos clássicos, é possível levantar a hipótese de que a entrada dos contos orais na Literatura Infantil Clássica, uma das primeiras formas de narrar destinada às crianças, preparou o terreno para que essas constantes marcassem presença, em níveis variados, nas poéticas agrupadas sob o manto do maravilhoso, em especial aquelas destinadas ao público infantojuvenil. Assim sendo, podemos dizer que os contos maravilhosos *influenciaram* (e ainda influenciam), de uma maneira ou de outra, grande parte da literatura maravilhosa para crianças e jovens que se seguiu.

Por conseguinte, a permanência, a recorrência e a transformação das constantes do conto em obras contemporâneas destinadas ao público infantojuvenil coincidem com a concepção de intertextualidade enquanto um *fenômeno de rede*, quer queira de conexão, de comunicação, de correspondência, de entrecruzamento. De fato, a intertextualidade tece

> redes que levam a um entrecruzamento das histórias no tempo e no espaço. O conceito de intertextualidade procura compreender a literatura como um texto que não se esgota em si mesmo, mas [que] busca em outros textos a sua construção e expressão narrativa. Essa intertextualidade estabelece ainda redes nas quais o entrecruzamento de vozes pronuncia-se nos textos que vão se apropriando de outros (MARINHO, 2009, p. 150).

Segundo Coelho (1987), o conto de fadas popular pode ser visto como uma *rede* que cobre todos os lugares do globo. Por sinal, ainda que em cada nação (europeia ou não) assuma traços diferentes, essas histórias apresentam inúmeras semelhanças, afinidades e elementos que se repetem. Então, a partir do século XVII, essas narrativas de cunho maravilhoso adentraram o mundo das crianças e fizeram de si mesmas um modelo, no qual muitos autores de obras infantojuvenis até hoje se baseiam para criar histórias.

De modo geral, as constantes dos contos ecoaram e ecoam, reproduzindo-se em várias obras destinadas ao público infantojuvenil (e ao adulto), em especial as de cunho maravilhoso. O ecoar do conto na literatura para crianças e jovens provoca o fenômeno de *redes intertextuais*, obras (literárias ou não) que se conectam a essas histórias por retomarem seus temas, motivos, espaços e personagens, ainda que cada uma lhes dê sentidos novos. Consequentemente, esses

textos dialogam entre si, aproximando-se uns dos outros, pois parte de seus motivos/temas se originaram de uma fonte central: o conto de fadas clássico.

"Jogos vorazes" foi, a nosso ver, construída dando sequência a esses ecos, por essas reverberações e, por isso, dialoga não somente com os contos de fadas, mas igualmente com as obras que recuperam os temas e os motivos dessas antiquíssimas narrativas maravilhosas. Vale dizer, desde já, que essas constantes, advindas dos contos de fadas clássicos, não são retomadas de forma mecânica. A nosso ver, Suzanne Collins encontra nesses elementos sua própria criação artística e literária, tendo em vista que recebe, transforma, atualiza e/ou assimila esse influxo criador para atender objetivos específicos, os quais se encontram ligados às suas preocupações concernentes à contemporaneidade.

De forma a demonstrar como ocorre esse fenômeno de redes intertextuais, analisamos, a seguir, um *denominador comum* que une os contos de fadas ao enredo de "Jogos vorazes": a *ética maniqueísta* (a luta do bem contra o mal). Durante a pesquisa de doutorado, encontramos outros denominadores, como o tempo a-histórico, o espaço trans-real, a crueldade e a violência, a floresta, o número três, a moral ingênua e a função pedagógico-social. Contudo, optamos por não desenvolver nesta tese a análise desses outros elementos, os quais podem ser aproveitados em publicações e apresentações futuras. Por sinal, apresentamos a análise, no próximo tópico, considerando o conceito literário de motivos, ou seja, "*subtemas ligados ao tema* [principal] e vinculados ao desenvolvimento da história e ao conflito dramático" (FRANCO JR, 2009, p. 44, grifo nosso). A noção de ética maniqueísta está articulada ao que, a nosso ver, é o tema central da trilogia estadunidense: a guerra justa.

Nosso objetivo é demonstrar, a seguir, que a trilogia faz ouvir vozes vindas dos contos "sem que nenhum intertexto seja explicitamente localizável" (SAMOYAULT, 2008, p. 43), não havendo a recuperação de um conto específico, mas um diálogo com as constantes desse gênero tão antigo. Portanto, ao comparar esse motivo que une a trilogia de Collins aos contos de magia, aproximações, a fim de comprovar convergências, são estabelecidas e analisadas (intertextualidade das semelhanças). Por outro lado, buscamos também detectar e interpretar os distanciamentos (intertextualidade das diferenças).

4.3.1 A ética maniqueísta

De modo geral, como sabemos, os personagens dos contos de fadas se dividem entre heróis (príncipes, princesas, plebeus e plebeias) e antagonistas (bruxas, madrastas e dragões).

Há também os *mediadores mágicos*, visto que entre o homem e "a possível realização de seus sonhos, ideais, aspirações sempre existiram *mediadores* e *opositores*" (COELHO, 2009, p. 85, grifo da autora). Em síntese, enquanto os mediadores ajudam o herói, podendo corresponder à esfera dos auxiliares ou doadores (fadas, objetos mágicos, talismãs, animais agradecidos), os opositores representam o mal e correspondem à esfera do algoz (gigantes, bruxas, feiticeiros). Esses seres e objetos prodigiosos, assim sendo, "interferem com a sorte das personagens para *ajudá-las* ou *prejudicá-las*" (COELHO, 1991, p. 146, grifo nosso). Com efeito, de acordo com Paz (1995, p. 12-13), nessas antigas histórias as batalhas ou os embates se desenvolvem "com a presença ativa de aliados e antagonistas. Aparecem então os 'auxiliares mágicos' – fadas, duendes, animais 'favoráveis' – e, do mesmo modo, aqueles que obstruem e se opõem a essa batalha: ogros, monstros, fadas malignas".

Nos estudos sobre os contos de fadas, essa divisão (bem *versus* mal) é chamada de *ética maniqueísta*, a qual, segundo Paz (1995), tem relação com temas míticos da renovação da vida e da retomada da ordem. De acordo com a pesquisadora, aqui encontramos

> o núcleo básico que, velado no campo simbólico, será encontrado em todas as culturas: *a luta entre o bem e o mal*. Esse tempo primordial único nos apresentará, nas sucessivas épocas históricas, *o Antagonista e o Redentor*, seja este último o herói do mito ou do conto, o herói tribal ou o herói da história sagrada (PAZ, 1995, p. 23-24, grifo nosso).

Aliás, essa polarização entre bem e mal se relaciona ao que Max Lüthi (1964) chama de *tendência à nitidez*, isto é, a "precisão com que personagens e situações são representados; o conto de fadas não dá margem para insinuações, ambiguidades, distorções" (VOLOBUEF, 1993, p. 101). Portanto, nessas histórias, "não se conhece o meio termo, apenas os extremos: só há o feio (bruxa) e o bonito (princesa), o rico (rei) e o pobre (lenhador), o amor e o ódio, o bom e o mau" (VOLOBUEF, 1993, p. 102).

Vale lembrar que os personagens dos contos maravilhosos tradicionais são planos e, mais especificamente, *personagens-tipo*. Coelho (2000, p. 75) afirma que o *personagem-tipo* é "simples em sua construção", não muda "nunca em suas ações ou reações" e "corresponde a uma função ou a um estado social". Além disso, confirma que "são personagens-tipo, os reis, rainhas, princesas, amas, bruxas, fadas, gigantes, anões, caçadores, animais encantados, etc., etc., que vivem nos contos de fadas". Podemos encontrar também *personagens-caricatura* ou, então, *personagens-estereótipo* nos contos. Segundo Khéde (1986, p. 19 *apud* SOUZA, 2013, p. 32), os personagens dessas histórias são "tipos (marcados por um único traço) ou caricatura (quando este traço é muito reforçado), daí surgindo os estereótipos: a bruxa malvada, a fada

bondosa, o sapo que vira príncipe, e assim por diante". A presença de personagens caricatura ou tipo torna a ética maniqueísta, a nosso ver, mais evidente.

Por sinal, a *aparência física* das figuras dos contos geralmente coincide com o grupo a que pertencem (bem ou mal), já que, por haver pouco ou nenhum aprofundamento psicológico, as características exteriores dos personagens espelham suas características interiores. Por isso, a bruxa sempre é feia e a princesa, sempre bela e delicada. O herói "é idealizado, corajoso, belo (apresenta traços simétricos, harmoniosos) e normalmente é de origem nobre" (SOUZA, 2013, p. 28). Em resumo, enquanto o feio/disforme representa o antagonismo, "como se a aparência física refletisse o interior desses personagens que fazem de tudo para atrapalhar o percurso do herói" (SOUZA, 2013, p. 30), o belo simboliza o próprio heroísmo.

A esse respeito, Reis e Bosquesi (2017, p. 120) afirmam que é encontrada, nos contos, uma "correlação estritamente proporcional entre a beleza interior e a exterior" e, por essa razão, essas histórias apresentam um contraste entre a "imagem atraente *versus* a imagem a preterir". Volobuef (1993, p. 102), por sua vez, acrescenta que "emoções e afetos, defeitos e qualidades dos personagens são evidenciados por meio de sua exteriorização, ou seja, de seus atos". Assim, atitudes e comportamentos, ao serem exteriorizações de sentimentos, defeitos e/ou qualidades, também evidenciam a posição (boa ou má) dos personagens dos contos.

Enfim, conforme aponta Mazzari (2012, p. 14), os contos "nos dão notícia da vitória de seres inocentes e frágeis – crianças, animais, jovens aflitos – sobre terríveis adversidades ou poderes malignos, encarnados por bruxas, ogros, adultos cruéis e desnaturados". Nessa esteira, Souza (2013, p. 26, grifo nosso) nos diz que essas antigas histórias "*tensionam duas forças de embate em sua trama*, que são representadas pela luta do bem contra o mal, ou seja, a presença de uma ética maniqueísta, *onde o bem triunfa sobre o mal ao final da narrativa*, terminando, normalmente, com o esperado 'viveram felizes para sempre'".

Assim sendo, os personagens dos contos estão organizados em dois grupos distintos de tal modo que é possível ver um conflito entre forças positivas e negativas, ou seja, "*a luta do bem contra o mal*. É ao final da narrativa que o bem triunfa após passar por muitas adversidades provocadas pela esfera do antagonista" (SOUZA, 2013, p. 31, grifo nosso). Os agressores são, geralmente, punidos ao final e o "ciclo de paz que reinava no início da narrativa e que havia sido 'quebrado' por algum dano é restabelecido" (SOUZA, 2013, p. 33).

É pertinente lembrar que a *ética maniqueísta* está relacionada a uma *moral dogmática*, "de caráter religioso, isto é, assentada na *avaliação transcendente* da conduta humana – prêmio à virtude ou castigo ao vício, a serem concedidos no além-vida" (COELHO, 2000, p. 21, grifo da autora). Nos contos e em diversas obras de infantojuvenis, essa ideia "aparece na rigidez da

conduta certa ou *errada*, que se condensa na *moral da história* ou no prêmio ou castigo recebido pelas personagens" (COELHO, 2000, p. 21, grifo da autora).

Apesar de autores, tal como Jolles (1930), problematizarem a ideia de que, nos contos de fadas, as virtudes são sempre premiadas e o defeitos, sempre punidos, acreditamos que os contos tradicionais atendem, geralmente, à noção de *ética maniqueísta*, em que personagens se encontram divididos notoriamente entre indivíduos com valores e ideais opostos (embora tanto antagonistas quanto heróis possam realizar atos cruéis).

De modo geral, o bem sempre prevalece: os personagens aparentemente fracos ou os demasiadamente espertos vencem, visto que os heróis dos contos de fadas são, de acordo com Volobuef (2013b), doces e resignados (Branca de Neve) ou desconfiados e astutos (O Pequeno Polegar). No polo oposto, ainda segundo a pesquisadora, o algoz é derrotado e punido (muitas vezes com a morte). Com efeito, em diversas histórias, tanto os heróis quanto os vilões se valem de atitudes violentas e cruéis (VOLOBUEF, 2013b), ainda assim, parece-nos correto dizer, com Coelho (2000), que a crueldade, a violência e a ameaça dos antagonistas são recursos narrativos utilizados pelo narrador de forma a destacar o herói do conto.

No que diz respeito ao maniqueísmo como encontrado nos contos de fadas tradicionais, observamos, em "Jogos vorazes", aproximações e distanciamentos. Ao longo da narrativa, o leitor consegue discernir a famosa luta do bem contra o mal. No desfecho da série, há inclusive uma renovação de vida, já que os rebeldes, liderados por Katniss, conseguem derrotar Snow e a Capital (como em uma luta contra forças demoníacas). A trama de *A esperança* nos oferece, assim, a notícia da vitória dos oprimidos (os distritos de Panem) sobre poderes malignos (a Capital, Snow e mesmo Coin, caso assumisse o governo). Então, de modo geral, nos romances de Collins é possível encontrar o conflito entre forças positivas e negativas, embora, assim como nos contos de fadas, heróis e antagonistas possam se valer de comportamentos negativos e/ou nada virtuosos, como veremos em breve. De todo modo, o bem vence e os agressores (Snow e Coin), por outro lado, são punidos, neste caso, com a morte.

Recorrendo às sete esferas como teorizadas por Propp, Souza (2013, p. 28) classifica os personagens, quanto à *ética maniqueísta*, da seguinte forma: na esfera dos personagens

> que representam forças benéficas temos: o herói, o auxiliar (que ajuda o herói no seu percurso), o doador (o que dá o objeto mágico ao herói), a princesa e o pai (não tem de ser obrigatoriamente o rei). Normalmente, esses personagens representam virtudes admiráveis, [...] [uma vez que] refletem os modelos de comportamento e educação valorizados pela sociedade. No âmbito do mal, destacam-se o agressor ou antagonista (o que faz mal), a do-que-manda (manda executar uma ação) e o falso herói.

Nesse sentido, somos capazes de reconhecer aqueles que representam *forças benéficas* e simbolizam traços positivos como a bondade, a coragem e o altruísmo, como Katniss (herói), Peeta (auxiliar) e Haymitch (doador); e aqueles que representam as *forças do mal*, como Snow e Coin (antagonistas), os quais reproduzem traços negativos, como a maldade, o egoísmo, o egocentrismo, a perversidade, a violência desmedida e a opressão.

Vale lembrar que os moradores dos distritos são vítimas de um poder supremo, a Capital e o presidente Snow, tal como acontece nos contos dos Grimm. A população dos distritos sofre diversas, constantes e terríveis ameaças, "sempre em consequência da Vontade maléfica e todo-poderosa de alguém com poderes sobrenaturais, sem que elas tenham culpa de nada e nem mesmo esbocem um gesto de defesa ou revolta" (COELHO, 1991, p. 153). Embora não tenha poderes sobrenaturais (faz tão somente uso de uma ciência e uma tecnologia super avançadas para oprimir e amedrontar a população do país), Snow é esse alguém todo-poderoso cuja vontade maléfica ameaça a todos. A propósito, por mais de setenta anos, a maioria dos adultos não esboça gestos de defesa ou revolta contra a Capital. Somente com o surgimento de Katniss a revolução rebelde mostra, aos poucos, grande potencial para derrubar o governo vigente, que os oprime e os controla há muitos anos.

De acordo com Kehl (2006, p. 18), as histórias infantis (e as juvenis) apresentam com frequência a função paterna ou, de modo geral, a função dos adultos "reduzida ao traço mínimo, indispensável, a partir do qual é a criança quem tem que se encarregar do resto do trabalho. [...] [a criança é] obrigada a resolver sozinha os problemas que a vida lhe apresenta". A nosso ver, é isso o que ocorre na trilogia estudada: a maior parte dos adultos vive em apatia, resignados e controlados por outro adulto (Snow), cabendo aos mais jovens, em especial, Katniss Everdeen, resolver os problemas. Gresh (2012, p. 121) confirma que os heróis da trilogia "são as próprias crianças, que acabam salvando o povo de Panem dos adultos. É claro que Haymitch e outros adultos ajudam as crianças a contribuir com a rebelião em *A esperança*, mas é Katniss e outras crianças quem realmente fazem o trabalho".

Em resumo, antes de ser instaurada no país uma guerra civil, Snow toma decisões em relação ao destino dos distritos sem que a vontade de seus habitantes seja consultada. A maior parte da população adulta é controlada por meio da fome enquanto o destino de seus filhos está, em certa medida, traçado, visto que todas as crianças e adolescentes devem, uma vez por ano, participar da Colheita. Com exceção dos rebeldes do Distrito 13, que planejam há anos derrubar o governo de Snow, quase nenhum outro adulto faz nada para detê-lo.

Assim, como nos contos tradicionais, às personagens desamparadas e vitimizadas (neste caso, os moradores dos distritos de Panem) "só cabe a resignação ao que lhes acontece, pois são impotentes diante do Mal, que tudo decide" (COELHO, 1991, p. 153). Por outro lado, existe um personagem que resiste à vontade maléfica do todo-poderoso, vencendo-o: "é o herói (ou a heroína), evidentemente quando for essa a tarefa que lhe cabe cumprir, – resistir ao Mal e vencê-lo" (COELHO, 1991, p. 153). Nesse sentido, vemos Katniss se aproximar dos heróis dos contos dos Grimm, que vencem o mal, afastando-se assim daqueles de H. C. Andersen, frequentemente resignados e passivos diante das coisas que lhes acontecem.

Aliás, como já dissemos, a trilogia nos dá a notícia da vitória do bem sobre terríveis poderes malignos, encarnados principalmente por Snow, mas também por Coin. Nesse sentido, a trama dos romances da trilogia nos apresenta, de um modo geral, uma tensão entre duas forças opostas: Katniss (e os rebeldes) *versus* Snow (e seus aliados), mas também Katniss contra Coin, que seria um eco do conflito heróis *versus* bruxas, ogros, dragões e adultos cruéis tão comum nos contos maravilhosos da tradição. Em *A esperança*, último volume da série, Katniss (bem) triunfa sobre Snow e Coin (mal), os quais são inclusive punidos com a morte. Em seguida, um novo tempo se inicia, com promessas de paz.

Antes de prosseguirmos, vale dizer que, enquanto nos contos de fadas a proporção de personagens ligadas ao maniqueísmo é *um contra um*, ou seja, o antagonista prejudica apenas o herói, na trilogia de Collins, essa proporção é atualizada, sendo um (Snow, aquele que manda) contra vários (Katniss e os rebeldes). Por isso, podemos dizer que o aspecto social é enfatizado em "Jogos vorazes", uma vez que os romances nos apresentam uma espécie de *maniqueísmo utópico*, em que todos os oprimidos se voltam contra o opressor. Assim sendo, nosso *corpus* segue mais a dinâmica das fantasias contemporâneas, como é o caso da saga Harry Potter, em que também há uma disputa entre duas ordens sociais. O mal, nesses romances, afeta não apenas um personagem, mas toda uma comunidade.

Além disso, há outra atualização: todas as personagens da trilogia são *redondas* (mais psicologicamente complexas que as planas), por isso, não são representadas com a mesma clareza e precisão dos contos, gênero que não admite insinuações, ambiguidades ou distorções. Isso nos leva a dizer que a história criada por Collins conhece o meio termo e não somente os extremos, podendo coexistir o amor e o ódio, por exemplo, em uma mesma personagem. Nessa direção, a ética maniqueísta dessas antigas histórias é, em "Jogos vorazes", *relativizada*. Curiosamente, já em alguns contos maravilhosos dos Grimm encontramos uma "oscilação entre uma *ética maniqueísta* (nítida separação entre o Bem e o Mal; o Certo e o Errado) e uma *ética*

relativista (o que parecia mau acaba se revelando bom, o que parecia errado resulta em algo certo)" (COELHO, 1991, p. 147, grifo da autora).

Katniss, por exemplo, é uma personagem dotada de uma natureza verdadeira, genuína e autêntica, afinal, seus princípios não mudam, permanecendo empática e altruísta mesmo na Capital e nas arenas. No início do primeiro romance, por exemplo, a protagonista, assim como os demais tributos, deve adotar e teatralizar, na Capital, um papel feminino estereotipado para atrair a atenção de Patrocinadores. Contudo, ela é incapaz de realizar tal façanha, já que é dotada de uma natureza autêntica (e antissexista). Em suma, a heroína deve

> adotar uma persona artificial – uma plataforma para fazer os espectadores se importarem com ela. [...] Katniss tenta ser entusiasmada, sexy ou doce, mas a inequívoca garota falha em tudo isso. Só quando Cinna a ensina a ser ela mesma e a responder perguntas como se estivesse falando com um amigo, ela consegue. O público passa a amá-la por causa de sua falta de artificialidade. Ela compartilha uma verdade que eles consideram extraordinariamente atraente no mundo de superficialidade em que existem. Ela é uma heroína genuína, uma que se sacrificou por sua irmã mais nova, uma que caça para sobreviver[99] (FRANKEL, 2013, p. 14-15, tradução nossa).

No entanto, por mais que o público da Capital passe a amá-la por conta de sua falta de artificialidade, ela reconhece, no curso da 74ª edição dos Jogos Vorazes, que fingir um romance com Peeta pode garantir sua sobrevivência. Podemos até mesmo dizer que a heroína ganhou o público da Capital devido a sua autenticidade e, por isso mesmo, conseguiu enganá-los quanto ao romance com Peeta. Por um lado, isso nos revela que a natureza da personagem principal dos romances é genuína, verdadeira e autêntica, por outro, mostra-nos que a heroína faz o que deve fazer em nome da sobrevivência e da autodefesa (ou em defesa de terceiros), indicando, dessa maneira, que a trilogia norte-americana conhece o meio termo, explorando e destacando as complexidades típicas do ser humano.

Vale salientar que Katniss é levada a mentir (e a matar) pelo contexto e pelas regras dos Jogos, como dissemos, por legítima defesa e, assim, para garantir sua sobrevivência. As arenas onde acontecem a anual competição parecem ser uma representação de um mundo que exige olho vivo e atenção permanente (cf. VOLOBUEF, 2018). Os Jogos Vorazes parecem inclusive incentivar os tributos a fazerem uso da violência, da força, da inclemência, da desonestidade,

[99] "*adopt an artificial persona – a platform to make viewers care for her*. […] *Katniss attempts being spunky or sexy or sweet, but the forthright girl fails at all these. Only when Cinna coaches her to be herself and answer questions as if talking to a friend does she succeed. The audience comes to love her because of her lack of artifice. She shares a truth they find unusually appealing in the world of superficiality in which they exist. She's a genuine heroine, one who sacrificed herself for her young sister, one who hunts to survive*".

da mentira, da trapaça, da astúcia e da malandragem, afinal, são essas as "qualidades" de quem deseja alcançar a vitória e se tornar rico e famoso. Aliás, os tributos devem, já na Capital, antes mesmo de a competição começar, atrair a atenção de Patrocinadores em fazendo uso da astúcia e esperteza. Em síntese, assim como em "O gato de botas", uma sequência de atitudes violentas, de ameaças e de mentiras pode levar o tributo ao sucesso.

De modo geral, Katniss é genuína, verdadeira a si mesma, solidária, altruísta, generosa, empática, sente compaixão e misericórdia, mas sabe que precisa se adaptar às regras dos Jogos se deseja sobreviver e voltar para o Distrito 12. Posto de outro modo, embora apresente traços virtuosos e bons, a personagem reconhece que a arena dos Jogos é um espaço que exige atenção permanente e que, por isso mesmo, a astúcia e a força são necessárias naquele contexto. Então, para vencer a competição e retornar para casa com vida, ela se vale da mentira, da astúcia, da sagacidade e inclusive de comportamentos violentos, pois precisa defender a si mesma (e/ou Peeta), matando outros competidores. Assim sendo, a trilogia relativiza a ética maniqueísta, já que a própria heroína nos apresenta traços mais complexos.

Quando as regras da competição são alteradas, permitindo que dois tributos do mesmo distrito possam vencer, a protagonista, tendo compreendido e aprendido a necessidade de seguir as *exigências* da Capital para vencer a competição, ou seja, tendo percebido que a astúcia, por exemplo, deve ser uma qualidade daquele que deseja não somente vencer, mas sobreviver aos Jogos, reconhece a necessidade de fingir aparências, passando a encenar a imagem de *amantes desafortunados* com Peeta (que a ama de fato)[100], encenação que, como sabemos, não convence os distritos, mas engana e seduz os moradores da Capital, justamente o público visado para se conseguir patrocínio. A heroína reconhece que, "na condição de parte integrante dos amantes desafortunados", fingir/mentir é um requisito absoluto se deseja "mais ajuda de patrocinadores solidários" (COLLINS, 2010b, p. 265).

Enfim, a heroína tem dificuldade de se adaptar às artificialidades da Capital e dos Jogos, mas, para salvar sua própria vida (e a de Peeta), e com a ajuda de Haymitch, passa a encenar a imagem de amantes desafortunados. Por consequência, ela (e Peeta) conquista mais patrocínio, o que facilita sua caminhada à vitória. Como podemos notar a seguir, antes de partir para o ágape, Katniss revela ter consciência da necessidade de encenar essa imagem para atrair a atenção da Capital: "Estou a ponto de sair quando me lembro da importância de manter a rotina dos amantes desafortunados, e me inclino sobre Peeta para lhe dar um longo e duradouro beijo.

[100] Katniss, por sua vez, mostra sentir algo terno e afetuoso pelo rapaz especialmente a partir do segundo romance, todavia, esses sentimentos entram em conflito com aqueles que a heroína possui por Gale. Isso nos revela que a trilogia conhece, de fato, ambiguidades, pois a protagonista se envolve em um triângulo amoroso.

Imagino os suspiros lacrimosos emanando da Capital e finjo enxugar também minhas próprias lágrimas" (COLLINS, 2010b, p. 301).

Ainda que se valha de atitudes pouco ou nada virtuosas para vencer os Jogos, Katniss consegue conservar os traços de sua natureza inerente e genuinamente boa, mantendo-se, no fundo, a mesma garota do Distrito 12: empática, solidária, protetora de si e dos seus. Em outros termos, apesar de mentir e usar a força, a protagonista não é uma personagem má, cruel ou sem escrúpulos. Na verdade, ela apenas compreende e faz o que é preciso para sobreviver e proteger aqueles que ama. Por isso, devemos levar em conta a natureza instintiva e intuitiva da heroína, que faz o que precisa ser feito em uma determinada situação.

Curiosamente, em certos contos de fadas clássicos, os protagonistas "não são todos bons e virtuosos, e a violência e desonestidades são cometidas tanto pelos vilões quanto pelos heróis" (VOLOBUEF, 2013b, p. 221). Tatar (2004, p. 11) acrescenta que certos personagens dos contos de magia e encantamento parecem estar sempre perseguindo a felicidade "à custa da mentira, da trapaça ou do furto". A esse respeito, Franz (1993, p. 24 *apud* MICHELLI, 2015b, p. 232) chama nossa atenção para a natureza instintiva e intuitiva do herói do conto maravilhoso, que, como Katniss, faz o que precisa ser feito para vencer.

Vale salientar, quanto aos Jogos Vorazes, a existência de diretrizes (só pode haver um vencedor, por exemplo), mas não de leis nem de consequências que visam punir ou castigar os comportamentos dos tributos no curso da competição. A própria heroína afirma: "roubar não é ilegal aqui" (COLLINS, 2010b, p. 229). Nesse sentido, podemos dizer que não há uma bússola ou um mapa moral do que se deve/pode ou não fazer. Ora, se tudo parece ser permitido nesse jogo, a arena pode ser encarada como um espaço próprio para fingir, mentir, enganar, roubar e matar. Os competidores podem, portanto, perseguir a vitória se valendo de comportamentos nada virtuosos. Por isso, predomina aqui o tema do *vencer a qualquer custo* ou, então, a máxima maquiavélica: *os fins justificam os meios*.

No caso da heroína, que recusa, como veremos, a ideia de *vencer a qualquer custo*, é o *instinto de sobrevivência* que dita suas ações e comportamentos. Coatney (2013) confirma que o amor instintivo pela vida e o desejo de autopreservação são traços que definem Katniss. Nos termos do pesquisador, "nada a define tão bem quanto seu obstinado senso de autopreservação" (COATNEY, 2013, p. 205). No Distrito 12, nas duas edições dos Jogos Vorazes que participou e na guerra civil que aconteceu na Capital, ela procurou preservar sua vida, além de proteger aqueles que ama (Prim, sua mãe, Peeta, Gale etc.).

Assim, concluímos que os comportamentos não virtuosos de Katniss são condicionados pelo meio, ou seja, as circunstâncias levam-na a fingir, mentir e matar. Se a heroína se afasta,

especialmente nas arenas dos Jogos, de seu eu natural e verdadeiro, é porque uma sociedade corrupta (a Capital), governada por um tirano (o presidente Snow), obrigou-a a se afastar. Ainda assim, ela nunca age de modo cruel e inescrupuloso, mas por legítima defesa, continuando inclusive a ser autêntica, altruísta, empática e solidária.

Devemos salientar que a heroína se mostra violenta porque os Jogos (e depois a guerra civil) exigiram-lhe isso, tanto é que, apesar de se adaptar às regras da competição, segundo as quais os tributos devem se voltar uns contra os outros para vencer, a protagonista se relaciona afetivamente com vários tributos, como Rue, uma pequena menina do Distrito 11. Aliás, como veremos adiante, em *A esperança*, a heroína revela acreditar que, mesmo em uma guerra justa, certas linhas não devem ser cruzadas para vencer, como é o caso de matar civis inocentes ou se valer de estratégias desumanizadas.

Enfim, o fato de precisar mentir, fingir ou matar no curso da competição não invalida a natureza verdadeira, genuína e autêntica da heroína. Na verdade, confirma que a protagonista da trilogia não é caracterizada com a mesma clareza e precisão com que as personagens dos contos de fadas são representadas, dando margem para que o leitor considere as complexidades inerentes ao ser humano. Com efeito, Katniss é marcada por sentimentos conflitantes, ela ama sua irmã, mas odeia o presidente Snow; sente compaixão pelos oprimidos e necessitados, mas aversão/repulsa pelos moradores da Capital (pelo menos nos dois primeiros romances, já que, no terceiro, ela reconhece que eles também são enganados pelo presidente).

Dessa forma, podemos dizer que a heroína é uma personagem complexa, repleta de dramas, inquietações e angústias, sendo que alguns de seus comportamentos, por conta da competição e da guerra civil, podem ser considerados negativos. Contudo, o leitor acaba por classificá-la como uma figura representante das forças do bem. A propósito, acreditamos que na caracterização da protagonista de Collins encontramos, como nos contos dos irmãos Grimm, uma "*preocupação fundamental com a sobrevivência ou as necessidades básicas do indivíduo*: fome, sede, agasalho, descanso, estímulo à caridade, solidariedade, boa vontade, tolerância..." (COELHO, 1991, p. 147, grifo nosso).

Por sinal, esses comportamentos "não virtuosos" de Katniss não precisam ser perdoados. Na realidade, reforça que a trilogia pode ser considerada, como veremos em breve, uma *revisão feminista* dos contos de fadas, pois, nessas narrativas, as personagens femininas que mentem, blefam, tramam, conspiram e matam são demonizadas, uma vez que esses elementos foram negados às mulheres pelo sistema patriarcal. Katniss, por outro lado, não é demonizada. Collins cria uma personagem com uma natureza instintiva e intuitiva, dotando-a também com agência e criatividade. A protagonista da série é estratégica, tem as capacidades de arquitetar planos e

de ser violenta, sem ser cruel ou desumana, para salvar a própria vida e a de outros personagens. Assim sendo, a heroína, descrita como estratégica, independente e autossuficiente, mostra toda a sua complexidade, indo muito além esquema bem *versus* mal.

De modo geral, os personagens mais importantes da trama de "Jogos vorazes" transitam entre as ideias de *ética maniqueísta* e de *ética relativista*, deixando de ter um posicionamento claro, determinado ou permanente de bem *versus* mal, talvez com exceção de Peeta, uma figura marcada pela diplomacia e pacificidade. Na trama do terceiro volume, a própria heroína precisa observar mais atentamente as pessoas que a cercam e aprender em quem pode de fato confiar e acreditar. Nesse sentido, os personagens da trilogia se aproximam daquilo que Coelho (2000) entende por *personagem-individualidade*. De acordo com a autora,

> a personagem tradicional (de aspecto físico, gestos, ações e sentimentos integrados em uma estrutura coerente e lógica) é substituída pela personagem-individualidade, que se revela ao leitor através das complexidades, perplexidades, impulsos e ambiguidades de seu mundo interior [...]. Representando o ser humano em diferentes graus de seu mistério interior, a personagem-individualidade é ambígua, exige de seu leitor maturidade de espírito e capacidade de reflexão (COELHO, 2000, p. 76).

Alma Coin, por exemplo, não é tão boa quanto parece ser no início de *A esperança*. Na verdade, as intenções dela são mais egoístas que nobres, já que pretende derrubar o governo de Snow para ela mesma assumir a presidência de Panem. Para atingir esse objetivo, ela se vale de táticas cruéis e perversas como as do atual presidente do país. Já no começo de *A esperança*, a governante do Distrito 13 mostra suas garras no episódio em que a protagonista demanda certas condições para aceitar e executar o papel de líder rebelde. Coin aceita as exigências de Katniss publicamente, porém, não deixa de ameaçar a protagonista, sua família e amigos.

> E agora Coin, com seu pulso forte recheado de ogivas nucleares e seu distrito máquina muito bem azeitado, descobrindo que é ainda mais difícil cuidar de um Tordo do que capturar um. Mas ela foi mais rápida em perceber que eu tinha planos próprios e que, portanto, não era totalmente confiável. Ela foi a primeira a me caracterizar publicamente como uma ameaça (COLLINS, 2011b, p. 70).

Antes mesmo desse episódio, em que Coin mostra ser ardilosa e manipuladora, Katniss percebe a crueldade dessa personagem após encontrar sua antiga equipe de preparação (Venia, Flavius e Octavia) nua e torturada em uma sala do Distrito 13 por ter roubado pão. Para a protagonista, esse episódio é como um aviso de quem está no poder: "– Castigar a minha equipe

de preparação é um alerta [...]. *Sobre quem está realmente no controle e o que acontece se não for obedecido*" (COLLINS, 2011b, p. 61, grifo nosso).

No final da trilogia, ao usar uma armadilha criada por Gale, Coin assassinou crianças e culpou o atual presidente para vencer a guerra. Vale lembrar que essas crianças estavam sendo utilizadas como uma espécie de *barricada viva*, ou seja, foram colocadas em frente à mansão presidencial para a proteção do próprio Snow. Além disso, é nesse episódio que Primrose, irmã de Katniss, morre. A crueldade – tanto de Coriolanus Snow quanto de Alma Coin, dois grandes antagonistas – é detalhada pelo discurso da personagem-narradora:

> Um aerodeslizador com a insígnia da Capital materializa-se sobre a barricada das crianças. Dezenas de paraquedas prateados chovem sobre elas. Mesmo nesse caos, as crianças sabem o que existe dentro dos paraquedas prateados. Comida. Remédios. Dádivas. Eles os abrem ansiosamente, os dedos congelados lutando com as cordas. [...] cinco segundos se passam e então mais ou menos vinte paraquedas explodem simultaneamente.
> Um ganido pode ser ouvido em meio à multidão. A neve está vermelha e repleta de diminutos corpos despedaçados. Muitas das crianças morrem imediatamente, mas outras estão deitadas no chão na mais completa agonia. Algumas cambaleiam em silêncio, mirando os paraquedas que sobraram em suas mãos, como se eles ainda contivessem algo precioso. Posso afirmar que os Pacificadores não sabiam que isso iria acontecer pela maneira como estão arrancando as barricadas, abrindo caminho até as crianças. Um outro grupo de uniformes brancos passa pela abertura. Mas esses não são Pacificadores. São médicos. Médicos rebeldes [...]. Eles se metem em meio às crianças como um enxame de abelhas, brandindo kits médicos.
> Primeiro vislumbro a trança loira nas costas dela. Em seguida, assim que ela [Prim] arranca o casaco para cobrir uma criança que não para de chorar, reparo na fralda da camisa para fora da calça. [...] Então continuo avançando em meio à multidão, exatamente como fiz antes. Tentando gritar o nome dela com uma intensidade que consiga superar o barulho reinante. Estou quase lá, quase na barricada, quando penso que ela está me ouvindo [...].
> [...] os paraquedas restantes explodem (COLLINS, 2011b, p. 372-373).

Além disso, a sugestão de Coin de realizar uma última edição dos Jogos Vorazes com as crianças da Capital nos mostra, de acordo com Shaffer (2013, p. 101), que "a linha traçada na areia entre ser herói e vilão foi apagada", afinal, ao se posicionar ao lado dos distritos, as vítimas-heróis da história narrada, Coin parecia ser heroína, contudo, ao se valer de atitudes semelhantes às de Snow, a personagem torna-se ambígua, colocando-se também na posição de algoz. Aliás, é nesse momento que a protagonista da narrativa percebe que o futuro governo de Coin poderia levar a população do país a sofrer mais desgraças e tragédias.

> – Chamei vocês aqui para estabelecer um debate. Hoje executaremos Snow. Nas semanas anteriores, centenas de seus cúmplices na opressão a Panem

> foram julgados e agora estão à espera de suas próprias execuções. Todavia, o sofrimento nos distritos foi tão extremo que essas medidas parecem insuficientes às vítimas. Na realidade, muitas delas estão clamando por uma completa aniquilação de todos os portadores de cidadania da Capital. Entretanto, no interesse de manter uma população sustentável, não podemos nos dar a esse luxo (COLLINS, 2011b, p. 395).
>
> – Então, uma alternativa foi colocada na mesa. Como meus colegas e eu não estamos conseguindo chegar a um consenso, foi acordado que deixaremos os vitoriosos decidirem. Uma maioria de quatro aprovará o plano. Ninguém poderá se abster de votar – diz Coin. – O que foi proposto é que em vez de eliminar toda a população da Capital, nós tenhamos uma edição final e simbólica dos Jogos Vorazes, usando as crianças relacionadas diretamente àqueles que tinham mais poder (COLLINS, 2011b, p. 395-396).
>
> – A ideia foi minha – diz Coin. – Ela me pareceu equilibrar a necessidade de vingança com o mínimo desperdício de vidas (COLLINS, 2011b, p. 396).

Então, analisando cada movimento de Alma Coin, Katniss percebe "que *todos* nós temos tendência à crueldade" (SHAFFER, 2013, p. 101-102, grifo do autor). Por outro lado, Snow mostra que até mesmo a sua crueldade tem limites, pois, ao contrário do que a heroína acredita, foi Coin quem causou a morte de Prim:

> – Uma tamanha perda, absolutamente desnecessária. Qualquer um poderia ver que o jogo já estava acabado naquele estágio. Na verdade, eu estava prestes a emitir uma rendição oficial quando soltaram aqueles paraquedas. – Os olhos dele estão grudados nos meus, de modo a não perder um segundo sequer de minha reação. Mas o que ele disse não faz sentido. Quando eles soltaram os paraquedas? – Bom, não passou realmente pela sua cabeça que eu dei aquela ordem, passou? Esqueça o fato óbvio de que se eu tivesse um aerodeslizador funcionando à minha disposição, eu o estaria usando em uma tentativa de fuga. Mas, fora isso, a que propósito isso serviria? Ambos sabemos que não vejo problema em matar crianças, mas não tolero desperdícios fúteis. Tiro vidas por motivos bem específicos. E não havia nenhum motivo para que eu destruísse um cercado cheio de crianças da Capital [...].
> [...]
> – Entretanto, devo admitir que Coin executou um movimento de mestre. A ideia de que eu estava bombardeando nossas próprias crianças indefesas pôs por terra instantaneamente qualquer fidelidade que meu povo ainda pudesse ter em relação a mim [...].
> Não estou com Snow agora. Estou de volta ao 13, ao Arsenal Especial, com Gale e Beetee. Olhando para os desenhos baseados nas armadilhas de Gale. Que brincava com a solidariedade humana. A primeira bomba matou as vítimas. A segunda, a equipe de resgate [...].
> – A minha falha – diz Snow –, foi ter sido lento demais em entender o plano de Coin. Deixar que a Capital e os distritos destruíssem uns aos outros e depois avançar para tomar o poder com o 13 praticamente sem nenhum arranhão. Não se engane, desde o início ela tinha a intenção de tomar meu lugar. Isso não devia ter me surpreendido. Afinal de contas, foi o 13 que iniciou a rebelião que levou aos Dias Escuros e depois abandonou o resto dos distritos quando a maré virou (COLLINS, 2011b, p. 383-384).

Enfim, apesar de Snow, no desfecho da série, mostrar que sua maldade tem limites, tanto o presidente quanto Coin mentiram, enganaram, fizeram uso da tortura e mataram inocentes. Com isso em mente, o pesquisador Littman (2011) confirma que a Capital, liderada por Snow, cometeu diversas atrocidades, mas lembra que os rebeldes, comandados por Coin, que escolheu jogar com mesmas regras e estratégias da Capital, acabaram causando tragédias e mortes que na verdade poderiam ter sido evitadas.

Assim, Collins mostra que, mesmo em um conflito que tem justa causa para começar, como é o caso da revolução dos distritos contra a Capital, ambos os lados podem se valer de estratégias violentas e cruéis para vencer, o que nos leva a discutir questões como: "O que é e o que não é aceitável fazer em uma guerra?". Em uma entrevista, Collins (2018, s/p, tradução nossa) explica que a teoria da guerra justa evoluiu ao longo dos anos na tentativa de definir quais circunstâncias nos dão

> o direito moral de iniciar uma guerra e qual é o comportamento aceitável dentro dessa guerra bem como suas consequências. O porquê e o como. Ajuda a diferenciar entre o que é considerado uma guerra necessária e uma guerra desnecessária. Na trilogia "Jogos vorazes", os distritos se rebelam contra seu próprio governo por causa de sua corrupção. Os cidadãos dos distritos não têm direitos humanos básicos, são tratados como escravos e estão sujeitos aos Jogos Vorazes anualmente. Acredito que a maioria do público de hoje definiria isso como base para uma revolução. Eles têm uma causa justa, mas a natureza do conflito levanta muitas questões.[101]

A nosso ver, para Katniss e, consequentemente, para Collins, há linhas que, mesmo em uma guerra justa, jamais devem ser cruzadas. Matar crianças inocentes para culpar o inimigo (o presidente Snow) e, assim, vencer é uma dessas linhas que não deve ser ultrapassada. Portanto, Collins discute, por meio de Katniss, as atitudes aceitáveis em uma guerra, mesmo sendo ela uma guerra justa, construindo assim um romance antiguerra que faz o leitor refletir a respeito do assunto. Ao mostrar-lhe que ambos os lados podem cometer atrocidades para vencer e que há mortes mesmo em uma guerra necessária, o leitor é levado a refletir acerca da necessidade de uma guerra e de quais atitudes são aceitáveis em um conflito.

---

[101] "*the moral right to wage war and what is acceptable behavior within that war and its aftermath. The why and the how. It helps differentiate between what's considered a necessary and an unnecessary war. In The Hunger Games Trilogy, the districts rebel against their own government because of its corruption. The citizens of the districts have no basic human rights, are treated as slave labor, and are subjected to the Hunger Games annually. I believe the majority of today's audience would define that as grounds for revolution. They have just cause but the nature of the conflict raises a lot of questions*".

Por isso, acreditamos que *A esperança* entrega ao leitor uma mensagem antiguerra, mostrando-lhe seus efeitos, mecanismos, horrores e ambiguidades éticas. Em síntese, Collins parece nos dizer que em toda guerra, justa ou não, há complexidades morais e éticas. Portanto, apesar de a guerra, em Panem, ser necessária, o último romance é antiguerra, pois há mortes de inocentes, traumas e perdas grandes demais que deixam sequelas sociais, físicas e psicológicas muitas vezes irreparáveis. A ideia é a de que, mesmo justa e/ou necessária, a guerra não é o melhor (nem o único) meio para resolver conflitos.

Assim, Collins, além de não romantizar ou glamourizar as guerras, mostra-se contrária ao uso da violência como único recurso disponível para solucionar problemas e conflitos. Ao mesmo tempo, faz uso desse tema para nos advertir e lembrar que, mesmo em uma guerra justa, os dois lados podem se valer de atitudes cruéis e desumanas para vencer, corroborando com a ideia da *ética relativista*. Em uma entrevista, a escritora revela ter esperanças de que, ao discutirmos mais sobre guerras, elas podem acabar (cf. HENTHORNE, 2011). Em outra, afirma que o objetivo da trilogia é fazer o leitor "confrontar os problemas com a protagonista e, então, inspirá-lo a pensar e discutir sobre o assunto [...]. A esperança é a de que melhores discussões possam levar a formas menos violentas de resolução de conflitos, então evoluímos ao não fazer da guerra uma opção"[102] (COLLINS, 2018, s/p, tradução nossa). Nessa mesma entrevista, acrescenta que os jovens de hoje são aqueles que podem, no futuro,

> encontrar meios não violentos de resolução de conflitos. Se eles não entendem o conflito, se eles realmente não entendem a natureza da guerra e seu custo e o que significa e o que significou historicamente, se eles não têm nenhum sentido disso além dos filmes romantizados ou o que quer que tenham visto, como podemos esperar que eles tenham uma ideia de como podem encontrar soluções para isso?[103] (COLLINS, 2018, s/p, tradução nossa).

Evidentemente, em se tratando de guerras, estratégias humanizadas podem ser tomadas a fim de evitar mortes de civis inocentes (não-combatentes). Em *A esperança*, como sabemos, Katniss busca vingar-se de Snow, mas sua natureza empática e solidária, mesmo depois de tudo o que enfrentou, não se dissipou. O último romance nos revela, assim, que em uma guerra há

---

[102] "*is to take the reader through the journey, have them confront the issues with the protagonist, and then hopefully inspire them to think about it and discuss it.* […] *The hope is that better discussions might lead to more nonviolent forms of conflict resolution, so we evolve out of choosing war as an option*".

[103] "*to come up with nonviolent means of conflict resolution. If they don't understand conflict, if they don't really understand the nature of war and its cost and what it means and what it's meant historically, if they have no sense of it other than the romanticized movies or whatever they've seen, how can we expect them to have a clue about how they might come up with solutions for it?*".

mortes casuais e não intencionais e mortes intencionais, como aquelas causadas por Gale e Coin, que inclusive provocaram a morte de Prim.

Por essa razão, segundo Henthorne (2011), Collins sugere que pode não ser tão fácil assim discernir o bom do mau, pois ambos os lados podem agir de modo inescrupuloso. Com efeito, a Capital e os rebeldes valeram-se de atitudes e estratégias violentas no curso da guerra civil. Katniss, no meio desse turbilhão de conflitos, precisa encontrar "a verdade sobre o que aconteceu" (COLLINS, 2011b, p. 285) no que se refere à morte de Primrose e de tantas outras crianças inocentes. Quem foi responsável por essas mortes? Snow, com o "longo histórico que a Capital possui na utilização de crianças como bucha de canhão em sua batalha contra os distritos" (COLLINS, 2011b, p. 385), ou Coin, que "deixou a Capital e os distritos enfrentarem-se uns aos outros no campo de batalha e depois apareceu toda lépida e fagueira para tomar o poder"? (COLLINS, 2011b, p. 386).

Ao encontrar a verdade, pois reconhece que, embora a vitória já estivesse nas mãos de Coin, ela própria não estava – "A vitória já estava nas mãos dela. Tudo estava nas mãos dela. Exceto eu" (COLLINS, 2011b, p. 386) – e, por isso, Coin poderia ter arquitetado o plano que matou Prim para incapacitá-la ou assegurar seu apoio – "Será que Coin fez isso na esperança de que a perda de Prim pudesse me tirar completamente a razão? Ou, pelo menos, me colocar firmemente ao lado dela?" (COLLINS, 2011b, p. 387) –, e depois de Coin sugerir a realização de uma edição dos Jogos com as crianças da Capital, a heroína decide matá-la, buscando colocar um fim no ciclo de crueldade instaurado no país. Com isso, mesmo tendo sido obrigada a se adaptar às regras dos Jogos para sobreviver, valendo-se, para isso, de comportamentos nada virtuosos, a protagonista mostra não concordar com a ideia de *vencer a qualquer custo* (ou com o princípio maquiavélico de que *os fins justificam os meios*).

Enfim, embora seja uma personagem redonda e com maior complexidade psicológica, Katniss pode ser classificada como uma figura pertencente ao lado do bem, visto que suas ações, que de modo geral podem ser consideradas virtuosas e boas, visam predominantemente o bem-estar do próximo. Por isso, a heroína compreende a diferença que existe entre ela e Coin/Gale, cujo raciocínio leva, segundo Martin (2014, p. 235, tradução nossa),

> à aceitação da imoralidade fundamental de matar crianças intencionalmente para obter vantagens políticas. Katniss rejeita essa mentalidade de "os fins justificam os meios" compartilhada pelo Capital e pelos rebeldes, escolhendo assassinar Coin em uma tentativa de impedir sua continuação.[104]

[104] "*to the acceptance of the fundamental immorality of resorting to killing children intentionally for political advantage. Katniss rejects this "ends justify the means" mentality shared by Capitol and rebels, choosing to assassinate Coin in an attempt to prevent its continuation*".

Nesse sentido, acreditamos que a autora revela existir atitudes ética e/ou moralmente aceitáveis e inaceitáveis, mesmo em uma guerra justa, relativizando ainda mais a ideia de ética maniqueísta. Para reforçar isso, faz uso, em especial, do triângulo formado pelos personagens Peeta, Gale e Katniss. Enquanto Gale, que segue a máxima maquiavélica, busca constantemente vingar-se da Capital, causando, ainda que indiretamente, a morte de Prim e de outras crianças inocentes, Peeta, diplomático por natureza, busca equilíbrio e paz. A protagonista se envolve em um conflito amoroso com Gale e Peeta que, na verdade, nos diz muito mais sobre o conceito de guerra justa do que sobre uma história de uma adolescente dividida entre dois amores. Em uma entrevista, Collins confirma (2018, s/p, tradução nossa) que os rapazes aparecem na trama "menos como dois pontos em um triângulo amoroso, e mais como duas perspectivas no debate da guerra justa. Gale, por causa de suas experiências e temperamento, tende a usar remédios violentos. A inclinação natural de Peeta se dá em direção à diplomacia"[105].

No curso da guerra civil, Gale tende a seguir caminhos mais violentos, cruzando linhas que Katniss jamais cruzaria. No enredo de *A esperança*, mais especificamente no episódio em que os rebeldes tentam conquistar o Distrito 2, o personagem masculino não hesita em elaborar um plano para matar as pessoas que estão no interior de uma montanha, visto que podem ser aliadas de Snow. Katniss, por sua vez, considera outros coeficientes, como o fato de essas mesmas pessoas serem aliadas do presidente não por vontade própria, mas por terem sido ameaçadas por ele: "Elas podem ter sido coagidas. Elas podem estar sendo mantidas lá contra a vontade delas" (COLLINS, 2011b, p. 222).

Esse episódio, dentre outros, comprova a natureza justa e humanista da protagonista. A heroína se mostra contrária à proposta de Gale por não acreditar que matar pessoas inocentes seja um caminho para vencer a guerra. Pelo contrário, posiciona-se de forma justa no sentido de não querer usar as mesmas artimanhas de Snow. Como aponta Collins (2018, s/p, tradução nossa) em uma entrevista, "as diferenças de opinião de Katniss e Gale são baseadas na teoria da guerra justa. Nós nos revoltamos? Como conduzimos uma guerra?"[106].

Peeta, por outro lado, mostra-se um personagem pacifista, diplomático e humanista. O rapaz deseja mudar a situação de seu país, porém, segue uma linha mais humanista e moderada, diferentemente de Gale, que trilha por um caminho instintivo, vingativo e violento. A propósito,

---

[105] "*less as two points on a love triangle, more as two perspectives in the just war debate. Gale, because of his experiences and temperament, tends toward violent remedies. Peeta's natural inclination is toward diplomacy*".
[106] "*Katniss's and Gale's differences of opinion are based in just war theory. Do we revolt? How do we conduct ourselves in the war?*".

Peeta é um personagem que prefere o uso da palavra ao da força, como podemos observar a seguir: “Palavras. Penso em palavras e penso em Peeta. Como as pessoas acolhem tudo o que ele diz. Ele poderia colocar multidões em ação, aposto, se assim quisesse. Ele encontraria sem dificuldade as palavras que deveria dizer. *Mas tenho certeza de que essa ideia jamais passou pela sua cabeça*” (COLLINS, 2011a, p. 136, grifo nosso).

Por ser dotado de uma natureza pacifista, Katniss considera Peeta, comparando-o a ela mesma e a Haymitch, uma pessoa de caráter elevado: “– Eu sei, eu sei – digo bruscamente. – Sem dúvida nenhuma, *ele é o que tem o caráter mais elevado entre nós três*” (COLLINS, 2011a, p. 192, grifo nosso). Até mesmo Gale, ao conhecê-lo melhor, nota o bom caráter do rapaz: “– Seria melhor se ele fosse uma pessoa fácil de odiar” (COLLINS, 2011a, p. 199). Na fábula do segundo romance, Finnick Odair, do Distrito 4, percebe a diplomacia intrínseca ao personagem:

> Então, Finnick sabe o que Haymitch e eu sabemos. A respeito de Peeta. A respeito de ele ser muito mais bondoso do que qualquer um de nós. Finnick tirou a vida daquele tributo do 5 sem piscar um olho. E quanto tempo eu levei para me tornar mortífera? Atirei para matar quando mirei Enobaria, Gloss e Brutus. *Peeta teria pelo menos tentado fazer alguma negociação antes*. *Teria tentado ver se alguma aliança mais ampla não seria possível* (COLLINS, 2011a, p. 293, grifo nosso).

No terceiro romance, uma vez capturado pela Capital, Peeta explica como é estar na arena dos Jogos Vorazes em uma entrevista com Caesar Flickerman, revelando o custo de ter que matar outras pessoas para sobreviver, o que, a nosso ver, salienta o fato de o personagem ser caracterizado pela autora como um polo oposto à violência:

> – Uma vez na arena, o resto do mundo se torna distante – continua ele. – [...] Por pior que se sinta com relação a isso, você vai ter de matar, porque na arena você só consegue um único desejo. E custa muito caro.
> – Custa sua vida – diz Caesar.
> – Ah, não. Custa muito mais do que sua vida. Assassinar pessoas inocentes? – diz Peeta. – Custa tudo o que você é (COLLINS, 2011b, p. 30-31).

Quando no Distrito 2, episódio mencionado acima, Katniss deseja a presença de Peeta, porque o personagem, pacifista e diplomático por natureza, colocar-se-ia contra o fogo-cruzado, já que isso resultaria na morte de muitas pessoas: “Gostaria muito que Peeta estivesse aqui [...] porque ele seria capaz de expressar por que é tão errado trocar tiros quando as pessoas, quaisquer que sejam, estão tentando achar um meio viável de sair da montanha” (COLLINS, 2011b, p. 229). A própria heroína também acredita ser errado condenar pessoas à morte de maneira indiscriminada quando, na verdade, o inimigo é a Capital: “– E vocês aí em cima? Eu

nasci numa cidade mineira. Desde quando mineiros condenam outros mineiros a esse tipo de morte e depois ficam em alerta para matar quem quer que consiga rastejar com vida do meio dos escombros?" (COLLINS, 2011b, p. 234).

No final da trilogia, Alma Coin, como vimos, sugere a realização de uma última edição dos Jogos Vorazes com as crianças da Capital. Peeta se opõe à ideia, revelando-nos mais uma vez sua predisposição à pacificidade e, por consequência, sua aversão à violência/crueldade: "– Não! – explode Peeta. – Eu voto não, é claro! A gente não pode ter mais uma edição dos Jogos Vorazes!" (COLLINS, 2011b, p. 396).

Por essa razão, a protagonista só poderia terminar a trilogia com Peeta, personagem que não se deixou corromper pelo ódio e pela vingança. Segundo Littman (2011), os sentimentos de Katniss oscilam entre Gale e Peeta nos dois primeiros romances. No entanto, no desfecho do terceiro volume, une-se a Peeta porque as diferenças entre os dois personagens masculinos tornam-se evidentes pelas formas opostas com que lidam com a guerra. Aliás, apesar dos Jogos Vorazes, do Massacre Quaternário, da tortura física e do telessequestrado, Peeta

> consegue manter sua humanidade essencial. Peeta é aquele que, ao contrário de Gale, reconhece a existência de uma linha que nunca deve ser cruzada. É por isso que ele é o personagem com quem Katniss deve terminar [a história] para permanecer fiel a si mesma e ser capaz de se curar e encontrar alguma medida de felicidade – felicidade que Gale, com sua ambivalência moral e busca por vingança, nunca poderia ter proporcionado[107] (LITTMAN, 2011, p. 201-202, tradução nossa).

Enfim, ainda que os personagens da trilogia sejam ambivalentes, atribuindo à narrativa uma natureza mais relativizada, acinzentada e/ou matizada, o leitor consegue discernir a *ética maniqueísta*, o bem triunfando sobre o mal. Assim, no final das contas, Snow e Coin podem ser rotulados como maus, egoístas e vis e, por isso, são semelhantes ao algoz encontrado nos contos clássicos: "algo horroroso, obscuro [...], do qual não nos devemos aproximar" que recebe um terrível castigo, "cobras e vermes venenosos devoram sua vítima, ou ela dança até morrer em sapatos de ferro em brasa" (GRIMM, 2012, p. 28).

Snow e Coin são derrotados, superados e substituídos, tendo em vista ser muito comum, nos mitos, nos contos de fadas clássicos e na literatura que bebe dessas antigas fontes, a derrota do antagonista e, por consequência, a superação e a substituição do antigo pelo novo. Assim

---

[107] "*despite everything he's been through — the Hunger Games, the Quarter Quell, physical and psychological torture — is able to retain his essential humanity. Peeta is the one who, unlike Gale, recognizes there is a line that must never, ever be crossed. That is why he's the one that Katniss must end up with in order to stay true to herself and be able to heal and find some measure of happiness— happiness that Gale, with his moral ambivalence and quest for vengeance, could never have provided*".

como em muitos contos, em “Jogos vorazes”, a solução para as forças destrutivas também é a morte. A madrasta, a bruxa, o ogro, o dragão... são quase sempre punidos com a morte. Embora não saibamos como Snow morreu, sabemos que a morte de Coin foi causada por Katniss. Portanto, a morte do antagonista é o recurso narrativo utilizado, em *A esperança*, para encerrar as manifestações de ódio, maldade, crueldade e violência.

Katniss (e os rebeldes), ainda que tenha se valido de comportamentos, por vezes, nada virtuosos, alcançou aquilo que chamamos de *final agridoce*. Aliás, por qual motivo, ao lermos um conto de fadas, torcemos pelos personagens que assumem a posição de herói mesmo quando vários de seus comportamentos não podem ser considerados virtuosos? Segundo Jolles (1930), isso acontece porque esses heróis sofrem, no início da diegese, algum tipo de injustiça que os coloca em desvantagem ou perigo. Em seguida, a narrativa deve se desenvolver no sentido de satisfazer nosso sentimento de justiça. O estudioso nomeia esse sistema de *moral ingênua*, que, a nosso ver, pode ser percebido em “Jogos vorazes”, aproximando a trilogia estadunidense mais uma vez dos contos, como é o caso de “O gato de botas”, de Perrault, história na qual Jolles (1930) inclusive se baseou para formular essa ideia.

André Jolles (1930) explica que o conto maravilhoso reflete um desejo intrínseco ao homem de ver a injustiça ser reparada. Em síntese, o pesquisador nos mostra que, em muitas dessas antigas histórias, nem sempre as virtudes são premiadas e os defeitos, punidos. Mas os heróis, porque injustiçados, alcançam um final ditoso, satisfazendo nosso sentimento de justiça, já que “as coisas se passam nessas histórias como gostaríamos que acontecessem no universo, como deveriam acontecer” (JOLLES, 1930, p. 198). De modo geral, para Jolles (1930), o conto satisfaz as exigências do leitor, dando-lhe o prometido: a representação de um universo justo, no qual o trágico, colocado em cena no início da diegese, é anulado e os protagonistas, mesmo quando são pouco ou nada virtuosos, recebem seus finais felizes.

Na trilogia “Jogos vorazes”, com exceção do segundo romance, que tem um final aberto, os acontecimentos também se desenvolvem no sentido de corresponder com nosso sentimento de justiça, pois é comum, ao lermos uma história em que um herói/heroína é injustiçado, esperar que o equilíbrio seja restaurado. A trama do primeiro romance, por exemplo, coloca em cena um estado de coisas que cria um sentimento de injustiça: a heroína vê sua irmã ser selecionada para participar da competição. Assim, a narrativa precisa satisfazer nosso senso de justiça. Por isso, compreendemos os motivos que levaram a protagonista a matar pessoas e agir de modo violento. Conforme aponta Gresh (2012, p. 132), nós “nos identificamos tão fortemente com Katniss que queremos que ela saia dos Jogos como vencedora, e sabemos que isso significa que ela tem que matar várias crianças” (GRESH, 2012, p. 132).

Em *A esperança*, nosso sentimento de justiça pede que a heroína vença a batalha e que o presidente seja castigado por todas as atrocidades que cometeu. De fato, Katniss e os rebeldes derrubam a Capital, o que proporciona ao leitor satisfação, preenchendo suas expectativas quanto ao desfecho da série. Embora o terceiro romance mostre as realidades de uma guerra, as perdas (materiais e afetivas), as lesões físicas e psíquicas e as inúmeras mortes decorrentes do conflito, não contrariando completamente o universo real, a trilogia estadunidense encerra com um final promissor, favorável e repleto de esperança, pois um governo mais democrático, justo e igualitário se levanta no horizonte.

Assim, quando Katniss vence a competição ou derrota o governo de Snow, são reparadas várias injustiças (pessoais e coletivas), satisfazendo nosso sentimento de justiça. Nesse sentido, o fim da trilogia se aproxima do desfecho dos contos de fadas, em que o bem é recompensado – mesmo que os personagens que personificam o bem cometam erros – e o mal é punido. No entanto, vale lembrar que o desfecho não é exatamente feliz, mas *agridoce*. Basta mencionar que a morte de personagens benéficas, que nos contos é temporária, não é abolida do enredo da trilogia. Os tributos e todos aqueles que morreram, no curso da competição e da guerra civil, permanecem mortos. Com isso, concluímos que a trilogia, de fato, relativiza a ética maniqueísta e a moral ingênua, tendo em vista que a heroína consegue derrotar dois grandes antagonistas, atendendo nossas expectativas de evento justo, mas não deixa de viver as sequelas das muitas tragédias viveu, alcançando, assim, um final tão somente *agridoce*.

Além disso, temos a sensação de que a heroína está certa, ou seja, não condenamos suas atitudes ou comportamentos pouco ou nada virtuosos porque ela se manteve, apesar de tudo o que enfrentou, genuína, verdadeira a si mesma, solidária, altruísta, generosa, empática etc. A nosso ver, ela não se deixa corromper pela ambição nem pela promessa de riquezas e fama que as regras dos Jogos prometiam ao vencedor. No mais, Katniss tenta manter sua humanidade – apesar de Snow tentar corrompê-la várias vezes, já que, em um mundo como o dela, o medo quase sempre vence a compaixão (cf. COLLINS, 2011a).

De modo geral, acreditamos que a protagonista da trilogia, no curso da cruel competição, não muda sua essência, mesmo que seja, de certo modo, obrigada a fingir aparências e adaptar-se às regras da Capital e principalmente das arenas dos Jogos, que, a nosso ver, é um mundo à parte, um lugar onde tudo pode, onde é necessário matar para sobreviver, onde é preciso ser astuto para vencer. Portanto, se atitudes nada virtuosas são indispensáveis para o sucesso, o sistema opressor e tirânico da Capital e do presidente é que deve ser condenado (e não Katniss e os demais tributos), pois a crueldade está nesse sistema.

Por essa razão, salientamos o fato de Katniss não ser uma personagem cruel. A própria protagonista reconhece que todos os tributos agiam por legítima defesa: "Nós todos estávamos agindo única e exclusivamente em legítima defesa" (COLLINS, 2011b, p. 78). De acordo com Gresh (2012), Katniss foi forçada/levada a matar seres humanos para sobreviver, nos Jogos e na guerra civil, provando a tese de Collins de que mesmo em uma guerra justa há mortes e sofrimentos causadas por ambos os lados envolvidos.

Curiosamente, de acordo com Bettelheim (2020, p. 18), contos maravilhosos como "O gato de botas", em que o herói obtém sucesso por meio de trapaças, não mostram nenhuma polarização entre personagens boas e más porque servem ao propósito de mostrar ao leitor "a esperança de que mesmo o mais submisso pode ter sucesso na vida [...]. A questão nesses contos não é a moralidade, mas sim a certeza de que uma pessoa pode ter sucesso". Com isso em mente, podemos dizer que a trilogia estadunidense também parece nos dar esperança de que mesmo o mais oprimido pode vencer na vida. Contudo, a mensagem de Collins indica, no final das contas, que Katniss vence a Capital, conquistando um *final agridoce*, porque permaneceu fiel à sua natureza, conservando-se genuinamente forte, corajosa, leal, honesta, justa, solidária e empática apesar de tudo o que enfrentou.

No que diz respeito à *ética maniqueísta*, Bettelheim (2020) acredita ser importante que, no plano narrativo da história, o bem triunfe sobre o mal, o corajoso sobre o covarde, o belo sobre o feio. Assim, "o final feliz requer que o princípio do mal seja apropriadamente castigado e abolido; só então o bem, e com ele a felicidade, pode prevalecer" (BETTELHEIM, 2020, p. 320). Bettelheim (2020, p. 17-18) acredita também que a clara divisão entre os personagens ajuda a criança a compreender o que é bom e o que é ruim e a escolher com quem deseja se parecer, sendo que se identifica geralmente com o herói:

> As personagens nos contos de fadas não são ambivalentes – não são ao mesmo tempo boas e más, como somos todos na realidade [...]. A apresentação das polarizações de caráter permite à criança compreender facilmente a diferença entre ambas, o que ela não poderia fazer tão prontamente se as personagens fossem retratadas de modo mais semelhante à vida, com todas as complexidades que caracterizam as pessoas reais. As ambiguidades devem esperar até que esteja estabelecida uma personalidade relativamente firme na base das identificações positivas [...].
> [...] Quanto mais simples e direta é uma personagem boa, tanto mais fácil a criança identificar-se com ela e rejeitar a outra má [...].

Coelho (2000, 54-55) concorda com o psicólogo austríaco: "o maniqueísmo que divide as personagens em boas e más [...] facilita à criança a compreensão de certos valores básicos

da conduta humana ou do convívio social". Essa perspectiva pode condizer com a realidade dos contos de fadas e com a mentalidade pueril da criança. No entanto, devemos lembrar que "Jogos vorazes" é direcionada ao público jovem-adulto, um público certamente mais maduro e mais experiente no que diz respeito ao mundo e à prática da leitura. Com isso, podemos dizer que a fusão da *ética maniqueísta* com a *ética relativista* não confunde esses leitores, mas facilita, por um lado, a compreensão de valores básicos para o convívio social e, por outro, mostra as complexidades intrínsecas ao ser humano e às guerras.

Assim, a trilogia estadunidense, ao nos apresentar figuras ambíguas, revela-nos como de fato somos na realidade, repletos de dilemas e questões existenciais. São personagens que constituem indivíduos com densidade psicológica complexa, distanciando-se, neste quesito, dos personagens encontrados nos contos de fadas tradicionais. A nosso ver, a *ética maniqueísta* simplifica em muito as relações humanas, que, para além de meras oposições, são repletas de dramas, ambiguidades, ambivalências, indecisões, excitações e angústias. A esse respeito, Reis e Bosquesi (2017, p. 120) confirmam que "a dualidade entre o bem e o mal, nos contos de fadas, é personificada em figuras que não são ambivalentes, ao contrário do que acontece na vida real, em que o bem e o mal coexistem no indivíduo". Por isso, os estudos sociológicos postulam que os contos são simplificadores (cf. SPERBER, 2009).

Em "Jogos vorazes", a ética maniqueísta cedeu lugar, ainda que parcialmente, porque ainda é possível distinguir o bem vencendo o mal, à conciliação de diferenças ou à "*convivência de contrastes* inevitáveis entre os seres, coisas, fenômenos, etc." (COELHO, 2000, p. 24, grifo da autora). Ainda que haja essa convivência de contrastes, Katniss reflete e julga entre o que é certo e o que é errado em uma guerra. Assim sendo, concluímos que há uma separação, ainda que relativizada, entre bons e maus. O leitor torce para que Katniss vença os Jogos e, no terceiro romance, para que os rebeldes derrubem o poder ditatorial de Snow.

Devido à ética maniqueísta, segundo Mazzari (2012), existe uma *mensagem positiva de emancipação* às crianças nos contos, especialmente naqueles literalizados pelos irmãos Grimm. Em resumo, de acordo com Coelho (2000, p. 55, grifo da autora), ao identificar-se com o bom e belo herói, porque vê nele a personificação de seus problemas, e por possuir um "inconsciente desejo de *bondade e de beleza*", a criança "é levada, inconscientemente, a resolver sua própria situação". Além disso, a nosso ver, a identificação ocorre porque o conto de fadas parece indicar que o herói pode ser qualquer um.

Nessa esteira, Bettelheim (2020) acredita que o tom otimista, o desfecho feliz e a ética maniqueísta são elementos essenciais dos contos de fadas clássicos, pois, assim, a criança, que geralmente se identifica com o herói da história, se sentirá confiante de que seus problemas

podem ser resolvidos de forma semelhante. Nos termos de Bettelheim (2020, p. 15), os contos de fadas revelam à criança "que uma luta contra dificuldades graves na vida é inevitável, é parte intrínseca humana". Contudo, se o jovem leitor ou ouvinte, que geralmente se identifica com o herói, não se intimidar e enfrentar "as provações inesperadas e muitas vezes injustas, dominará todos os obstáculos e ao fim emergirá vitoriosa".

Por isso mesmo, essas antigas narrativas de cunho maravilhoso cooperam para com o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, ajudando-a a enfrentar os problemas que a cercam e/ou os mistérios interiores e a acreditar que a vitória é possível de ser alcançada. Bettelheim (2020), em seus estudos, não somente percebeu, mas defendeu a função terapêutica dos contos e sua importância na educação infantil. A propósito, segundo o estudioso, os contos de fadas ajudam as crianças a lidar com medos e desejos. Em razão disso, acredita que essas histórias de cunho maravilhoso possuem um poder de cura e libertação.

Em suma, os contos de fadas tradicionais, em que o bem triunfa sobre e o mal, ensinam às crianças que elas encontrarão adversidades na vida e, ao mesmo tempo, dão sugestões de que coragem e otimismo são necessários para "vencer as inevitáveis crises de crescimento", sendo o final feliz o expoente dessas sugestões, já que "acena com a esperança no fim das provações e ansiedades" (COELHO, 2000, p. 56-57).

Em "Jogos vorazes", embora haja a fusão da *ética maniqueísta* com a *ética relativista*, também encontramos uma *mensagem positiva de emancipação*, uma vez que a identificação do jovem leitor com Katniss, uma heroína adolescente que luta contra forças tirânicas em um mundo distópico, pode ajudá-lo a encontrar autonomia e a resolver problemas externos (do mundo) e internos (de si mesmos). No mais, semelhantemente ao conto, a trilogia mostra que o herói pode ser qualquer um dos jovens leitores que de alguma forma se identifica com Katniss. Em última análise, a trilogia mostra ao leitor, como os contos de fadas, que lutas contra crises são inevitáveis, mas que, após ultrapassados os obstáculos da vida, a vitória será alcançada. Aliás, mesmo que, após a derrota de Snow, o futuro de Panem se mostre incerto e que o final da trilogia, de modo geral, coincida com aquilo que chamamos de *final agridoce*, *A esperança* dá sugestões de coragem e otimismo aos leitores, mostrando-lhes ser possível lutar para assim alcançar um mundo justo e igualitário.

4.4 Considerações parciais

No decorrer deste capítulo, demonstramos, com as análises realizadas, que a trilogia de Suzanne Collins dialoga intertextualmente com a narrativa "João e Maria", dos irmãos Grimm, e com as constantes do próprio gênero contos de fadas, recuperando e atualizando, por exemplo, o conceito de *ética maniqueísta*.

Dentre as semelhanças mais evidentes no que diz respeito à história dos irmãos deixados em uma floresta, destacamos aquela que se refere à miséria em que vivem os personagens das duas narrativas. Com as análises apresentadas, concluímos que a pobreza e a fome criam, em ambas as histórias, uma atmosfera de desamparo e sofrimento, pois personagens, como Katniss, são lançados em uma arena para que busquem uma sobrevivência quase inalcançável, tal como acontece com os dois irmãos do conto a partir do momento em que são abandonados em uma floresta. De uma maneira geral, "João e Maria" e "Jogos vorazes" retratam literariamente a vida do homem bem como seus sofrimentos diários (miséria e escassez de alimentos) e, ao mesmo tempo, mostram-nos a crueldade, a violência e a maldade dos adultos em relação aos mais jovens, principalmente quando os tempos são difíceis.

Aliás, essas narrativas se interpenetram ao abordarem temas universais, como a luta contra a miséria, a fome, a escassez de alimentos e o abandono, contudo, na trilogia, esses elementos levam Katniss e os distritos a começarem uma guerra considerada justa para, assim, alcançar um mundo mais igualitário. Em uma entrevista, Collins (2013, s/p, tradução nossa) afirma que essas pessoas oprimidas veem seus filhos lhes serem retirados e colocados "em jogos de gladiadores. Elas estão empobrecidas, estão morrendo de fome, são brutalizadas" [108]. Isso é, segundo autora, uma situação aceitável para a rebelião para a maioria das pessoas.

Ainda que na série aqui estudada seja abordado o tema da guerra justa, concluímos, baseando-nos em Fiorin (1994), que as figuras do conto dos irmãos Grimm e da trilogia são figurativizações dos mesmos assuntos: a fome, a pobreza, o medo de ser abandonado etc., mas, apesar das aproximações estabelecidas entre os dois textos, o que produz a *intertextualidade das semelhanças*, em que o texto de acolhida interage com o texto anterior de modo contratual, reproduzindo-o e/ou completando-o, há também diferenças e/ou distanciamentos, pois Collins conta uma nova história em que protagoniza uma personagem feminina como forte, corajosa, independente e autônoma. Além disso, a autora utiliza sua escrita para denunciar, por exemplo,

[108] "*in gladiator games. They're impoverished, they're starving, they're brutalized*".

a desigualdade social ainda existente na contemporaneidade. Assim sendo, há igualmente o que se chama de *intertextualidade das diferenças*.

No que se refere à ética maniqueísta, vale dizer que, ao recuperar a ideia, relativizando-a, ou mesmo problematizando-a, a trilogia estadunidense chama os contos de fadas ao diálogo intertextual tanto de forma contratual como de forma polêmica, já que há uma relativização desse conceito. Com isso, "Jogos vorazes" e os contos maravilhosos interpenetram-se, fazendo parte de uma grande rede intertextual. De modo geral, concluímos que, enquanto observamos nos contos de fadas a ética maniqueísta, que parece ser inerente à literatura infantil tradicional, na trilogia encontramos essa ideia ao lado da relativização questionadora de Collins, ou seja, a escritora retoma o maniqueísmo tradicional, mantendo-o em certa medida, mas não deixa de relativizá-lo e questioná-lo, relacionando-o inclusive ao tema da guerra justa. Assim, o leitor é levado a refletir sobre esse assunto, a reconhecer que somos permeados por ambiguidades, sem deixar de torcer pela vitória de Katniss e pela derrota de Snow/Coin.

Enfim, ao longo deste capítulo, interpretamos o diálogo que ocorre entre nosso *corpus* e "João e Maria" por intermédio de alusões, um procedimento da *intertextualidade restrita* (cf. GENETTE, 2010), e por meio do resgate atualizado da *ética maniqueísta*, uma das constantes encontradas nos contos, indicando a presença da intertextualidade enquanto um *fenômeno de rede* (cf. SAMOYAULT, 2008). Portanto, concluímos que a intertextualidade se faz presente, sendo acompanhada por atualizações. Baseando-nos no casal Corso (2006), podemos dizer que, em "Jogos vorazes", encontramos velhas tramas vestindo novos trajes.

Por fim, a intertextualidade verificada entre "Jogos vorazes" e os contos de fadas não se restringe somente ao que analisamos neste capítulo, mas igualmente ao que abordamos no anterior. Como vimos, a trilogia "Jogos vorazes", por fazer parte do universo do maravilhoso por meio da ficção científica, retoma os elementos típicos desse gênero narrativo, neste caso em especial, as funções proppianas. Então, podemos dizer que os três romances criados por Collins dialogam com os contos também por meio do que Koch, Bentes e Cavalcante (2012) chamam de *intertextualidade intergenérica*, uma vez que compartilham as propriedades típicas do maravilhoso (tal como é o caso do *enredo iniciático*). No capítulo a seguir, veremos como Collins continua a trabalhar com a intertextualidade no território do maravilhoso, pois a *revisão* é, a nosso ver, uma das faces da intertextualidade.

5 "JOGOS VORAZES": UMA REVISÃO DOS CONTOS DE FADAS

5.1 A representação feminina nos contos de fadas

Como sabemos, a *ordem patriarcal* se impôs sobre o *sistema matriarcal*[109], "*que teria predominado no início dos tempos, em vários povos, entre eles, os celtas*" (COELHO, 2009, p. 63, grifo da autora). Então, com o passar dos tempos, o patriarcado "*acabou fundamentando a sociedade cristã-burguesa de que somos herdeiros*" (COELHO, 2009, p. 63, grifo da autora). Segundo Ashliman (2008a), muitos estudiosos veem a maioria das culturas tradicionais como patriarcais, assim, tradicional e patriarcal podem ser considerados sinônimos. Essa sociedade tradicional de que somos herdeiros é guiada, conforme afirma Coelho (2000), por verdades consideradas absolutas, pois são sustentadas pela classe dominante, cuja visão de mundo é cristã, burguesa, capitalista, patriarcal e essencialmente machista.

Os contos de fadas clássicos fazem parte desse sistema tradicional de valores e crenças. Como integrantes da literatura tradicional para crianças, essas histórias de magia, como que em um reflexo do patriarcado, reforçam "o que é próprio da mulher e do homem" (COELHO, 2000, p. 21). Enquanto o herói, por exemplo, é aventureiro e corajoso, a heroína é delicada e submissa. O patriarcado, portanto, se faz ver com bastante clareza nessas narrativas.

Aliás, embora encontremos, na história dos contos de fadas, contadoras de histórias e escritoras de contos literários, devemos salientar que essas mulheres, como é o caso do *círculo das preciosas*[110], foram encobertas e/ou eclipsadas pelas pesquisas folclóricas e coletâneas realizadas por homens, conforme nos mostram estudos feministas realizados a partir de 1970. Martins (2015, p. 23, grifo nosso) confirma que, apesar de as mulheres terem sido contadoras ou escritoras, "*a consolidação do conto de fadas como gênero literário tem lugar dentro de um discurso marcadamente masculino, patriarcal*". Nessa esteira, Zipes (2000) acrescenta que, embora muitos contos fossem contados por mulheres, essas histórias de magia foram coletadas por homens e adaptadas às fantasias e aos ditames masculinos.

Por essa razão, os contos reproduzem estereótipos e/ou expectativas tradicionais de gênero, mostrando ao leitor o que é esperado de homens e mulheres dentro do sistema patriarcal. No que diz respeito aos contos de Charles Perrault, Coelho (1987) afirma que sua redescoberta

[109] Segundo Rangel e Nader (2019, p. 500), o matriarcado corresponde a períodos e regiões do mundo primitivo em que as mulheres "dirigiram sistemas políticos duradouros, exercendo assim uma espécie de governo feminino que se estenderia do círculo familiar à sociedade em geral".

[110] As preciosas eram madames da alta sociedade francesa que, em seus salões elegantes, "reuniam intelectuais e artistas para discussões literárias ou culturais em geral" (COELHO, 2009, p. 82).

do maravilhoso popular está ligada à luta das preciosas na defesa dos direitos da mulher. De acordo com Mendes (2000, p. 52), nos salões

> das 'preciosas' surgiu o primeiro movimento socialmente organizado em defesa da igualdade de direitos entre homens e mulheres, podendo até mesmo ser considerado um ancestral do 'feminismo' do século XX. Porém, embora tenham conquistado seu espaço no mundo dos homens, as mulheres não conseguiram ir além dos salões. Esse espaço não chegou sequer às portas da Academia [...]. Assim como tinha sido proibida a presença das meninas nos colégios, foi proibida também a presença das mulheres na Academia, um preconceito que perdurou até nossos dias.

Assim, por um lado, as preciosas podem ser consideradas *protofeministas*, uma vez que, segundo Warner (1999, p. 76), essas mulheres cultas escreveram contos que desafiaram "muitos preconceitos e práticas da época, que restringiam e limitavam as mulheres". Por outro lado, o ambiente ao redor das preciosas era de muita hostilidade, pois foram alvo de lendas e sátiras. Podemos inclusive inferir que os homens da época, de modo geral, não desejavam que as ideias das preciosas fossem levadas adiante, afinal, perderiam seus privilégios.

Ora, i) se as preciosas, como D'Aulnoy e L'Héritier, precisavam lutar e defender seus direitos intelectuais, ii) se os líderes do antigos, como Boileau e Molière, atacavam as preciosas com suas sátiras e iii) se a Academia Francesa, de acordo com Marina Warner (1999, p. 203), desprezava o gênero conto de fadas por ser "exemplo típico da tolice feminina", é possível inferir que as mulheres, de um modo geral, estavam à margem da sociedade francesa do século XVII e viviam sob a opressão/dominação masculina.

Charles Perrault, todavia, frequentava os salões das preciosas não exatamente porque as apoiava, mas sim para ampliar e manter relações sociais importantes. Desse modo, segundo Mendes (2000, p. 66-67), não se pode

> afirmar com certeza que o poeta fosse um admirador das mulheres. Muito menos que se empolgasse com a liberação feminina. Na verdade, a presença nos salões literários garantia a oportunidade de manter relações importantes, que lhes seriam úteis no momento necessário.

A posição do autor quanto ao papel das mulheres era, portanto, "ambígua, pois, embora as defendesse contra os ataques de Boileau, na Querela dos Antigos e Modernos, *seus contos deixam escapar nas entrelinhas inúmeras manifestações antifeministas*" (MENDES, 2000, p. 43, grifo nosso). Com isso, podemos dizer que o escritor e suas histórias não estavam ligados à luta das mulheres, como postulou Coelho. Aliás, vale dizer que seus contos tinham o objetivo

ideológico de orientar a formação de crianças, principalmente de meninas, indicando-lhes o comportamento que era esperado de mulheres, que deviam ser pacientes, resignadas, passivas, graciosas, caridosas e obedientes ao pai ou ao marido (cf. ENNIS, 2000). Martins (2015, p. 22) confirma que, nas mãos de Perrault, os contos populares franceses tornaram-se "instrumentos de transmissão de padrões e expectativas de comportamentos masculinos e femininos, definidos dentro de moldes nitidamente patriarcais".

Antes de prosseguirmos, vale pontuar que, para Mendes (2000), tanto a mentalidade do homem antigo/primitivo quanto a do moderno estão presentes nos contos franceses. Por essa perspectiva, figuras femininas como bruxas e fadas representam o poder que a mulher tinha em sociedades matriarcais. De fato, em organizações primitivas a divindade ancestral era feminina, uma vez que o sistema organizador era o matriarcado. No entanto, como sabemos, o patriarcado se impôs, com o passar dos tempos, sobre o matriarcado.[111]

Então, o poder feminino, "presente nas sociedades primitivas, foi combatido e derrotado pela cultura judaico-cristã" (MENDES, 2000, p. 16), tornando o papel do homem enquanto deus, sacerdote ou senhor do lar ainda mais significativo. Aliás, antes do nascimento de Cristo, mais precisamente por volta de quatro milênios antes desse evento,

> vieram as invasões dos semitas e indo-europeus, povos pastores e cavaleiros, com suas mitologias de orientação masculina. Com o passar do tempo, a cultura dos invasores e dominadores foi-se instalando, a Deusa-Mãe foi perdendo seu poder e foi sendo substituída pelo Deus-Pai, Zeus, Javé ou Jeová [...]. Assim, dois mil anos antes de Cristo, já estava instalada a sociedade patriarcal, que perdura até hoje (MENDES, 2000, p. 30).

Desse modo, "por volta do ano 1000 ou 900 antes de Cristo [...], a sociedade matriarcal já estava extinta" (MENDES, 2000, p. 41). Por sua vez, o patriarcado, neste período, já estava consolidado. No que diz respeito aos contos de fadas franceses, segundo Mendes (2000, p. 36), encontramos resquícios da mentalidade matriarcal ao lado de elementos patriarcais (mais predominantes, a nosso ver): as fadas,

---

[111] Consoante Ülo Valk (2008), os rituais de iniciação remontam a tribos organizadas *a princípio* sob o regime matriarcal. Por essa razão, as cerimônias religiosas e ritualísticas mais primevas eram dirigidas por sacerdotisas (cf. CANTARELLI, 2011). De fato, Propp (2002) destaca essa particularidade histórica em seus estudos. Contudo, salienta que as relações matriarcais entraram em conflito com o poder do homem, que assumiu a chefia da tribo. Por consequência, outras regras passaram a vigorar após a decaída do regime matriarcal. O ancestral totêmico, por exemplo, passou a ser de linhagem masculina (PROPP, 2002). Além disso, as cerimônias iniciáticas, fruto da cultura totêmica, começaram a ser presididas pelos anciãos e mestres da tribo. Por fim, é necessário destacar que o ritual de passagem era vedado às mulheres (cf. CANTARELLI, 2011), assim sendo, somente rapazes podiam participar das cerimônias e conhecer os segredos e mistérios da tribo.

> detentoras do poder mágico, podem representar a antiga divindade feminina das sociedades matriarcais, ou a imagem arquetípica da mãe, com seu lado bom (fada) e seu lado mau (bruxa) [...]. A princesa, ou moça pobre que se torna princesa, representa o caminho a ser percorrido pela mulher no papel que a sociedade patriarcal lhe reservou: a realização por meio do casamento. Estão aí representados tanto o poder quanto a fragilidade da mulher.

Em suma, fadas e bruxas são como ecos de antigas crenças de sociedades matriarcais. Contudo, o patriarcado demonizou esse poder. Por essa razão, fadas são relegadas a papéis secundários (ajudantes/auxiliares), enquanto bruxas são sempre punidas. Bottigheimer (*apud* HAASE, 2003) diz que as interferências editoriais de Wilhelm Grimm suprimiram esse poder feminino nos contos. Zipes (*apud* HAASE, 2003, p. 15, tradução nossa), ao analisar diversas versões europeias de "Cinderela", revelou como os contos literários, "a serviço do processo civilizatório, reformularam temas envolvendo gênero e sexualidade, desviando-se, assim, dos contos folclóricos orais originados nas sociedades matriarcais"[112].

Fadas (e bruxas) até podem ser consideradas vestígios do poder feminino, contudo, no caso dos contos de Perrault (e de outros eruditos), essas figuras estão cercadas por estereótipos. Mendes (2000) recorda que Perrault fez um uso ideológico desses seres mágicos para aprimorar a educação moral de crianças. Como católico convicto da alta burguesia, o poeta utilizou essas personagens para sugerir modelos de comportamento principalmente para meninas (seja como a boa fada ou como a bela princesa, repudie a horrível e maldosa bruxa), preservando assim a dualidade feminina (mulher-anjo *versus* mulher-demônio).

Desse modo, os contos de C. Perrault estão repletos de modelos de comportamentos e estereótipos de gênero criados e mantidos pela sociedade cristã-burguesa-patriarcal. Mendes (2000, p. 55) confirma que este famoso escritor, membro de uma família de católicos radicais da alta burguesia, percebeu nos "contos folclóricos os elementos necessários à pregação da moral cristã-burguesa", moral que está vinculada ao patriarcado.

Em "As fadas", por exemplo, observamos a valorização das palavras doces, da beleza e da delicadeza, mostrando-nos o que a sociedade da época de C. Perrault esperava das mulheres. De acordo com Coelho (2000, p. 100-101, grifo nosso), dentre os elementos valorizados pelo sistema patriarcal, nessa história encontramos "o servilismo atribuído aos afazeres domésticos, a exaltação da beleza, da submissão, bondade, cortesia, paciência, gentileza... *como qualidades fundamentais da mulher*". De modo geral, nos contos de Perrault, como é o caso de "As fadas",

---

[112] "*in the service of the civilizing process, has reformulated themes involving gender and sexuality, thereby deviating from the oral folktales that had originated in matriarchal societies*".

as figuras femininas “recebem prêmios e castigos especiais, que mostram o modo como o sexo feminino é manipulado na sociedade patriarcal” (MENDES, 2000, p. 94).

Se os contos de Charles Perrault (e o próprio poeta) foram conduzidos pela sociedade cristã-burguesa-patriarcal, podemos concluir, com Mendes (2000, p. 110), que nos textos do parisiense vemos “a ideologia familista da classe burguesa”, de base patriarcal, que definia as funções sociais das mulheres (e dos homens) no século XVII. Na literatura desse tipo de sistema social, as mulheres são caracterizadas como símbolos de submissão, passividade, fragilidade e dependência. A propósito, as heroínas nas histórias de Perrault são uma espécie de “tentativa de exaltar seus papéis sociais que, para os burgueses, era uma forma sutil de dominação através da valorização” (MENDES, 2000, p. 115).

Logo, de feminista C. Perrault nada tinha, muito pelo contrário, ridicularizou “tanto as mulheres do mundo mágico como as do mundo real” (MENDES, 2000, p. 116) e reproduziu em suas histórias valores ideológicos patriarcais. Com efeito, suas heroínas, como Cinderela, “são muito lindas, dóceis e amáveis e lembram as garotas ingênuas e desprotegidas, que estão expostas aos perigos do mundo” (MENDES, 2000, p. 124). No final da história, essas figuras são recompensadas, geralmente casando-se com um belo príncipe.

Em síntese, os contos de Perrault nos falam sobre o comportamento feminino esperado pela sociedade cristã-burguesa-patriarcal da época, premiando as mulheres que se adequam a tais normas e condenando, assim, aquelas que não. Nas estrelinhas dos seus textos, portanto, “o que transparece são os preconceitos de uma sociedade machista, que via a mulher como um ser ridículo” (MENDES, 2000, p. 126). Por isso mesmo, Mendes (2000) conclui que, na realidade, os contos de Charles Perrault são *antifeministas*.

No século XVIII, Jean-Jacques Rousseau, dando voz ao sistema patriarcal, postulou que a educação das mulheres deve

> ser relativa aos homens. Agradar-lhes, ser-lhes útil, fazer-se amar e honrar por eles, educá-los quando jovens, cuidar deles quando grandes, aconselhá-los, consolá-los, tornar suas vidas agradáveis e doces: eis os deveres da mulher em todos os tempos e o que lhes deve ser ensinado desde a infância. Enquanto não voltamos a esse princípio, estaremos afastando-nos do alvo e todos os preceitos que lhes dermos de nada servirão nem para a felicidade delas nem para a nossa (ROUSSEAU, 1999, p. 502).

De acordo com Coelho (1991, p. 127, grifo da autora), esses ditames foram assimilados pelo romantismo europeu e perpetuados pelos costumes e pedagogias no decorrer dos séculos até chegar aos nossos tempos, explicando assim a atitude “que as meninas assumem nas estórias

e também a *imagem* que a literatura tradicional (e muita literatura atual...) oferece às mulheres, como *um modelo a ser imitado*". Vale acrescentar que, segundo Garcia (2011), o Código Civil Francês (ou Código Civil Napoleônico), tendo entrado em vigor em março de 1804, foi imitado por toda a Europa, o que nos permite inferir que a situação da mulher era semelhante na maioria das nações europeias do século XIX. De acordo com esse código, as mulheres

> eram consideradas apenas como filhas ou mães em poder de seus pais, maridos ou filhos. Não tinham direito de administrar suas propriedades, fixar ou abandonar seu domicílio, manter uma profissão ou um emprego sem permissão do homem da casa. A obediência, o respeito, a abnegação e o sacrifício foram fixados como virtudes obrigatórias. O novo direito penal fixou para elas delitos específicos que, como o adultério e o aborto, consagravam que seus corpos não lhes pertenciam. Para todos os efeitos nenhuma mulher era dona de si mesma. Todas careciam daquilo que a cidadania assegurava aos homens: a liberdade (GARCIA, 2011, p. 50).

Durante o século XIX, "às mulheres eram negados direitos civis e políticos mais básicos, retirando de suas vidas quaisquer possibilidade de autonomia pessoal" (GARCIA, 2011, p. 51). O século XIX foi muito penoso para as mulheres, fossem elas pobres ou ricas. De acordo com Garcia (2011, p. 65),

> o capitalismo alterou as relações entre os sexos. O novo sistema econômico incorporou massivamente as mulheres ao trabalho industrial como mão de obra mais barata e submissa do que os homens. Por seu turno, as burguesas ficaram enclausuradas em uma casa que era, cada vez mais, símbolo de *status* e êxito social do homem.

Ora, se nos séculos XVIII e XIX a situação da mulher ainda era de submissão e se os contos de fadas tradicionais foram utilizados como instrumento para veicular crenças e valores ideológicos da sociedade cristã-burguesa-patriarcal, qualquer pesquisador logo supõe que as narrativas dos Grimm também reproduzem estereótipos de gênero. Segundo Michelli (2013, p. 58, grifo nosso), as histórias da época dos irmãos "*delineiam uma representação passiva da figura feminina*, geralmente submissa ao poder masculino, caracterizado pela autoridade", o que, a nosso ver, pode ser encarado como um reflexo da sociedade alemã do século XIX. A pesquisadora demonstra que nas histórias da tradição,

> quer focalizemos os contos de Charles Perrault ou os dos irmãos Grimm, a figura feminina define-se por características como a submissão, a docilidade e, especialmente, a beleza: todas as heroínas dos contos de fadas, orgulhosas ou humildes, são belas e, quase sempre, boas, o que se coaduna à ideologia do momento de produção dos textos (MICHELLI, 2013, p. 61-62).

Michelli (2013) salienta que, em alguns contos dos irmãos Grimm, há uma subversão dessa estrutura, como em "O pobre aprendiz de moleiro e a gata" e "O noivo ladrão", histórias nas quais o feminino, respectivamente, apresenta-se como poderoso, ainda que amaldiçoado, ou como ousado. Contudo, na maioria das narrativas dos dois irmãos, como "Rosa Branca e Rosa Vermelha", são ratificados "os perfis delineados cultural e socialmente para o masculino e o feminino" (MICHELLI, 2013, p. 62). Ainda sobre "Rosa Branca e Rosa Vermelha", que pode ser visto como um conto prototípico da passividade feminina e da coragem masculina enquanto estereótipos de gênero, a estudiosa nos diz que as duas irmãs

> cumprem o desígnio que lhes cabe ao realizar as tarefas pedidas pela mãe: apanhar lenha para o fogão, pescar, comprar agulhas e linha, rendas e fita. Não se detecta uma aspiração ou desejo que mova as duas meninas à ação, como ocorre com a personagem masculina, um urso, que tem um propósito a atingir: ele precisa proteger seus tesouros dos anões maus e redimir-se do feitiço lançado por um deles (MICHELLI, 2013, p. 63).

> As [personagens] femininas não têm desafio ou obstáculo algum a enfrentar, só o urso precisa recuperar sua riqueza pessoal, expressa na forma humana e nos bens materiais, o que o faz sem ajuda, ratificando os atributos do masculino de coragem e poder decisório. Rosa Branca e Rosa Vermelha definem-se por tal ingenuidade, docilidade e gentileza, que sequer distinguem a quem devem efetivamente endereçar toda a bondade que lhes é característica. Elas jamais esboçam qualquer reação de aborrecimento à grosseria cometida pelo anão. O final feliz coroa o perfil de beleza, candura e submissão das duas moças (MICHELLI, 2013, p. 64).

Assim, podemos dizer que, na época em que os Grimm coletaram e reescreveram seus contos, era exigido das mulheres, no âmbito social, e sugerido, nas histórias, um comportamento de recato, cuidado (nos afazeres domésticos), silêncio, submissão e bondade. Uther (2008) confirma que a heroína, nas histórias dos dois irmãos, é a personificação da beleza e do zelo, pois trabalha muito e sabe cuidar da casa. De acordo com Coelho (1991, p. 147-148), dentre os diversos valores ideológicos patriarcais encontrados nas histórias dos dois bibliotecários, que nada mais são que reflexos da mentalidade da época, podemos citar:

> A mediadora, por excelência, dessa passagem de um nível social para outro é a Mulher. Casando-se com a "filha do rei" ou do "nobre abastado", o indivíduo pobre ou plebeu, automaticamente, "enobrece" e se torna poderoso [...].
> – Qualidades exigidas à Mulher: Beleza, Modéstia, Pureza, Obediência, Recato... total submissão ao Homem (pai, marido ou irmão) [...].
> – Ambiguidade da natureza feminina (que, aliás, já vem sendo registrada desde as narrativas orientais): ela é causa de bem e de mal; tanto pode salvar o homem, com sua bondade e amor, como pô-lo a perder com seus ardis e

> traições. Ela tanto pode ser a Amada pela qual o príncipe luta como pode ser apenas o "instrumento" da procriação desejada pelo homem [...].

Zipes (2000) confirma que os contos dos irmãos Grimm enfatizam noções de gênero do patriarcado. Ainda de acordo com o estudioso norte-americano, a maioria dos heróis masculinos das histórias coletadas e reescritas pelos Grimm é arrojada, aventureira e corajosa, enquanto a maioria das protagonistas femininas é bonita, passiva e laboriosa. Zipes (2000) acrescenta que os contos dos Grimm obedecem a impulsos falocráticos (atitudes ou modos de pensar daqueles que sustentam que o homem é superior à mulher). De modo geral, os contos de fadas dos dois irmãos também reforçam estereótipos de gênero, neste caso, aqueles disseminados pelo sistema cristão-patriarcal-burguês.

A propósito, tal como os contos de Perrault, é possível dizer que a maioria das narrativas dos irmãos Grimm pertencem à ideologia familista da classe burguesa, já que, segundo Uther (2008), *contos domésticos* são, na cultura alemã, histórias que servem como um guia/manual para a educação de base cristã e que fazem parte do espaço doméstico, estando visceralmente ligadas aos valores da família tradicional (que é estruturada de forma hierárquica: o marido-pai tem poder sobre todos; portanto, é de ordem patriarcal). Martins (2015, p. 24) lembra que os Grimm reescreveram vários contos encontrados na coleção de Perrault e, embora haja algumas diferenças, "isso não implica necessariamente mudanças significativas em relação à ideologia patriarcal subjacentes aos textos" do poeta francês.

Vale dizer que Jack Zipes, após comparar passagens de diferentes versões dos contos coletados pelos Grimm, chegou à conclusão de que os dois irmãos alteraram as histórias para promover valores burgueses e patriarcais e, desse modo, socializar as crianças, sugerindo-lhes modelos de comportamento específicos de gênero (cf. HAASE, 2003). Segundo Haase (2003, p. 11, tradução nossa), Ruth Bottigheimer foi mais longe ao revelar, em seus estudos sobre os contos dos irmãos Grimm, como as intervenções editoriais dos dois eruditos enfraqueceram "personagens femininas antes fortes, demonizaram o poder feminino, impuseram uma perspectiva masculina nas histórias [...] e tornaram a heroína impotente ao privá-las da fala, tudo de acordo com os valores sociais de seu tempo"[113].

Aliás, Haase (2003) frisa que Bottigheimer descobriu não apenas que as interferências dos Grimm moldaram a representação/caracterização de figuras femininas, mas que as próprias fontes dos dois folcloristas já apresentavam algumas das visões estereotipadas sobre gênero.

---

[113] "*once-strong female characters, demonized female power, imposed a male perspective on stories* […] *and rendered heroine powerless by depriving them of speech, all in accord with the social values of their time*".

Segundo Haase (2003, p. 12, tradução nossa), Bottigheimer concluiu que a imagem da mulher nos contos dos Grimm resultou em parte da "crescente dependência de Wilhelm com os contos folclóricos misóginos dos séculos XVI e XVII"[114].

A pesquisa feminista sobre os contos dos Grimm teve consequências de longo alcance, visto que revelou, por exemplo, "a inscrição dos valores patriarcais no conto de fadas clássico, documentou a apropriação do gênero por editores e colecionadores do sexo masculino e aguçou nossa compreensão do complexo processo editorial e cultural envolvido na representação das mulheres"[115] (HAASE, 2003, p. 14, tradução nossa). Além disso, "confirmou o papel do conto de fadas no processo de socialização, mostrando que a representação de Wilhelm Grimm das mulheres ajudou a construir um modelo culturalmente específico de identidade de gênero"[116] (HAASE, 2003, p. 14, tradução nossa).

Os contos de Andersen também refletem a mentalidade de sua época, a saber, patriarcal, conservadora e cristã. Segundo Coelho (2009, p. 31-32, grifo nosso), dentre "os diversos valores ideológicos consagrados pelo Romantismo, e facilmente identificáveis nas histórias desse autor", podemos destacar, no que diz respeito aos estereótipos sexistas que cercavam a mulher e, por consequência, as figuras femininas de suas histórias, a "valorização da obediência, da pureza, da modéstia, da paciência, do recato, da submissão, da religiosidade como *virtudes básicas da mulher* (patente em todos os contos, confirmando o ideal feminino consagrado pela tradição: pura/impura, bruxa/fada, mãe/madrasta...)".

Segundo Coelho (1991), H. C. Andersen tornou mais explícitos, em suas histórias, os padrões de comportamento exigidos pela sociedade patriarcal, cristã e burguesa que então se consolidava naquele período na Dinamarca. Ainda de acordo com a pesquisadora, encontramos na produção literária do dinamarquês a imagem da mulher

> como *ser dual* que surge no Renascimento: no *plano do ideal*, ela é o ser do qual depende a realização total do Homem; no plano da *realidade social* e humana, é o ser-objeto, totalmente submisso à Vontade do homem e a quem pertence (pai, irmão ou marido). Note-se, em todas as estórias que afirmam tal imagem da mulher, que sempre *alguém decide de seu destino* sem consultá-la para nada: ela é totalmente passiva e a tudo se curva docilmente (COELHO, 1991, p. 151-152, grifo da autora).

---

[114] "*Wilhelm's increasing reliance on misogynistic folktales from the sixteenth and seventeen centuries*".
[115] "*the inscription of patriarchal values in the classic fairy tale, documented the appropriation of the genre by male editors and collectors, and sharpened our understanding of the complex editorial and cultural process involved in the representation of women*".
[116] "*it confirmed the role of fairy tale in the process of socialization by showing Wilhelm Grimm's representation of women helped construct a culturally specific model of gender identity*".

Zipes (2017) nos diz que, no final do século XIX, os contos de fadas tinham funções dentro da sociedade de classe média. Dentre aquelas que podemos trazer à luz, vale mencionar que tinham como objetivo reforçar noções de gênero patriarcais. Nas palavras de Zipes (2017, p. 419, tradução nossa), embora "as tramas e os temas e personagens tenham sido alterados, o conto de fadas clássico para crianças e adultos reforçou a ordem simbólica patriarcal baseada em noções rígidas de sexualidade e gênero"[117].

No século XX, ao invés de apropriar-se dos contos de fadas tradicionais e subverter seus elementos conservadores, Disney os acentuou ainda mais, afinal, o objetivo era agradar seu público-alvo: a classe média conservadora dos Estados Unidos da época (cf. ZIPES, 2000). Em suma, Walt Disney recuperou as noções patriarcais de gênero encontradas nas histórias de Perrault e dos Grimm, preservando a visão estereotipada desses autores em relação às mulheres (cf. KERSTEN, 2018). Zipes (2017, p. 430) conclui que não há dúvidas de que esse cineasta manteve os traços dos contos dos Grimm que reforçavam noções de gênero patriarcais do século XIX, os quais aprovava e compartilhava com os dois irmãos.

De modo geral, os contos de fadas da tradição refletem valores e crenças da sociedade cristã-burguesa-patriarcal. Por isso, em relação às figuras masculinas, essas histórias submetem as personagens femininas a papéis estereotipados e socialmente desvalorizados/estigmatizados, indicando às leitoras modelos femininos de comportamento. Martins (2002, p. 16) nos diz, por exemplo, que "as qualidades exigidas das mulheres são a beleza, a modéstia, a pureza, o recato e, principalmente, a submissão à figura masculina".

Nesse sentido, é importante acrescentar que, segundo Lieberman (1986), muitos contos, como é o caso de "Branca de Neve", eram utilizados para aculturar mulheres a papéis sexuais estereotipados. A estudiosa afirma que gerações de mulheres formaram seus conceitos "ideias sobre o que poderiam ou não realizar, que tipo de comportamento seria recompensado e a própria natureza da recompensa, em parte de seus contos de fadas favoritos"[118] (LIEBERMAN, 1986, p. 187, tradução nossa). Por exemplo, o conto "Cinderela", de Perrault, sugere que um bom destino aguarda a mulher que sofre resignada e pacientemente.

Sobre esse assunto, Rowe (1986) nos diz que meninas e mulheres eram (e ainda são, em certa medida) levadas, inconscientemente, a transferir dos contos para a vida real as normas socioculturais que celebram a passividade, a dependência, o consentimento ao poder masculino,

---

[117] "*the plots and the themes and characters were altered, the classic fairy tale for children and adults reinforced the patriarchal symbolic order based on rigid notions of sexuality and gender*".
[118] "*ideas of what they could or could not accomplish, what sort of behavior would be rewarded, and of the nature of reward itself, in part from their favorite fairy tales*".

o casamento não apenas como um ideal, mas como o único estado pelo qual as mulheres devem aspirar, além de diversos outros elementos considerados *virtudes femininas*. A pesquisadora acrescenta que tal identificação acontecia porque os contos perpetuam o *status quo* patriarcal, "fazendo com que a subordinação feminina pareça um destino romanticamente desejável, na verdade, um destino inevitável"[119] (ROWE, 1986, p. 209, tradução nossa).

Por isso, segundo Rowe (1986, p. 211, tradução nossa), os contos são "transmissores poderosos de mitos românticos que encorajam as mulheres a internalizar apenas aspirações consideradas adequadas [...] dentro do patriarcado"[120]. Rowe (1986) acredita que esses mitos românticos governaram (e ainda governam) as expectativas de muitas mulheres, que esperavam ser a amada protegida de um homem no espaço doméstico e a mãe admirada por seus sacrifícios em nome da família. Uma pesquisa realizada por Kay Stone confirmou que muitas mulheres estadunidenses foram influenciadas pelas heroínas passivas dos Grimm e das animações da Disney, provando "o papel desempenhado pelo conto de fadas clássico na promulgação de estereótipos de gênero"[121] (HAASE, 2003, p. 26, tradução nossa).

Harries concorda (2000b, p. 480, tradução nossa) que essas antigas histórias de magia e encantamento sempre tiveram planos "para seu público e leitores, definindo o comportamento adequado e reforçando códigos de conduta"[122]. Os contos de Perrault, segundo a autora, prescrevem papéis nitidamente diferentes para homens e mulheres, não questionando, mas mantendo normas patriarcais. No caso dos Grimm, Harries (2000b) afirma que ambos deram prosseguimento à tradição socializante dos contos, higienizando-os para serem ferramentas mais eficientes na educação das crianças de classe média da Alemanha.

No que diz respeito às figuras femininas dos Grimm, o padrão mulher-anjo-recompensa e mulher-demônio-punição se mantém, reforçando assim padrões sexistas. Além disso, como lembra Harries (2000b), os contos dos dois irmãos incentivam comportamentos condicionados ao gênero do personagem: enquanto meninas não devem se desviar do caminho, meninos devem ser engenhosos, independentes e corajosos. Harries (2000b, p. 480-481, tradução nossa) conclui que os contos de Perrault, os dos Grimm e os de Andersen reiteram "as estruturas existentes de poder e de relações de gênero, afetando gerações de crianças [...]. Os filmes da Disney baseados em seus contos continuaram a reforçar esses padrões ideológicos"[123].

---

[119] "*by making female subordination seem a romantically desirable, indeed an inescapable fate*".
[120] "*powerful transmitters of romantic myths which encourage women to internalize only aspirations deemed appropriate* […] *within a patriarchy*".
[121] "*the role played by the classical fairy tale in promulgating gender stereotypes*".
[122] "*on their audiences and readers, defining proper behavior and enforcing codes of conduct*".
[123] "*the existing structures of power and of gender relations, affecting generations of children* […]. *The Disney films based on their tales have continued to reinforce these ideological patterns*".

Aliás, conforme Rowe (1986), a cultura patriarcal depende da aceitação desses papéis para sobreviver. Nos termos da estudiosa, os contos que celebram a passividade, "a dependência e o auto sacrifício como virtudes cardeais de uma heroína sugerem que a própria sobrevivência da cultura depende da aceitação de papéis que a relegam à maternidade e à domesticidade"[124] (ROWE, 1986, p. 210, tradução nossa). Portanto, os contos contribuem para a estabilidade da cultura machista. Contudo, nos dias de hoje, o patriarcado encontra-se em vertigem, mesmo que ainda seja possível encontrar sexismo e preconceito em várias esferas sociais. A decadência desse antigo sistema está relacionada ao feminismo, já que muitas mulheres, motivadas pelas pautas feministas, não mais aceitam papéis estereotipados de gênero e lutam diariamente para que haja, cada vez mais, maior igualdade entre os gêneros.

Com efeito, ainda segundo Rowe (1986), por conta dos movimentos de liberação das mulheres, iniciados no século XIX, e das redefinições radicais dos papéis sociais, as mulheres desafiaram e desafiam os costumes sexistas e os contos que replicam tais costumes. Isso não significa dizer, por exemplo, que todas as feministas recusam o casamento ou a maternidade. Na verdade, veem que isso não deve ser imposto às mulheres. Assim sendo, o que hoje elas estão recusando é a imposição de papéis sociais estereotipados, como aqueles encontrados nos contos, em que as heroínas são belas, passivas, impotentes, indefesas e dependentes, devendo, para alcançar sucesso e felicidade, casar-se e ter filhos.

Enfim, como vimos no decorrer deste tópico, os contos de fadas clássicos, ao oferecerem informações sobre a sociedade tradicional, serviram "para subsidiar a supremacia do masculino sobre o feminino, criando uma atmosfera de subordinação feminina, impondo papéis e atitudes tradicionalmente aceitos" (BARROS; NOGUEIRA, 2016, p. 13). Em outros termos, os contos foram "instrumento de veiculação e perpetuação de diferentes estereótipos e ideais, como a subordinação feminina" (BARROS; NOGUEIRA, 2016, p. 16). Portanto, essas antigas histórias de magia disseminaram discursos que cooperaram para frisar o papel da mulher como passiva e submissa. A esse respeito, Rowe (1986) nos diz que os contos nos mostram i) a incapacidade da heroína de agir de modo independente ou assertivo, ii) a confiança de que será resgatada por forças externas (e masculinas) e iii) a restrição dela ao lar.

Em oposição à sociedade tradicional, sobre a qual discorremos anteriormente, uma nova mentalidade, centrada na igualdade de gêneros, por exemplo, mas também na igualdade racial e entre classes, surgiu graças a inúmeros movimentos sociais, como é o caso do feminismo, que, apesar de ter irrompido no século XIX, ainda em meio às crenças e valores dominantes e

---

[124] "*dependency, and self-sacrifice as a heroine's cardinal virtues suggest that culture's very survival depends upon a woman's acceptance of roles which relegate her to motherhood and domesticity*".

tradicionais da sociedade patriarcal, conseguiu alcançar proporções internacionais visando mudar a situação social das mulheres.

É pertinente dizer que, segundo Coelho (2000, p. 25, grifo da autora), os efeitos dessa nova mentalidade já aparecem na literatura para crianças e jovens, através, por exemplo, "da igualdade entre meninos e meninas, *não mais estigmatizados pelo que é certo ou errado para o homem e para a mulher*". Com isso, nosso objetivo é analisar, como já dissemos, de que modo a mulher, que nos contos clássicos ocupava uma posição de submissão e passividade em relação às personagens masculinas, transformou sua situação no âmbito social com as lutas e pautas do movimento feminista a ponto de ressignificar a si mesma na literatura (e em outras artes), como é o caso da protagonista da trilogia "Jogos vorazes", cuja caracterização se distancia em muito das figuras femininas estereotipadas dos contos.

5.2 O movimento feminista

Como sabemos, a história, a vida e as funções da mulher na sociedade tradicional (cristã-burguesa-patriarcal) foram marcadas "por uma trajetória em que preconceito, discriminação e paternalismo se fizeram constantes. Por vários anos, a visão social da mulher foi forjada pelo poder patriarcal e sexista e, apesar dos avanços ocorridos ao longo dos anos, a mulher ainda se encontra associada às funções de mãe e dona-de-casa" (BASTOS; NOGUEIRA, 2016, p. 13). Por muito tempo, a condição da mulher em muitas sociedades não foi (e em muitas ainda não é) igual à do homem. Conforme aponta Beauvoir (1970), os homens sempre tiveram vantagens e privilégios dentro da sociedade em relação às mulheres, com salários mais altos, cargos mais importantes e maiores possibilidades de êxito.

Historicamente, a marginalização e a opressão da mulher começam com o patriarcado. Baseando-se em Frederich Engels, Beauvoir (1970) relata que, na Idade da Pedra, enquanto o homem saía para pescar ou caçar, a mulher permanecia em casa, mas nem por isso suas tarefas eram vistas como inferiores em relação às dos homens. É possível inferir, portanto, que havia certa igualdade entre homens e mulheres nesse longínquo período. Então, com a descoberta do cobre e de outros minérios, evento que define a Idade de Bronze (3500-1250 a.C.), as estruturas sociais sofreram mudanças significativas. O homem passa a explorar as florestas para torná-las terras de plantio e começa a escravizar outros homens, prática que se torna mais eficiente, de acordo com Beauvoir (1970), que o trabalho feminino.

Segundo Beauvoir (1970, p. 74), com a propriedade privada, surge o patriarcado: “senhor dos escravos e da terra, o homem torna-se também proprietário da mulher”. O trabalho do homem passa a ser mais importante para economia e apenas ele pode trabalhar fora. A mulher está, agora, confinada ao espaço doméstico (lar). O “direito paterno substitui-se então ao direito materno; a transmissão da propriedade faz-se de pai para filho e não mais da mulher a seu clã” (BEAUVOIR, 1970, p. 75). Há, assim, a substituição do matriarcado pelo patriarcado. De fato, para Frederich Engels, o matriarcado foi substituído pelo patriarcado com o surgimento da propriedade privada, provocando com isso as desigualdades de gênero que o feminismo luta até hoje para erradicar (cf. LIMA; SOUZA, 2019).

Bonnici (2007) confirma que, para F. Engels, a opressão da mulher tem início com o patriarcado, que está relacionado à longa passagem da vida nômade à agrícola e ao surgimento da propriedade privada. Em um contexto antropológico, conforme Macedo e Amaral (2005, p. 145, grifo nosso), o patriarcado é um conceito que descreve um sistema de organização social em que as tarefas,

> as funções e a noção de identidade de cada um dos sexos estão definidas de uma forma distinta e oposta, sendo estabelecido que as posições de poder, privilégio e autoridade pertencem aos elementos masculinos, quer ao nível familiar, quer ao nível mais lato da sociedade no seu todo.
> [...] A padronização das relações entre os dois sexos garante continuidade [...] a este sistema [...], cujos valores [...] interpretam *diferenças biológicas como diferenças em termos de capacidade, interesses legítimos e até valor humano*.

A partir da perspectiva feminista, o patriarcado “designa uma formação social em que os homens detêm o poder, ou ainda, mais simplesmente, o poder é dos homens. Ele é, assim, quase sinônimo de ‘dominação masculina’ ou de opressão das mulheres” (DELPHY, 2009, p. 173). Segundo Macedo e Amaral (2005, p. 145), o patriarcado é, no âmbito da crítica feminista, um termo que diz respeito ao modo como “os privilégios socialmente atribuídos aos homens significam, necessariamente, a opressão daqueles a quem os mesmos privilégios são negados, isto é, às mulheres”. Apesar de no termo haver o radical *pater* (pai), o patriarcado nomeia a “dominação dos homens, quer sejam eles pais biológicos ou não” (DELPHY, 2009, p. 175). Aliás, como qualquer fenômeno histórico,

> a família patriarcal não corresponde a um modelo único de organização familiar, apresentando variações ao longo do tempo e de acordo com o lugar, porém mantendo sempre a superioridade e o poder do patriarca em relação aos seus outros membros (LIMA; SOUZA, 2019, p. 580).

De um modo geral, podemos dizer que o feminismo luta exatamente contra esse tipo de sistema social, que nega direitos às mulheres, afinal de contas, “nos limites desse sistema, o ser feminino é subordinado ao masculino [...]; o poder é exercido na vida civil e doméstica de modo a submeter a mulher” (ZOLIN, 2009a, p. 226). Nesse sentido, o feminismo e todas as conquistas que as mulheres obtiveram até hoje são um contragolpe no patriarcado, já que elas passaram a ter direitos (acesso ao mercado de trabalho, igualdade salarial, direito ao voto...) que antes não tinham nesse tipo de organização familiar e social.

É pertinente dizer que, de uma forma ou de outra, o patriarcado ainda existe no mundo contemporâneo, assim, “o objetivo fundamental do feminismo é acabar com o patriarcado como forma de organização política” (GARCIA, 2011, p. 18). De fato, o feminismo surge no século XIX justamente para combater as desigualdades entre homens e mulheres iniciadas com o patriarcado. De modo geral, esse movimento social implica o fato de as mulheres apontarem as injustiças do sistema e reivindicarem seus direitos. Para Garcia (2011, p. 13), o feminismo diz respeito a “diferentes momentos históricos em que as mulheres articularam, tanto na teoria quanto na prática, um conjunto coerente de reivindicações e se organizaram para consegui-las”. De modo conciso, a pesquisadora define feminismo da seguinte forma:

> o feminismo pode ser definido como a tomada de consciência das mulheres como coletivo humano, da opressão, dominação e exploração de que foram e são objeto por parte do coletivo de homens no seio do patriarcado sob suas diferentes fases históricas, que as move em busca da liberdade de seu sexo e de todas as transformações da sociedade que sejam necessárias para este fim. Partindo desse princípio, o feminismo se articula como filosofia política e, ao mesmo tempo, como movimento social (GARCIA, 2011, p. 13).

Por essa razão, segundo Hall (2006), o feminismo é um dos cinco avanços da sociologia contemporânea, ao lado das teorias marxistas, da psicanálise de Sigmund Freud, da linguística de Ferdinand de Saussure e das reflexões filosóficas de Michel Foucault. Hall (2006) aponta que as pautas do feminino são diversas, contestando, por exemplo, inúmeros pontos da vida social, tais como a família, a sexualidade, o trabalho doméstico, a divisão doméstica de trabalho e o cuidado com os filhos. De um modo geral, esse movimento social se preocupou e ainda se preocupa, de acordo com Jarvis (2008), com as condições sociais que, por um lado, restringem a participação das mulheres na esfera pública e que, por outro, reduzem a importância de suas atividades na esfera privada.

Mesmo que estejamos na terceira década do século XXI, ainda é possível usar as palavras de Joan Scott (1992, p. 67) para descrever o feminismo de hoje: “o feminismo tem

sido [...] um movimento internacional, mas possui características particulares, regionais e nacionais". Por essa razão, podemos com certeza falar em *feminismos* (e não apenas em feminismo). Na década de 1990, no âmbito dos estudos sobre gênero, a crítica feminista expandiu-se, interligando-se a questões tão diversas quanto importantes, como classe, raça, etnia e sexualidade. Percebeu-se, assim, que *mulheres* não é uma categoria social homogênea, nem mesmo é determinada apenas pelo sexo biológico. Segundo Garcia (2011, p. 93), já a partir de 1975 o termo feminismo não podia mais ser escrito no singular, porque "foi florescendo em cada lugar do mundo com suas características, tempos e necessidades próprias". Ainda que haja vários *movimentos feministas*, com pautas e reivindicações diferentes, há um ponto que os une: "*lutar pelo reconhecimento de direitos e oportunidades para as mulheres e, com isso, pela igualdade de todos os seres humanos*" (GARCIA, 2011, p. 12, grifo nosso).

Podemos concluir que, por um lado, há especificidades (raça, etnia, nacionalidade...), isto é, elementos que marcam a diversidade da categoria *mulheres*; por outro, há similaridades, pois, ainda que cada grupo de mulheres lute por pautas próprias, as mulheres também lutam por causas comuns. Em outros termos, mesmo que hoje seja mais apropriado falar *feminismos*, pois os *movimentos feministas* "distinguem-se como plurais, reconhecem-se e reafirmam-se como movimentos vários de mulheres, sob as mais variadas condições humanas" (COSTA, 2019, p. 525), sendo que nos vemos agora, "mais do que antes, diante de complexas relações sociais de sexos, como de classes sociais, raças, etnias, cores de pele, orientações sexuais e gerações" (COSTA, 2019, p. 526), as pautas, as reivindicações, as reflexões teóricas... ainda acentuam, de uma forma ou de outra, "caminhos de luta por igualdade das pessoas, *quaisquer que sejam suas diferenças*" (COSTA, 2019, p. 526, grifo nosso).

Nosso objetivo não é falar sobre todas as vertentes feministas, mas pontuar, a seguir, algumas das reivindicações desse movimento social que, de uma forma ou de outra, reúne esses feminismos. Antes de se tornar um movimento crítico-teórico-social internacional, a luta das mulheres nasceu na Inglaterra e nos Estados Unidos, sendo comumente dividida em cinco ondas (cf. MORAIS, 2018). Aliás, antes da primeira onda, é possível encontrar manifestações de um *protofeminismo* em países como a França, como é o caso do círculo das preciosas, mencionado anteriormente. Porém, devido à mentalidade patriarcal, não houve mudanças significativas no cenário de opressão e submissão das mulheres daquele momento.

Baseando-nos em Morais (2018), podemos dizer que o feminismo nasce no século XIX com o objetivo de reivindicar a emancipação da mulher e a igualdade político-social entre os gêneros, visto que, segundo Beauvoir (1970), quase não houve, no curso da História, um mundo

em igualdade de condições e oportunidades. A propósito, segundo Morais (2018, p. 158), vale apontar que o objetivo do feminismo não era (nem é)

> "exterminar" o sujeito masculino; buscou, no entanto, libertar a mulher de uma tradição machista e patriarcal com a finalidade de transformar a sua situação político-social. As mulheres ansiavam e desejavam ser vistas como sujeitos, como um grupo identificável no seio da sociedade, independentes e autônomas, donas de si e de seus corpos.

De modo geral, o feminismo tem se preocupado, desde seu surgimento, com o bem-estar das mulheres, a emancipação feminina, o direito ao voto e ao aborto; com a discriminação baseada na diferença sexual, o estupro e o preconceito contra as mulheres (misoginia); com a violência doméstica, as oportunidades desiguais de emprego e as diferenças salariais; com a falta de visibilidade histórica e a maior representação/participação das mulheres na academia e na política etc. O feminismo é um movimento político-social que reivindica mais recursos para as mulheres e denuncia a persistência da desigualdade (cf. SCOTT, 1992), assim, a atenção das feministas recaiu/recai sobre a equidade entre os gêneros.

Não se pode negar que as conquistas alcançadas sejam muitas, porém, a luta é contínua, pois ainda há problemas que "são enormes, discriminações e opressões que padecem em todo o mundo. A igualdade entre homens e mulheres ainda não foi conquistada" (GARCIA, 2011, p. 95). De fato, a luta não acabou, visto que "os tipos de relações de sexualidade estabelecidos no opaco passado humano ainda dominam nossas vidas sexuais, nossas ideias sobre homens e mulheres e os meios de educar nossas crianças" (RUBIN, 1993, p. 20). Sobre isso, Chatagnier (2014) nos diz que, apesar de os tempos serem outros e a contemporaneidade representar uma nova era, a exclusão e a desigualdade, não somente de gênero, mas também racial e de classe, por exemplo, ainda se fazem presentes na sociedade, assombrando todos "aqueles que fazem parte das minorias" (CHATAGNIER, 2014, p. 44).

Enfim, baseando-nos em Fougeyrollas-Schwebel (2009), podemos concluir que, de um modo geral, o feminismo é um *movimento coletivo de luta das mulheres*. Essas lutas partem do reconhecimento das mulheres como "sistematicamente oprimidas, na certeza de que as relações entre homens e mulheres não estão inscritas na natureza, e que existe a possibilidade política de sua transformação" (FOUGEYROLLAS-SCHWEBEL, 2009, p. 144). Nessa esteira, Zolin (2009a, p. 218) acrescenta que o feminismo é um "movimento social que preconiza a ampliação dos direitos civis e políticos da mulher, não apenas em termos legais, mas também em termos da prática social". Como movimento político organizado, iniciou-se há cerca de dois séculos

estando alicerçado na crença de que “as mulheres podem mudar a posição de inferioridade que ocupam no meio social” (ZOLIN, 2009a, p. 220).

De acordo com McCann *et al*. (2019, p. 304), uma pessoa feminista deve acreditar que gênero é socialmente condicionado, reconhecer o patriarcado, desafiar a misoginia, defender a autonomia corporal e buscar a igualdade de gênero. Dentro do panorama contemporâneo (final da primeira década do século XXI em diante), várias feministas apostam nessas respostas e acreditam que *todos nós* devemos ser feministas. Dentre as adeptas desse tipo de feminismo estão a escritora Caitlin Moran, a atriz Emma Watson, a ex-primeira-dama dos Estados Unidos da América Michelle Obama e a escritora Chimamanda Ngozi Adichie.

Por conta do feminismo, a representação feminina na literatura (e em outras expressões artísticas, como o cinema) transformou-se, uma vez que a arte literária acompanhou essa grande agitação social. Ora, se “o pensamento de uma época influencia o processo de formação da identidade, que pode ser verificado nas narrativas e, portanto, nas representações” (AGUIAR; BARROS, 2015, p. 8), não é de se surpreender que, nos contos de fadas tradicionais e mesmo nas primeiras adaptações dos estúdios Walt Disney, as várias personagens femininas estejam sobrecarregadas de estereótipos de gênero criados e mantidos pelo patriarcado, e, em narrativas mais contemporâneas, como é o caso de “Jogos vorazes”, de S. Collins, seja possível encontrar figuras femininas obstinadas, determinadas, independentes, questionadoras, fortes e (pro)ativas, que não mais esperam ser salvas por um príncipe, mas que assumem o papel de herói da história narrada e delimitam/traçam o próprio destino.

Aliás, a crítica feminista se dedicou a estudar a história e o conteúdo dos contos de fadas, visto que os homens, conforme K. J. Lau (2008), têm figurado de forma proeminente nos contos orais e literários como personagens ativos, contadores de histórias (mesmo que tenha havido e haja mulheres contadoras), estudiosos, folcloristas e escritores: “muito de nossa compreensão das maneiras pelas quais os homens são representados e os papéis que desempenharam em moldar, transmitir, representar, coletar e organizar contos vem de estudos feministas iniciados na década de 1970”[125] (LAU, 2008, p. 617, tradução nossa).

A esse respeito, Jarvis (2008) nos diz que a crítica feminista sobre os contos tradicionais apontou os estereótipos femininos encontrados nos contos clássicos, em que há a reprodução de formas sociais do patriarcado, com heroínas passivas e heróis ativos, e como essas imagens tinham/têm a capacidade de aculturar mulheres, mantendo-as subordinadas aos homens. Além disso, a crítica feminista redescobriu as contadoras de histórias e contos de fadas escritos por

[125] “*much of our understanding of the ways in which men are represented and the roles they have played in shaping, transmitting, performing, collecting, and organizing tales grows out of feminist scholarship begun in the 1970s*”.

mulheres, como é o caso das preciosas, já que a tradição literária deu maior atenção aos contos de Perrault. A redescoberta de contos de fadas escritos por mulheres é, com efeito, produto dos movimentos feministas, ou melhor, da crítica feminista, que retirou da escuridão e da sombra de autores consagrados, como é o caso dos Grimm, mulheres importantes no que diz respeito à produção e recepção de contos de fadas.

Por sinal, pesquisas feministas apontaram que práticas editorais, como as dos Grimm, privilegiavam histórias que perpetuam estereótipos de gênero. Segundo Jarvis (2000, p. 158, tradução nossa), na década de 1980, Ruth Bottigheimer e Maria Tatar criticaram a obra dos dois irmãos porque "não apenas há um sexismo inerente embutido na coleção, mas essa misoginia foi produto da intenção editorial de Wilhelm Grimm"[126]. Bottigheimer, conforme Jarvis (2000), concluiu que os contos dos Grimm foram projetados para aculturar crianças e mulheres, visto que abarcam modelos de comportamento que o patriarcado deseja manter. Ainda a respeito dos contos dos Grimm, Jarvis (2008) nos diz que as intervenções editorais dos dois moldaram as narrativas para criar uma imagem restritiva de feminilidade.

De forma a questionar e a combater a tradição dos contos de fadas em torno do feminino, a crítica feminista, segundo Jarvis (2008), i) descobriu as mulheres informantes e escritoras de contos; ii) analisou a contribuição feminina para o gênero, que foi eclipsada por coleções e antologias de histórias coletadas, escritas e/ou editadas por homens e até mesmo ignoradas pela academia; e iii) examinou a representação das mulheres nos contos canônicos, criticando, por exemplo, as heroínas passivas e silenciadas.

É pertinente dizer que, nos contos de magia tradicionais, *gênero* diz respeito a traços comportamentais e/ou psicológicos associados ao sexo biológico e encarados como *naturais*. Nessa esteira, ao considerar as reflexões de Butler, Oliveira (2018) diz que os contos ilustram a ordem compulsória entre sexo e gênero, isto é, as representações de gênero estão relacionadas intrinsecamente ao sexo biológico do personagem. No caso dessas histórias, o sexo biológico do personagem parece determinar, de fato, seu comportamento, suas atitudes e até mesmo seu percurso narrativo, afinal, enquanto personagens masculinos frequentemente se aventuram pelo mundo externo, personagens femininas ficam em casa.

Hoje, graças à crítica feminista, sabemos que gênero não é como uma extensão do sexo biológico. De acordo com Bastos e Nogueira (2016, p. 13-14), gênero diz respeito ao que é socialmente construído e esperado em oposição ao que é biológico/anatômico: "assim, o gênero é pensado como referência à personalidade e comportamento e não ao corpo, sendo o gênero e

[126] "*not only is there an inherent sexism built into the collection, but this misogyny was the product of Wilhelm Grimm's editorial intent*".

sexo compreendidos como duas coisas distintas". Macedo e Amaral (2005) atestam que, para muitas feministas, gênero é uma categoria socialmente elaborada.

Essa concepção, utilizada neste capítulo, surgiu durante a segunda onda do feminismo. A partir dos anos 1970, gênero passa a ser visto como um conjunto de construções culturais que são convencionais e arbitrárias, assim, não derivam da anatomia do indivíduo, mas são impostas sobre as diferenças biológicas. Dessa maneira, ao utilizarmos o conceito de *gênero*, "passamos diretamente do campo biológico para o campo sociocultural. Estamos nos referindo, desta vez, às posições que os homens e as mulheres ocupam, *de acordo com o que é socialmente esperado*" (CHATAGNIER, 2014, p. 18, grifo nosso).

Simone de Beauvoir, cerca de vinte anos antes da segunda onda, com sua famosa frase "ninguém nasce mulher: torna-se mulher" (BEAUVOIR, 1967, p. 9), já se colocava no hall de feministas que acreditam como determinados traços e características não são intrínsecos ao sexo feminino, mas, pelo contrário, são construções culturais ensinadas desde bem cedo às meninas. A estudiosa chega à conclusão de que a biologia (sexo biológico) não explica a opressão e a subordinação das mulheres, mas a própria cultura (masculinista), sendo que foi justamente a diferença biológica e/ou anatômica a desculpa utilizada pelo patriarcado para subjugar, privar, inferiorizar e sobretudo excluir as mulheres das estruturas de poder. Beauvoir "separa natureza da cultura e aprofunda a ideia de que o gênero é uma construção social, ainda que ela não utilize a palavra gênero" (GARCIA, 2011, p. 82).

McCann *et al*. (2019, p. 115) confirmam que as conclusões a que chega Beauvoir dizem respeito ao fato de que a condição de *ser mulher*, ou a feminilidade, "é uma construção cultural ou social, formada ao longo de gerações. Nessa construção [...] moram as causas da opressão às mulheres". Segundo McCann *et al*. (2019, p. 116), Beauvoir acreditava que "nenhuma sina econômica, psicológica ou biológica determina a figura que a mulher apresenta à sociedade. Em vez disso, argumenta, foi a civilização que criou essa criatura feminina". Vale dizer que Beauvoir reconhece que há diferenças indiscutíveis entre homens e mulheres nos domínios da biologia, mas a autora francesa nega que essas diferenças "estabeleçam um destino determinado e inevitável para a mulher" (MCCANN *et al*., 2019, p. 115). Foi a sociedade masculinista, como sabemos, que criou e determinou esse destino às mulheres.

Nesse sentido, os papéis femininos, como os conhecemos por meio dos estereótipos de gênero, não são inerentes à natureza feminina (nem os masculinos são próprios da natureza masculina) como o patriarcado queria/quer nos induzir a acreditar. Na verdade, feminilidade e masculinidade são categorias cultural e socialmente construídas e ensinadas. Assim, "ninguém

nasce com o gênero construído, mas este é formado de acordo com as convenções sociais estabelecidas às quais a criança é exposta" (CHATAGNIER, 2014, p. 10).

Os contos de encantamento da tradição ocidental, diferentemente, passam a ideia de que certos traços, atitudes e comportamentos são típicos do sexo feminino, enquanto outros, do sexo masculino. Fazendo uso dos termos de Albuquerque Jr. (2019), podemos dizer que, de um modo geral, as caracterizações de personagens masculinos e femininos dos contos mágicos, guiadas pela mentalidade patriarcal, são apresentadas como naturais. Nesse sentido, trata-se de ver e tomar o corpo do indivíduo como seu destino e, portanto, de aceitar os papéis a ele atribuídos como sendo da ordem da natureza (cf. ZOLIN, 2009a). Martins (2015, p. 49) confirma que, nos contos de fadas da tradição, há uma "suposta ordem natural das coisas" no que diz respeito às construções sociais da mulher (e, por consequência, do homem).

Assim, parece-nos pertinente mencionar o que se chama de *biologismo* ou *determinismo biológico*, uma vez que, no âmbito do cânone literário (como é o caso dos contos de fadas), o patriarcado aparece, como em um reflexo do que busca fazer na vida social, na representação feminina limitando a mulher aos muitos "estereótipos tradicionais *baseados na biologia* e nas convenções tradicionais" (BONNICI, 2007, p. 198, grifo nosso).

> O biologismo refere-se à teoria de que as características e as diferenças biológicas têm papel determinante na cultura. *Atribui-se às forças biológicas o que outros atribuem à ideologia ou a papéis construídos socialmente*. De acordo com essa teoria, a diferença entre os sexos está muito mais nos fatores biológicos inatos do que no resultado de influências e condicionamentos sociais (BONNICI, 2007, p. 34, grifo nosso).

Com efeito, o conceito de biologismo foi/é utilizado pelo patriarcado para inferiorizar as mulheres. Já na Antiguidade Clássica, conforme aponta Chatagnier (2014), grandes filósofos, como Aristóteles, utilizaram as diferenças biológicas/anatômicas para marginalizar as mulheres e desse modo considerá-las *sexo frágil*. Segundo Mathieu (2009, p. 223, grifo da autora), as sociedades tradicionais "*sobrevalorizam* a diferenciação biológica, atribuindo aos dois sexos funções diferentes (divididas, separadas e geralmente hierarquizadas) no corpo social *como um todo*". Assim, "o gênero 'traduz' o sexo. Deve haver uma *adequação* entre gênero e sexo, com uma ênfase neste último" (MATHIEU, 2009, p. 224, grifo da autora).

Em resumo, os pares dicotômicos (homem e mulher, masculino e feminino) e os papéis sociais designados a cada um dos sexos foram baseados, nas sociedades tradicionais, em ideias e princípios biologizantes, justificando por muito tempo e até hoje as relações desiguais entre homens e mulheres. Os estudos feministas, por outro lado, buscam desconstruir as identidades

e representações de gênero engessadas entorno “do feminino e do masculino, mostrando que o discurso fundado no biológico ou na natureza dos sexos [ou na anatomia] é um mecanismo do poder do patriarcado” (CARNEIRO, 2019, p. 254).

Segundo Oliveira (2018), os contos de fadas adquiriram um papel junto à sociedade tradicional porque designaram, em concordância com o patriarcado, aos personagens femininos e masculinos comportamentos esperados refletindo a cultura em que estavam inseridos. Assim, os contos excluem qualquer “possibilidade de agenciamento, no que se refere às personagens femininas” (OLIVEIRA, 2018, p. 143), afinal, ao compararmos essas histórias às relações entre homens e mulheres dentro do patriarcado, notamos haver “crenças que especificam o que é característico de um e outro sexo e, a partir daí, determinam os direitos, os espaços, as atividades e as condutas próprias de cada sexo” (GARCIA, 2011, p. 19).

De acordo com Albuquerque Jr. (2019, p. 491, grifo do autor),

> ao nascer, qualquer ser humano é levado a aprender, a subjetivar, a incorporar essas distinções estabelecidas social e culturalmente a partir do que se nomeou de sexos, a reproduzir a ordem social sexuada, absorvendo a partir de várias pedagogias presentes no social, através do trabalho de várias instituições sociais, sendo a principal delas a família, os modelos de sujeito, os modos de comportamento, as performances corporais, gestuais, simbólicas, a fazer rostos que são apresentados como normais, naturais, específicos, próprios de homens e de mulheres, de seres masculinos e femininos. *A esses modelos de como ser sujeito masculino e feminino, a esses padrões, códigos, regras que internalizados devem diferenciar as formas de ser homem e de ser mulher, chamamos de modelos, padrões ou códigos de gênero*.

Esses modelos, padrões e códigos de gênero aparecem nos contos de fadas tradicionais, reproduzindo apenas duas possíveis identidades de gênero. Por outro lado, como veremos, na trilogia “Jogos vorazes” essas ideias são contestadas e subvertidas. Enfim, para a análise que pretendemos realizar, partimos da ideia de que

> o feminino e o masculino não são fatos naturais ou biológicos, mas sim construções culturais. *Por gênero entendem-se todas as normas, obrigações, comportamentos, pensamentos, capacidades e até mesmo o caráter que se exigiu que as mulheres tivessem por serem biologicamente mulheres*. Gênero não é sinônimo de sexo. Quando falamos de sexo estamos nos referindo à biologia – as diferenças físicas entre os corpos – e ao falar de gênero, as normas e condutas determinadas para homens e mulheres em função do sexo (GARCIA, 2011, p. 19-20, grifo nosso).

Nessa esteira, Bonnici (2007, p. 126) nos diz que gênero

> é a maneira como a cultura vê a mulher (e o homem) e como esta é construída culturalmente. [...] Referindo-se à mulher como naturalmente passiva, tímida, intuitiva, chorona, dependente, sem iniciativa, a reduz automaticamente a uma série de papéis. São os tradicionais papéis femininos, os quais, construídos culturalmente, foram atribuídos a muitas gerações de mulheres.

Por isso mesmo, ainda segundo Bonnici (2007), gênero tornou-se um dos temas centrais do feminismo contemporâneo, já que muitas feministas acreditam que "uma reviravolta nos papéis de gênero será a maneira mais eficaz para inverter as relações de poder entre homens e mulheres" (BONNICI, 2007, p. 126). Com isso, entendemos, com o pesquisador, que gênero é uma categoria sociocultural prescrita/imposta a um corpo sexuado.

Logo, a relação entre sexo e gênero não é algo natural ou então um destino inevitável, como o patriarcado queria nos fazer pensar, mas construída, ensinada e imposta pela sociedade tradicional. Então, se a divisão, de acordo com Bastos e Nogueira (2016, p. 14), "entre aquilo que constitui o masculino e o feminino é traçada pela sociedade, delimitando estereótipos que se multiplicam e vão sendo incorporados", podemos dizer que os indivíduos que fogem dessas regras e normas culturais sustentadas pela sociedade tradicional, patriarcal e machista, rompem estereótipos de gênero. Além disso, se masculinidade e feminilidade são "posições de sujeito, não necessariamente restritas a machos ou fêmeas biológicos" (SCOTT, 1992, p. 89), é possível dizer que gênero não é, então, algo fixo, mas mutável.

De forma a não causar ambiguidades, preferimos usar a locução *expressões de gênero*, pois os indivíduos podem ou não seguir o que tradicionalmente se espera de homens e mulheres. Assim, *expressões de gênero* é que são flexíveis, visto que configuram ações, comportamentos, maneiras de se vestir etc. que um indivíduo realiza e/ou adota em um certo momento, portanto, podem mudar a depender do contexto em que se encontra. Enfim, masculinidade e feminilidade não são determinadas pela biologia, pois isso é algo que se aprende. A sociedade tradicional tenta, até hoje, impor modelos masculinos de comportamento ao sexo biológico masculino e modelos femininos de comportamento ao sexo biológico feminino, mas os indivíduos estão, na verdade, sempre em transformação, pois cada um constrói-se

> *ao longo de seu processo de humanização e socialização, através das relações que mantém com os outros e consigo mesmo, com as instituições sociais e o meio social e cultural em que está inserido*. Ninguém nasce dotado de masculinidade ou feminilidade, aprende-se socialmente o que é ser dotado de tais atributos, aprendizado de modelos e códigos que nunca são internalizados ou obedecidos em sua inteireza, permitindo o surgimento de distintas maneiras de viver tanto a masculinidade quanto a feminilidade (ALBUQUERQUE JR., 2019, p. 492, grifo do autor).

Portanto, gênero, a nosso ver, tem uma *tripla* característica. Em primeiro lugar, o termo está associado a normas, obrigações, modelos, códigos, padrões e comportamentos esperados ou exigidos das mulheres (e dos homens) em função do sexo. Gênero está relacionado a sexo, pois a sociedade nos mostra o que espera de homens e mulheres baseando-se na anatomia, mas não é determinado por esse fator (que é de ordem biológica), referindo-se então ao social. Assim, feminilidades e masculinidades não são traços biológicos ou naturais, pelo contrário, são construções, concepções e imposições socioculturais.

Gênero diz respeito a "comportamentos, papéis e atividades socialmente construídos" (MCCANN *et al*., 2019, p. 338), portanto, não há nenhuma base biológica para os chamados *códigos de gênero*. Sendo assim, podemos falar em *expectativas de gênero*, porque o que muitos ainda consideram feminino ou masculino é o que a mentalidade do patriarcado, de que somos herdeiros, tentou/tenta impor aos nossos corpos e vidas.

Em segundo lugar, compreendemos que gênero não é algo fixo, visto que depende da teatralização de cada indivíduo, permitindo-lhes viver, de diferentes formas, o masculino e o feminino. Aqui, cabe relembrar o termo *expressões de gênero*, já mencionado, que se refere ao modo como um indivíduo age, se veste, interage e se expressa. Enquanto alguns, por pressão ou imposição da sociedade ou da família, seguem aquelas normas com mais rigidez, outros libertam-se e não se limitam ao que é socialmente prescrito/esperado, desse modo, rompem aquilo que chamamos de *estereótipos de gênero*. Assim, se gênero é um construto social, cada um pode expressar seu gênero como quiser/escolher, ora seguindo o que a sociedade espera, ora quebrando padrões e/ou distanciando-se do que se espera. Em terceiro e último lugar, há de se ter em mente que o conceito leva em conta diversos outros fatores, tais como classe, raça, etnia, idade, nacionalidade, sexualidade e identidade.

Nos contos de fadas, como sabemos, há uma rigidez e/ou uma imposição, ou seja, há comportamentos que são considerados femininos e outros, masculinos. Na trilogia de Collins, por outro lado, há maior fluidez e, por consequência, uma quebra de estereótipos de gênero, já que Katniss, por exemplo, realiza ações historicamente associadas ao masculino, distanciando-se, assim, do feminino dos contos. Narrativas não ortodoxas, como é o caso de "Jogos vorazes", mostram-nos essa quebra de paradigmas masculinos e femininos. É isso o que veremos a seguir com maiores detalhes nos planos narrativo e discursivo dos romances, mostrando-nos, sem que Collins precise dizer explicitamente, seu feminismo, pois, na caracterização de Katniss, revela-nos a maior reivindicação desse movimento social: que a mulher tenha liberdade para definir ela mesma a sua identidade e seu destino.

Vale recordar que nossa hipótese, como dissemos anteriormente, é a de que a trilogia de Collins configura uma revisão feminista dos contos de fadas clássicos. De modo geral, os textos revisionistas dão novas roupagens a histórias e personagens, subvertendo padrões sexistas, como é o caso da representação das figuras femininas dos contos dos Grimm. Em última análise, o revisionismo é, segundo Oliveira (2018), um processo que envolve revisitar representações cristalizadas e manipular convenções literárias para então desconstruir e reconstruir, alcançando assim a crítica desejada e possibilitando "que personagens e histórias outrora silenciadas e apagadas possam vir à tona. Desnaturaliza-se, portanto, políticas de representações criadas ao longo dos séculos, quando pensados os contos de fadas [tradicionais] e o papel submisso de personagens como as princesas" (OLIVEIRA, 2018, p. 142).

5.3 A mulher nos contos de fadas e na trilogia "Jogos vorazes"

Em "Jogos vorazes", Katniss, personagem principal e narradora da história, rompe e questiona vários códigos de gênero impostos às mulheres pelo patriarcado. Dada a extensão da tese, selecionamos quatro aspectos que muito têm a nos dizer quando o assunto é *personagens femininas*: a dualidade mulher-anjo *versus* mulher-demônio, o problema do casamento imposto, a passividade feminina e o empoderamento feminino. Outros elementos podem ser brevemente trazidos à luz, como, por exemplo, a relação entre público e privado.

Segundo Bonnici (2007, p. 78), o conceito de esfera pública e esfera privada é uma das muitas instâncias que indicam a dominância masculina, uma vez que o objetivo é "mostrar o alotamento do homem à primeira (o mundo competitivo da política, do império, dos negócios) e da mulher à segunda (o mundo doméstico)". Com efeito, nos contos de magia clássicos, o herói masculino é aquele que se aventura mundo afora. Por outro lado, as princesas e outras figuras femininas, como camponesas que no final da diegese se tornam princesas por meio do casamento, encontram-se geralmente limitadas ao espaço doméstico ou a um cenário fechado, ficando à espera de um herói que irá salvá-las e libertá-las do algoz.

Katniss, por sua vez, não é uma personagem restrita ou limitada ao lar, contrariando, assim, essa expectativa de gênero encontrada nos contos. A heroína da trilogia, como sabemos, é habilidosa na arte de caçar e faz uso dessa capacidade para alimentar sua mãe e irmã, caçando diariamente, após a morte do pai, na floresta que cerca o Distrito 12. Com isso, atribui a si

mesma um papel considerado historicamente masculino, a saber, o de trabalhar fora e prover o alimento à família, legitimando sua independência econômica.

A propósito, na matéria narrativa dos romances, as aventuras de Katniss acontecem no mundo exterior, diferentemente do percurso da maioria das figuras femininas dos contos da tradição. No enredo do primeiro e segundo romances, ela participa dos Jogos Vorazes, sendo-lhe necessário deixar o Distrito 12. Na trama de *A esperança*, participa ativamente de batalhas, como é o caso da que ocorre no Distrito 8, em que enfrenta uma tropa de bombardeiros enviados por Snow. Isso nos revela não apenas uma ruptura entre privado e público, mas a participação de uma personagem feminina em uma guerra.

Outro elemento que podemos mencionar brevemente é a discussão que há, na trilogia, a respeito de padrões femininos de beleza. No sistema patriarcal, de acordo com Borges (2019, p. 75), "as virtudes femininas tradicionalmente não estão ligadas ao espírito ou à inteligência, mas à beleza do corpo". Ora, se os contos maravilhosos clássicos reproduzem consensualmente elementos do sistema patriarcal, essencialmente machista, não é de se surpreender que a beleza, nessas narrativas, seja um pré-requisito para as heroínas. Com isso em mente, Martins (2016, p. 351-352, grifo nosso) nos pergunta:

> quando o assunto é o mundo maravilhoso dos contos de fadas, quem é que se recorda de alguma protagonista feia? Tomemos somente alguns exemplos: Branca de Neve, Bela Adormecida, Cinderela, Rapunzel e, por que não, Chapeuzinho Vermelho também? Não seria a beleza um dos maiores trunfos dessas personagens femininas e de muitas outras que foram consagradas pela tradição dos contos de fadas? *Na grande maioria dos clássicos da literatura infantil, essas figuras femininas tornaram-se verdadeiros paradigmas de feminilidade, doçura e beleza*.

Na Capital, Katniss precisa passar por procedimentos de embelezamento no Centro de Preparação para agradar a audiência dos Jogos. A nosso ver, o discurso subjacente à trama dos romances nos sugere uma crítica de Collins às imposições que o patriarcado faz aos corpos das mulheres. Baseando-nos em Kersten (2018, p. 60, tradução nossa), podemos dizer que, ao construir a narrativa dessa maneira, em que a aparência (e o comportamento) da protagonista é preparado para as aparições em público ou, nas palavras da estudiosa, em que a heroína "é coagida por outros a parecer mais feminina"[127], a autora estadunidense denuncia os padrões femininos de beleza e as estruturas patriarcais da Capital, de Panem e do mundo.

[127] "*is coerced by others to appear more feminine*".

De modo geral, a beleza física é muito importante para os habitantes da Capital a ponto de ser um elemento necessário para os tributos, especialmente para as meninas, de forma que conquistem a atenção de Patrocinadores. Katniss, com efeito, passa por procedimentos estéticos no Centro de Tratamento, contudo, para a protagonista, a beleza não é algo importante, não é seu único recurso/trunfo. Kersten (2018) confirma que a heroína de Suzanne Collins não é uma personagem que se importa com sua aparência física. A propósito, a protagonista passa pelos procedimentos de adequação do corpo feminino impostos pela Capital, que inclui o uso de cosméticos, não sem criticá-los ou questioná-los:

> Estou no Centro de Transformação há mais de três horas e ainda não conheci meu estilista. Aparentemente, ele não tem nenhum interesse em me ver antes de Venia e os outros membros da minha equipe de preparação terem solucionado alguns problemas óbvios. *O que inclui esfregar meu corpo com uma espuma densa que removeu não apenas a sujeira, mas pelo menos três camadas de pele, fazer minhas unhas adquirirem um formato uniforme e, principalmente, retirar todos os pelos de meu corpo. Minhas pernas, braços, torso, axilas e partes das sobrancelhas foram depiladas, me deixando com a aparência de um pássaro depenado e pronto para ser assado. Não gosto. Minha pele ficou sensível e pinicando, e intensamente vulnerável* (COLLINS, 2010b, p. 69-70, grifo nosso).

Enfim, Collins confronta, em sua história, a nocividade dos padrões de beleza femininos (e masculinos). Como a escritora inglesa Angela Carter, a autora da trilogia sinaliza "o desejo de quebrar os grilhões que os estereótipos de beleza, afirmados e glorificados pelos contos de fadas consagrados na tradição, ajudaram a impor, principalmente às mulheres" (MARTINS, 2016, p. 360). Nesse sentido, podemos dizer que os romances norte-americanos aqui analisados, em um ato de subversão e ruptura, questionam as práticas patriarcais que ainda sancionam, mesmo com os avanços do feminismo, regras aos corpos das mulheres. Vejamos a análise, a seguir, dos quatro aspectos já citados, a começar pela dualidade feminina (mulher-anjo *versus* mulher-demônio) presente em muitos contos de fadas canônicos.

5.3.1 Mulher-anjo *versus* Mulher-demônio

É verdade que, em várias obras literárias consideradas cânones, como os contos de fadas, há a recorrência da representação da mulher a partir de

> repetições de estereótipos culturais, como, por exemplo, o da mulher sedutora, perigosa e imoral, o da mulher como megera, o da mulher como indefesa e incapaz e, entre outros, o da mulher como anjo capaz de se sacrificar pelos que a cercam. Sendo que à representação da mulher como incapaz e impotente subjaz uma conotação positiva; a independência feminina na megera e na adúltera remete à rejeição e à antipatia (ZOLIN, 2009a, p. 226).

O modo tradicional de representação da mulher na literatura se pautou, de modo geral, nessa dualidade. De um lado, temos a *mulher-anjo* (aspecto positivo), caracterizada como frágil e/ou indefesa e/ou incapaz; de outro, a *mulher-demônio* (aspecto negativo), representada pela mulher sedutora e/ou perigosa e/ou imoral ou pela mulher megera. Segundo Bonnici (2007, p. 22), foi o sistema patriarcal que "fabricou a mulher ideal, que Woolf (1979) chama de 'anjo do lar': ela é simpática, altruísta, passiva, subordinada, silenciosa, casta, obediente, fiel". No polo oposto, encontramos as mulheres "megeras, loucas, assassinas, feiticeiras, rebeldes, sedutoras, sutis estrategistas, cínicas" (BONNICI, 2007, p. 22).

Nessa esteira, Chatagnier (2014, p. 32) confirma que, na literatura tradicional, à mulher ficaram destinados apenas dois papéis: anjo e demônio/monstro. De acordo com a pesquisadora, o papel de anjo está relacionado "à bondade, à doçura, à subserviência e, consequentemente, destinado a permanecer no âmbito privado, cuidando da casa, do marido e dos filhos. Já o papel de monstro liga-se às imagens da bruxa, da louca, da sereia, e foge da convenção social, podendo ser associadas às trevas, à escuridão, ao subterrâneo". Aliás, o fim da mulher-demônio, visto que foge das regras estipuladas e esperadas pela sociedade patriarcal, "não poderia ser outro senão a morte" (CHATAGNIER, 2014, p. 36).

Conforme demonstra Coelho (1987), a visão negativa da mulher (mulher-demônio), tal como percebida nos contos de fadas clássicos, provém da tradição e dos contos orientais, sendo a versão egípcia da história "Os dois irmãos", encontrada pela egiptóloga Mrs. D'Orbeney no fim do século XIX, "uma das fontes principais do ciclo narrativo que, desde tempos remotos, divulgou uma *visão negativa da mulher*. Nesse ciclo, ela é sempre revelada como ser maligno" (COELHO, 1987, p. 21, grifo da autora). Essa imagem da mulher, vista como astuta, mentirosa e traidora, vai se alternar na novelística ocidental com a imagem da mulher-anjo, cuja origem está assentada em uma coincidência de atitudes espirituais, neste caso, "a religiosidade mágica dos celtas (que criou a fada) e a religiosidade cristã (que criou o culto da Virgem Maria), ambas convergindo para a valorização da mulher" (COELHO, 1987, p. 50).

Apesar da valorização e/ou idealização da mulher no plano religioso (culto marial), no mundano (código do amor cortês difundido pelos trovadores medievais) e no literário (novelas

de cavalaria), Coelho (1991) nos faz lembrar que a relação homem/mulher, na realidade social do medievo, era bem diferente. Nas palavras da pesquisadora, ao nível

> da História, vê-se tais relações marcadas pela violência e pela promiscuidade mais rude, mostrando que o respeito pela mulher era praticamente nulo, pois ela era apenas uma peça útil ou inútil no jogo dos interesses pelo poder. Enquanto, ao nível literário, se impunha a idealização mais absoluta, que transformava a Mulher, do ser inferior e dominado que era na vida real, em um valor superior e precioso a ser atingido por todo homem que procurasse sua realização humana integral (COELHO, 1991, p. 50).

De todo modo, no medievo nós encontramos, "no âmbito da Literatura, as narrativas de *repúdio à mulher demônio* (imagem negativa) e de *exaltação à mulher-anjo* (imagem positiva) [...]. Foi essa *dualidade* que, via espiritualização cristã, se impôs a todo mundo ocidental até o nosso século" (COELHO, 1987, p. 23, grifo da autora). Nos contos de maravilhas, as fadas, por exemplo, representam a mulher-anjo, enquanto as bruxas, a mulher-demônio. Segundo Coelho (1987, p. 31-32, grifo nosso), "vulgarmente se diz que fada e bruxa são formas simbólicas da *eterna dualidade da mulher* ou da condição feminina". Aliás, a dualidade pode ser representada também por enteadas/filhas e madrastas/mães.

Podemos dizer, com Coelho (1991, p. 50), que a imagem dual e estereotipada da mulher (mulher-anjo *versus* mulher-demônio), assegurada pelo patriarcado, vem de muito longe e que "a Tradição mantém até hoje. Desde cedo, através das mais inocentes estórias, as crianças, meninos e meninas e jovens já vão assimilando essa interpretação polar da mulher – imagem que dificilmente poderão superar quando adultos".

Vale lembrar que fadas e bruxas podem nos remeter ao poder feminino de sociedades primitivas/matriarcais, todavia, a tradição cristã-burguesa-patriarcal conseguiu adaptar, a nosso ver, essas duas figuras fantásticas aos seus interesses ideológicos (e machistas), disseminando a dualidade sexista que marca tantas personagens femininas. No que diz respeito às histórias de Perrault, Mendes (2000, p. 127) afirma que as fadas conseguiram sobreviver porque, se fossem eliminadas, "o conto de magia desapareceria, e ele era muito 'útil' para passar as lições do comportamento que deveria servir de modelo às crianças e às mulheres. As fadas foram então preservadas, em benefício da própria ideologia cristã e burguesa".

As princesas ou as camponesas que se tornam princesas, por outro lado, não passam de símbolos, no caso dos contos de C. Perrault, mas também de outros autores, como é o caso dos irmãos Grimm (e até mesmo de Andersen), "da fragilidade, que deveria caracterizar as mulheres

terrenas, seres humanos submissos às contingências do destino e à moral determinada pela sociedade [patriarcal]" (MENDES, 2000, p. 129).

Além da fragilidade, no que diz respeito aos estigmas das personagens que marcam a mulher-anjo e a mulher-ideal segundo a ideologia cristã-burguesa-patriarcal, podemos citar a beleza, o recato, a submissão, a passividade, a bondade, a obediência, a inocência e a delicadeza. Kersten (2018, p. 24) nos diz que a mulher, nas histórias de magia, deve esperar, pacientemente, até que um homem apareça para reconhecer suas virtudes e com ela se casar. Em "Cinderela", por exemplo, Perrault retratou "o modelo de comportamento feminino esperado pela sociedade machista: a mulher deve ser linda, dócil, obediente e infinitamente bondosa" (MENDES, 2000, p. 130). As figuras femininas que não seguem esse modelo, representando a mulher-demônio, são punidas e castigadas, por vezes com a morte.

Vale salientar que as bruxas e as madrastas más são caracterizadas como mulheres mais velhas, mais ativas e mais poderosas que mulheres mais jovens (princesas e camponesas) e até mesmo que figuras masculinas, ainda assim, são descritas de modo pejorativo e, no desfecho da história, são sempre castigadas. A propósito, Lieberman (1986) afirma que a extrema feiura e a aparência velha de muitas dessas personagens estão associadas à maldade, por isso, podemos dizer que a rivalidade que move a narrativa é quase sempre motivada pela beleza da mais jovem. Essas personalidades femininas "são geralmente mostradas como ativas, ambiciosas, obstinadas e, na maioria das vezes, feias. Elas têm ciúmes de qualquer mulher mais bonita do que elas, o que não é surpreendente, tendo em vista o poder que advém da beleza nos contos de fadas"[128] (LIEBERMAN, 1986, p. 197, tradução nossa).

De modo geral, concordamos com Martins (2006, p. 158), para quem a mulher-anjo e mulher-demônio são imagens distorcidas e "cristalizadas pelo discurso patriarcal". A narrativa, então, é elaborada de modo a orientar a jovem leitora a se identificar com a bondade das fadas ou com as princesas e as camponesas gentis, passivas e justas, idealizadas pelo patriarcado, e a repudiar as mulheres que são descritas como ativas, más e feias.

Para Gilbert e Gubar (2017), o conto "Branca de Neve", dos irmãos Grimm, é a história que melhor dramatiza a relação entre a mulher-anjo e a mulher-demônio criada pelo imaginário masculino, já que nessa narrativa a ação central se dá entre duas mulheres muito diferentes entre si: uma bela e jovem, "a outra igualmente bela, porém mais velha, mais feroz; uma filha, a outra mãe; uma doce, ignorante, passiva, a outra astuta e ativa; uma parecida com uma espécie de

[128] "*are generally shown as active, ambitious, strong-willed and, most often, ugly. They are jealous of any woman more beautiful than they, which is not surprising in view of the power deriving from beauty in fairy tales*".

anjo, a outra uma bruxa inegável"[129] (GILBERT; GUBAR, 2017, p. 388, tradução nossa). As pesquisadoras acrescentam que, enquanto a rainha é uma conspiradora, uma bruxa astuta e egocêntrica que leva uma vida nada feminina, Branca de Neve é, na contramão, casta, inocente e doce. Por isso, ela representa a filha angelical e ideal do patriarcado.

Aliás, embora o rei, pai da heroína, esteja ausente, ainda há um eco de sua existência no conto: a voz do espelho mágico. De acordo com Gilbert e Gubar (2017, p. 389, tradução nossa), a voz do espelho representa "a voz patriarcal de julgamento que governa a autoavaliação da rainha – e de toda mulher"[130]. Tendo isso em vista, as autoras concluem que essa voz é quem coloca a mãe/madrasta contra Branca de Neve. Essa rivalidade, de acordo com Kersten (2018), é um *concurso de beleza*: o juiz é o espelho, que, ao personificar o patriarcado, prefere a inocência, a beleza e a passividade da heroína. Como pontua Rowe (1986, p. 212, tradução nossa), em contos como "Branca de Neve", para a mãe/madrasta, o amadurecimento da heroína "sinaliza seu declínio na atratividade sexual"[131], por essa razão, em retaliação, ela atormenta e persegue com ciúme "a mais bela adolescente virginal que capta o afeto do pai"[132] e que ameaça sua beleza, culminando assim na *rivalidade feminina*.

Vale dizer que, para Gilbert e Gubar (2017, p. 391, tradução nossa), a vida da heroína na casa dos anões é "uma parte importante de sua educação para a feminilidade submissa, pois ao servi-los ela aprende lições essenciais de serviço, de abnegação, de domesticidade"[133]. Ainda de acordo com as autoras, neste ponto da narrativa, a situação atual de Branca de Neve, uma empregada doméstica angelical em uma pequena casa, transmite a atitude da história em relação ao mundo e ao trabalho da mulher. Assim, além de ilustrar o contraste *mulher-anjo* e *mulher-demônio*, essa e outras histórias falam sobre as "tarefas tradicionalmente femininas de cozinhar, limpar e cuidar dos outros"[134] (MARTIN, 2008, p. 534, tradução nossa).

Por sinal, a morte da rainha nos mostra que, dentro de uma sociedade patriarcal, não há espaço para mulheres que se impõem e pensam em/por si mesmas. Branca de Neve, por outro lado, casa-se com o príncipe, e aqui o casamento pode ser visto como uma espécie de prêmio, afinal, segundo Martins (2015), a personagem feminina que representa o arquétipo da mulher-anjo arranja um bom casamento e alcança um final feliz porque soube esperar com paciência.

---

[129] "*the other just as fair, but older, fiercer; the one a daughter, the other a mother; the one sweet, ignorant, passive, the other both artful and active; the one a sort of angel, the other an undeniable witch*".
[130] "*the patriarchal voice of judgment that rules the Queen's – and every woman's – self-evaluation*".
[131] "*signals her own waning sexual attractiveness*".
[132] "*the more beautiful virginal adolescent who captures the father's affections*".
[133] "*is an important part of her education in submissive femininity, for in serving them she learns essential lessons of service, of selflessness, of domesticity*".
[134] "*traditionally female tasks of cooking, cleaning, and caring for others*".

Assim sendo, no que tange à polarização em "Branca de Neve", dos Grimm, Renate Steinchen, segundo Haase (2003, p. 13, tradução nossa), vê "a mão modeladora do patriarcado por trás das representações da rainha demonizada e da filha idealizada"[135].

Histórias como "Branca de Neve" acentuam esses estereótipos femininos e reafirmam "que *o modelo ideal de mulher é aquele submisso*" (BASTOS; NOGUEIRA, 2015, p. 22, grifo nosso), sempre nos "apresentando heroínas dóceis, pacientes e recatadas, e vilãs invejosas" (BASTOS; NOGUEIRA, 2015, p. 22), afinal, os contos de magia são "frutos de uma cultura patriarcal em que *a mulher necessita de resgate e ao homem é incumbida a tarefa de salvador*" (BASTOS; NOGUEIRA, 2015, p. 22, grifo nosso).

O que observamos nos contos de fadas da nossa tradição é uma espécie de *triângulo*, se pensarmos no herói masculino, no anjo/vítima e no demônio/vilão, visto que, de acordo com Martins (2015, p. 31-32), enquanto as personagens masculinas são

> frequentemente apresentadas como espertas, corajosas, ativas e engenhosas, partindo do lar rumo a grandes aventuras, tais como matar gigantes, decifrar enigmas, encontrar tesouros escondidos, salvar princesas indefesas, é notório que, em se tratando da representação da figura feminina, não há meio termo nos contos de fadas tradicionais. A caracterização das heroínas e das vilãs se faz de forma que elas surjam em geral em polos diametralmente opostos: as primeiras são figuras quase sempre domésticas, trabalhadeiras, resignadas e altruístas. Caso se atrevam a sair do ambiente doméstico, correm perigo. Quem as livra dos problemas são príncipes encantados, fadas madrinhas, lenhadores gentis. Na outra categoria encontramos as bruxas, as madrastas malvadas e as feiticeiras – na maioria das vezes, as grandes responsáveis pelo sofrimento das protagonistas. São figuras ativas, dinâmicas e arrojadas. Atuam, reagem, assumem papéis ativos nas histórias, aos quais é atribuído um valor extremamente negativo, o que revela bem o caráter misógino desse discurso que tende a apresentar criatividade, ação e poder como traços indesejáveis nas mulheres.

Martins (2015) acrescenta que, de modo geral, falar sobre os vilões dos contos de fadas significa falar principalmente sobre personagens femininas, pois a maior parte dos antagonistas dessas narrativas são mulheres ou monstros em forma de mulher. Soma-se a isso que as vilãs são sempre punidas: "a punição é parte quase exclusiva das experiências e vivências femininas, visto que as transgressões masculinas são [...] mais toleradas e até estimuladas nessas histórias" (MARTINS, 2015, p. 32). Em se tratando de mães/madrastas e pais, o pai de Pele de Asno, do conto homônimo de Perrault, é perdoado no desfecho da narrativa, enquanto a mãe/madrasta de Branca de Neve é obrigada a dançar vestindo sapatos em brasas.

---

[135] Tradução do original: "*the shaping hand of patriarchy behind the representations of both the demonized queen and the idealized daughter*".

No que diz respeito aos textos revisionistas, Martins (2015) pontua que as mulheres que transgridem, subvertem e desobedecem às normas, tal como estabelecidas pelo patriarcado, não são apresentadas como monstros, mas como criativas e ousadas. Assim, diferentemente do que acontece nos contos tradicionais, nos textos revisionistas há uma ênfase positiva nos gestos e comportamentos das personagens femininas que "não respeitam fronteiras de gênero, definidas no modelo patriarcal" (MARTINS, 2015, p. 35).

Katniss é uma dessas personagens femininas da contemporaneidade que não respeitam fronteiras de gênero como delineadas pelo patriarcado, dando-nos uma primeira confirmação de que a trilogia configura um texto revisionista. Além de ser caracterizada como esperta, ativa, corajosa, criativa, engenhosa e sair pelo mundo em perigosas aventuras, aproximando-se assim dos heróis masculinos dos contos, pois não necessita ser resgatada ou salva por alguma figura masculina, a protagonista da trilogia apresenta traços muito diferentes daqueles observados nas mulheres-anjos, como a impulsividade e a impaciência, distanciando-se, desse modo, dessas personagens femininas encontradas nos contos.

Nas sessões particulares com os Idealizadores, em que os tributos devem mostrar suas habilidades de modo a conquistar Patrocinadores, Katniss age de modo impetuoso e impulsivo, visto que eles não lhe davam merecida atenção. Aborrecida com a situação, a protagonista atira uma flecha na maçã situada na boca de um porco assado que os Idealizadores comiam. Em tom irônico, a heroína diz: "– Obrigada pela consideração de vocês. – Então, faço uma leve mesura e caminho diretamente para a saída sem ter sido dispensada" (COLLINS, 2010b, p. 113). Comportamentos como esse, nada dóceis, gentis ou passivos, distanciam Katniss das princesas e camponesas que se tornam princesas, personagens que são geralmente passivas, obedientes, submissas e pacientes. "Atirei naquela maçã porque *estava com muita raiva* por estar sendo ignorada" (COLLINS, 2010b, p. 114, grifo nosso).

A própria personagem reconhece seu temperamento impetuoso, que nada condiz com a mulher idealizada pelo patriarcado, temendo que isso possa causar algum mal à sua família: "O que realmente me assusta é o que eles poderiam fazer com minha mãe e com Prim. Como minha família poderia sofrer agora por causa da minha *impulsividade*" (COLLINS, 2010b, p. 114, grifo nosso). No entanto, como vimos anteriormente, a heroína recebe uma excelente nota por suas habilidades na sessão com os Idealizadores, o que lhe ajuda a conquistar Patrocinadores. Haymitch, ao ver a nota que Katniss recebeu, diz que os Jogos Vorazes precisam de pessoas como ela: "– Acho que eles gostaram de seu *temperamento* – responde ele. – Eles organizam um show. *Eles precisam de jogadores com sangue quente* (COLLINS, 2010b, p. 120, grifo nosso). Esse excerto confirma que a heroína não é caracterizada de modo pejorativo por agir de

forma rebelde e impulsiva, portanto, há uma quebra com a estereotipia dos papéis femininos tradicionais e uma descontinuidade com o patriarcado.

Enfim, traços como a obediência, paciência e resignação, tão comuns em personagens femininas dos contos canônicos, não fazem parte da caracterização de Katniss: "Eu deveria ter ficado lá e ter pedido desculpas. Ou rido, como se tudo não tivesse passado de uma grande piada. [...] *Mas, em vez disso, dei o fora do local da maneira mais desrespeitosa possível*" (COLLINS, 2010b, p. 115, grifo nosso). Ao contar para Haymitch como foi a sessão, a heroína revela ser impaciente e dona de suas próprias escolhas:

> – Atirei uma flecha neles. Não exatamente neles. Na direção deles. Foi como Peeta disse, eu estava atirando e eles estavam me ignorando, aí eu... *eu simplesmente perdi a cabeça* e acertei uma flecha na maçã daquele porco idiota que estava na mesa deles! – explico, desafiadoramente.
> – E o que eles disseram? – pergunta Cinna, cuidadosamente.
> – Nada. Não que eu tenha visto. Saí de lá em seguida – respondo.
> – Sem ter sido dispensada? – arqueja Effie.
> – *Eu mesma me dispensei* [...] (COLLINS, 2010b, p. 117, grifo nosso).

Aliás, Katniss nada tem de passiva, indefesa, impotente ou frágil. Pelo contrário, é uma figura feminina marcada pela proatividade, criatividade, sagacidade e ousadia, mas nem por isso é vista como mulher-demônio, caracterizada de modo pejorativo e associada às trevas e ao subterrâneo. Assim sendo, Katniss foge de convenções sociais e de códigos de gênero e, ao se aproximar do herói esperto, corajoso, ativo e engenhoso dos contos, aquele que parte de casa em direção a aventuras perigosas, questiona o patriarcado, que reserva às mulheres apenas dois papéis: anjo e demônio. Por exemplo, encurralada em uma árvore pelos Carreiristas, a heroína enfrenta um ninho de teleguiadas (vespas criadas em laboratório), utilizando-o de forma a atacar seus opositores. Além de derrotá-los, causando inclusive a morte de dois deles, obtém as armas com as quais possui afinidade, no caso, um arco e uma aljava com doze flechas. Esse episódio, a nosso ver, confirma a astúcia e a coragem de Katniss.

> Aquele ninho talvez seja a última opção que me resta. Se eu puder jogá-lo sobre eles, talvez consiga escapar daqui. Mas arriscarei minha vida no processo.
> É claro que jamais serei capaz de me aproximar o suficiente do ninho a ponto de poder cortá-lo. Terei de serrar o galho do tronco e mandar o troço todo para o chão. A parte serrilhada de minha faca deve ser capaz disso (COLLINS, 2010b, p. 202).

> [...] assim que a faca termina o serviço empurro a extremidade do galho para o mais distante que posso de mim. Ele vai caindo e arrebentando os galhos mais baixos, fica enganchado temporariamente em alguns, mas logo se

> contorce e desaba no chão com um barulho forte. O ninho se abre todo como se fosse um ovo, e um furioso enxame de teleguiadas começa a voar.
> [...]
> É uma carnificina. Os Carreiristas acordaram com um ataque maciço de teleguiadas (COLLINS, 2010b, p. 206).

Com efeito, vemos na caracterização de Katniss elementos opostos aos da mulher-anjo, tais como a coragem, pois a heroína arrisca sua própria vida para atacar seus oponentes, e a autodefesa, mostrando assim não precisar de uma figura masculina para salvá-la ou libertá-la da situação perigosa em que se encontrava.

Em outro episódio do primeiro romance, já mencionado anteriormente, Katniss e Rue executam um plano ofensivo cujo objetivo é destruir os suprimentos dos Carreiristas, uma vez que eles não sabem caçar nem arranjar alimento: "Tradicionalmente, a estratégia dos tributos Carreiristas é tomar posse de toda a comida logo no início e trabalhar a partir daí" (COLLINS, 2010b, p. 224). O plano elaborado e executado revela diversos outros atributos da heroína que a distanciam da mulher-anjo, como a criatividade, a cautela, a coragem e a inteligência, afinal, não apenas enfrentou competidores também fortes e astutos, como revelou ser capaz de criar estratégias para vencer a competição da Capital.

A primeira parte do plano consiste em Rue acender fogueiras de modo a atrair a atenção dos Carreiristas para que Katniss destrua os suprimentos. Assim, podemos falar em criatividade (de ambas as personagens). A cautela, por sua vez, está relacionada com o cuidado que a heroína tem para não ser percebida: "Minha proximidade do acampamento dos Carreiristas *aguça meus sentidos* e, quanto mais chego perto deles, *mais cautelosa* fico" (COLLINS, 2010b, p. 230, grifo nosso). A coragem se revela no fato de o plano ser ofensivo (e não defensivo), ativo (e não passivo), e também nos comportamentos e atitudes da heroína: "paro por um instante para reunir coragem. *Lembre-se*, digo para mim mesma, *agora você é caçadora, não eles*. Aperto o arco com firmeza e prossigo" (COLLINS, 2010b, p. 231, grifo da autora). A inteligência, por fim, está ligada à capacidade de Katniss de fazer conclusões a partir de observações. Ao observar Cara de Raposa, tributo do Distrito 5, a heroína descobre que os suprimentos dos Carreiristas estão protegidos por minas terrestres. Somente então consegue destruí-los:

> [...] Cara de Raposa confirmou o que eu já havia adivinhado. Mas que tipo de armadilha montaram que requer tanta destreza? Será que possui tantos pontos de disparo? Por que ela deu aquele grito quando suas mãos tocaram o chão? Dá para imaginar que... e lentamente a coisa toda começa a se formar na minha cabeça... dá para imaginar que o próprio chão estava prestes a explodir.
> – Está minado – sussurro. Isso explica tudo [...].
> [...]

Sei o que fazer (COLLINS, 2010b, p. 234-237).

Após o plano ser executado, Rue é morta por outro tributo. Nesse episódio, a heroína mostra sua capacidade de se sacrificar por quem sente algum tipo de afeto, mas nem por isso se aproxima da mulher-anjo, também marcada pelo auto sacrifício. A diferença é que, no caso dessa figura, o sacrifício é acompanhado por passividade, subordinação e fragilidade, enquanto, no de Katniss, está ligado à coragem e ao heroísmo. Na trama de "Jogos vorazes", momentos antes de Rue ser morta, a protagonista corre em direção de sua aliada para chamar a atenção dos agressores e assim poder salvá-la:

> – Katniss! Katniss!
> – Rue! – grito de volta, para que ela saiba que estou próxima. *Para que eles saibam que estou próxima* [...]. – Rue! Estou chegando! (COLLINS, 2010b, p. 248-249, grifo nosso).

Ainda que não tenha conseguido salvar sua aliada, Katniss mostrou ser corajosa, ativa e altruísta, revelando assim traços que a apartam da mulher-anjo, uma personagem feminina que notamos ser, nos contos, incapaz, impotente e frágil. Aliás, nesse mesmo episódio, observamos a heroína expressando sua fúria contra a Capital, o que a distancia novamente da mulher-anjo, uma vez que suas emoções não pertencem ao campo semântico da calma, da tranquilidade, da paciência, da resignação ou do conformismo, e também da mulher-demônio, pois essas mesmas emoções são vistas, na trama, como possuindo uma base justa, afinal, acabou de perder uma amiga na cruel competição. Desse modo, as emoções de Katniss não estão relacionadas ao ódio injustificado e egoísta da mulher-demônio, pois, ainda que sinta raiva, esse sentimento tem um fundamento justo e legítimo: "O ódio que sinto pela Capital não diminuiu nem um pouco o ódio que sinto por meus concorrentes. Principalmente pelos Carreiristas. Eles, pelo menos, podem ser obrigados a pagar pela morte de Rue" (COLLINS, 2010b, p. 255).

Outro elemento que subverte a estereotipia da mulher-anjo é a capacidade que Katniss tem de blefar/fingir de modo a conseguir o que deseja. Esse traço poderia aproximar a heroína da mulher-demônio, caracterizada como trapaceira, mas essa personagem age assim por razões egoístas. Katniss, por sua vez, finge por altruísmo e autodefesa. Na trama do primeiro romance, a heroína engana Peeta, oferecendo-lhe um xarope do sono, e parte em uma perigosa missão cujo objetivo é conseguir um medicamento para curar um ferimento do rapaz.

> Misturo um punhado de amoras, de modo que o sabor não fique tão acentuado a ponto de ser reconhecido, e adiciono algumas folhas de menta para equilibrar. Então, volto para a caverna.
> [...]
> Fico sentada sobre os calcanhares, olhando para ele com uma mistura de tristeza e satisfação. Um rastro de amora escorre de seu queixo e eu o limpo.
> – Quem é que não sabe mentir, Peeta? – pergunto, embora saiba que ele não pode me ouvir (COLLINS, 2010b, p. 296-297).

Ainda que minta, Katniss não pode ser encarada como uma representação da mulher-demônio, pois a heroína mente para salvar, neste caso, a vida de Peeta, afastando-se, assim, da maldade e da crueldade encontradas nas ações dessas figuras dos contos. Podemos interpretar o blefe de Katniss como uma extensão de sua sagacidade e de sua astúcia, elementos percebidos em contos como "Aladim" e "O gato de botas". Assim sendo, a protagonista é mais semelhante ao herói masculino, que também pode se valer do blefe e da trapaça para conquistar e alcançar o que deseja. Aliás, é pertinente frisar que, nos contos, uma mulher que engana é demonizada, ou seja, é caracterizada de forma pejorativa, enquanto um homem que mente é herói, portanto, mesmo que pratique algo moralmente condenável, é caracterizado de modo positivo, o que nos leva a concluir que, nas histórias de fadas, as quais delatam elementos do patriarcado, o homem tudo pode e nenhuma punição lhe é dada. Já a mulher que deseja fazer o que o homem faz, como a mulher-demônio, recebe castigo. Katniss rompe até mesmo esse padrão, pois, ainda que tenha mentido, consegue salvar a vida de Peeta e não é punida como uma personagem feminina dos contos seria se tivesse executado ação parecida.

Além disso, como sabemos, a protagonista finge estar apaixonada por Peeta, no curso da 74ª edição dos Jogos Vorazes, de modo que ambos obtenham a ajuda de Patrocinadores e, assim, vençam a competição. Embora Peeta esteja de fato apaixonado por Katniss, a heroína vê na imagem de *amantes desafortunados* uma estratégia. Assim, há uma subversão da ideia de amor romântico (tradicionalmente visto como uma forma de amar exclusiva, incondicional e resignada), pois a personagem de Collins age visando sua sobrevivência e a de Peeta, e não por amor. Podemos dizer que fazer a audiência acreditar no *showmance* é uma habilidade que Katniss precisa ter, tal como é necessário saber utilizar um arco e flechas, para sobreviver e vencer a competição. Portanto, são ambas habilidades adquiridas por uma necessidade prática. Nesse sentido, Katniss rompe estereótipos no domínio da mulher-demônio, visto que finge uma situação de modo criativo e estratégico não para beneficiar somente a si mesma, mas também a Peeta, e no âmbito da mulher-anjo, pois não é uma personagem indefesa e passiva que espera um homem para resolver seus problemas.

No final da fábula do primeiro romance, especificamente no episódio com as amoras, em que Katniss tem a ideia de simular um duplo suicídio com Peeta para que os Idealizadores dos Jogos permitam que os dois vençam, percebemos mais uma vez vários dos traços citados anteriormente na caracterização da heroína, que a distanciam da mulher-anjo, tais como astúcia, sagacidade, inteligência, desobediência, blefe, criatividade e rebeldia. Em seus contos, Perrault, como sabemos, buscava ensinar meninas a se comportar e não desobedecer aos adultos. Katniss, por outro lado, é desobediente e, por isso, consegue mudar sua sociedade. Assim, afasta-se dos padrões femininos encontrados nos contos maravilhosos, confirmando o caráter revisionista dos romances da trilogia estadunidense.

Como analisaremos a seguir, esse episódio obriga Katniss a aceitar o papel de mulher-anjo para salvar sua família e a leva a ser punida por Snow, sugerindo-nos que seu algoz é uma figura masculina que não aceita ser desafiado por uma mulher. Ora, se os Jogos Vorazes são como uma ferramenta/estratégia que permite Snow manter-se no poder, Katniss, com aquele punhado de amoras, desafiou esse poder masculino.

Podemos até mesmo dizer que, antes de obrigar Katniss a aceitar o papel de anjo, Snow e a Capital veem-na como uma espécie de mulher-demônio por conta de sua estratégia, o que nos leva a pensar nas estruturas patriarcais que oprimem, ridicularizam e castigam as mulheres que têm agência e criatividade. A própria protagonista reconhece que o castigo cairá sobre ela por ter sido a idealizadora do plano: “É aí que percebo que, muito embora nós dois tivéssemos a intenção de comer as amoras, sou eu a culpada por ter tido a ideia. Eu sou a instigadora. Sou eu quem merece a punição” (COLLINS, 2010b, p. 387).

Então, no enredo do segundo romance, Katniss é *anjificada* por Snow, ou seja, é coagida e obrigada pelo presidente a aceitar o papel de *garota loucamente apaixonada* para salvar todos que ama, papel, a nosso ver, relacionado à imagem da mulher-anjo. A protagonista, na abertura desse romance, recebe uma visita do presidente antes da Turnê da Vitória:

> Para ter feito todo esse percurso desde a sua cidade só pode significar uma coisa. Estou em sérios apuros. E se estou mesmo, minha família também está. Um calafrio percorre meu corpo quando penso em minha mãe e minha irmã perto desse homem que me despreza. E sempre me desprezará. Porque passei a perna em seus sádicos Jogos Vorazes, obriguei a Capital a fazer papel de boba e consequentemente minei seu controle (COLLINS, 2011a, p. 25).

A princípio, a heroína acredita que qualquer ato de rebelião que possa ter havido no episódio com as amoras foi meramente casual, pois seu objetivo era manter Peeta e ela mesma vivos. “Mas quando a Capital decreta que apenas um tributo pode ficar vivo e você tem a

audácia de desafiá-la, imagino que isso por si só já seja uma rebelião" (COLLINS, 2011a, p. 26). De fato, o comportamento de Katniss é visto, em vários distritos, como um ato de rebelião, e Snow não deseja perder seu poder e seus privilégios tal como os homens, que, no sistema patriarcal, fazem de tudo para manter a si mesmos no poder. Então, o algoz ameaça a família e amigos da heroína, ordenando que ela represente mais convincentemente o papel/imagem de *garota/estudante loucamente apaixonada*, ordem que coloca Katniss, a nosso ver, no papel de mulher-anjo para proteger sua própria família, afinal, uma figura como essa, presente nos contos de fadas, jamais desafiaria a autoridade de um homem.

> – Estou com um problema, senhorita Everdeen – diz o presidente Snow. – Um problema que começou no momento em que você pegou aquelas amoras envenenadas na arena (COLLINS, 2011a, p. 27).

> – Depois disso, não havia mais nada a fazer além de deixar que vocês dois prosseguissem com sua pequena encenação. E você foi muito boa nisso também, como aquele jeitinho de estudante loucamente apaixonada. As pessoas na Capital ficaram bastante convencidas. Infelizmente, nem todo mundo foi enganado por seu ato dramático – diz ele.
> Meu rosto deve estar registrando pelo menos uma pontinha de espanto por ele tocar nesse assunto.
> – Isso, é claro, você não sabe. Você não tem acesso a informações sobre o clima nos distritos. Em vários deles, todavia, as pessoas viram o seu pequeno truque com as amoras como um ato de desafio, não como um ato de amor. E se uma garota do Distrito 12, logo esse!, pode desafiar a Capital e escapar incólume, o que os impedirá de fazer o mesmo? – diz ele. – O que poderá impedir, digamos, um levante? (COLLINS, 2011a, p. 28).

Katniss aceita representar o papel de *estudante loucamente apaixonada*, o que a nosso ver pode ser visto como um desdobramento da *mulher-anjo*, não como um ato de submissão ao poder de Snow, mas em uma atitude consciente, heroica, ativa e até mesmo de auto sacrifício para proteger todos aqueles que ama.

> Uma visita do presidente Snow. Distritos à beira de levantes. [...] Todos que eu amo condenados. E quem sabe quem mais vai pagar pelas minhas ações? A menos que eu coloque a situação sob controle nessa turnê. Tranquilize o descontentamento e apazigue a mente do presidente Snow. Mas como? Provando ao país que amo Peeta Mellark, sem deixar a menor sombra de dúvida (COLLINS, 2011a, p. 38).

Vale salientar que, apesar de Katniss, ao representar a imagem de *garota apaixonada*, aproximar-se da mulher-anjo, a caracterização da heroína da trilogia muito se distancia dessa figura, pois, além de não esperar passivamente que um homem/príncipe a salve dessa situação,

ela representa esse papel em uma tentativa de salvar sua família. Snow, por sua vez, *anjifica* Katniss para manter seu poder e controle, simbolizando, assim, o poder que o homem detém no sistema patriarcal. Aliás, ainda que tente desempenhar o papel de *garota apaixonada* durante a Turnê da Vitória, Katniss não consegue convencer os distritos desconfiados. Isso nos confirma que o verdadeiro eu da personagem, desobediente e rebelde por natureza, não respeita fronteiras de gênero nem mesmo consegue se submeter aos caprichos de um homem, por essa razão, é constantemente perseguida por seu antagonista. Esses elementos vão, pouco a pouco, revelando o caráter subversivo, questionador e revisionista da série.

A propósito, após a Turnê da Vitória, Katniss até mesmo considera fugir para a natureza selvagem com sua família e amigos de modo que todos sejam salvos de Snow. Contudo, ao descobrir que levantes estão acontecendo no país e ao presenciar Gale sendo violentamente chicoteado em praça pública por ter sido visto com um peru selvagem (é proibido caçar em Panem), a heroína reconhece que lutar contra o governo truculento e opressor do presidente e da Capital é o melhor caminho para alcançar um mundo melhor, mais justo e mais igualitário. Todavia, o plano de começar um levante no Distrito 12 não é levado adiante, pois o antagonista percebe que precisa conter Katniss para evitar uma revolução rebelde, obrigando-a a participar de mais uma edição dos Jogos com o objetivo de causar sua morte de modo indireto. Katniss, por sua vez, compreende que até a escolha dos tributos para a 75ª edição dos Jogos Vorazes foi feita de forma planejada para dela se livrarem: "É uma resposta perfeita [...] para os problemas que a Capital está enfrentando hoje. Livrar-se de mim e subjugar os distritos. Tudo muito bem-arrumado num pequeno e único pacote" (COLLINS, 2011a, p. 189).

Embora tenha sido colocada no papel de anjo na trama do segundo romance, Katniss é, na verdade, corajosa, forte e sagaz. Segundo Ellis (2014, tradução nossa), a heroína de Collins mostra-se, no desenvolvimento da trilogia, uma grande lutadora e sobrevivente, lutando contra meninos e até mesmo os resgatando. "Ela caça [...], ela colhe vegetais e sobe em árvores. Ela é esperta e resiliente"[136]. Assim sendo, a protagonista de "Jogos vorazes" simboliza, a nosso ver, a *mulher-sujeito*, marcada, de acordo com Zolin (2009a), pela insubordinação em relação aos paradigmas estabelecidos pelo patriarcado. De fato, diferentemente da mulher-anjo, Katniss é marcada por traços que confrontam esse sistema em que o homem detém o poder, tais como o inconformismo, a insubmissão, a desobediência, a indocilidade, a revolta, a rebeldia, a agência, a atividade, a autonomia, a independência, a emancipação e a liberdade.

[136] "*She hunts* […]*, she gathers, she climbs trees. She's canny and resilient*".

Podemos até mesmo dizer que, assim como Snow, Katniss se aproxima do dragão, pois, uma vez associada ao fogo, apresenta traços de *destruição* e de *renovação*. A heroína da série é a calamidade destruidora de um império masculino e patriarcal, a peça essencial da revolução e dos rebeldes que derruba uma estrutura social. Portanto, o fogo os aproxima, afinal, enquanto o dragão solta de sua bocarra labaredas, Katniss é a *garota em chamas*. Assim sendo, a heroína vai muito além do esquema bem *versus* mal ou da dualidade anjo *versus* demônio. Existe uma dupla face em sua personalidade e caracterização que deve ser considerada: há o lado altruísta, preocupado com o bem-estar dos que a cercam, mas há também o lado destrutivo, poderoso e ameaçador. Por isso, é temida por Snow. Nesse sentido, é necessário reconhecer a face violenta de Katniss, pois isso a torna uma figura ambivalente e complexa.

O presidente Snow, como dissemos, não deseja perder seu poder e seus privilégios. Por isso, persegue, chantageia e ameaça a protagonista, reconhecendo que somente ela pode destruir seu governo. Nessa direção, podemos dizer que esse personagem representa o poder masculino do patriarcado, sistema em que os privilégios e a autoridade pertencem aos homens, seja no âmbito familiar, seja na sociedade como um todo. É também o típico líder das distopias, pois é descrito como um personagem tirânico, frio e racionalista.

Esse personagem é caracterizado como alguém ambicioso, sedento por poder, repulsivo, perigoso, assassino, vingativo e imoral, afinal de contas, controla os distritos por meio de uma cruel competição em que crianças e adolescentes lutam entre si até a morte, mantendo assim o *status quo*. Antes de compreender que nada do que fizesse poderia acalmar os distritos, Katniss reconhece o perigo que a Capital e Snow representam, revelando-nos assim a índole do algoz: “Quem mais vou deixar de salvar da vingança da Capital? Quem mais vai ser morto se eu não fizer o que o presidente Snow deseja?” (COLLINS, 2011a, p. 49). Assim sendo, este antagonista entra em cena apenas para atrapalhar, perseguindo e tentando impedir as realizações de Katniss, que, por sua vez, é a heroína da história narrada.

Na diegese do terceiro romance, após desafiar mais uma vez a Capital, Katniss recebe de Snow uma mensagem de vingança, o que, a nosso ver, mostra que ele está sempre no encalço da heroína: “Posicionada em meu vestíbulo, aquela rosa branca como a neve é uma mensagem pessoal para mim. Ela fala de um assunto não concluído. Ela sussurra: *Posso achá-la*. *Posso alcançá-la*” (COLLINS, 2011b, p. 22, grifo da autora). É possível afirmar, assim, que um dos traços mais marcantes de Snow é sua natureza vingativa.

É pertinente dizer que, ao longo da trama dos romances, Snow é associado a serpentes. Animal astuto e hostil, que se esconde em buracos, a serpente encontra-se vinculada, de modo geral, à maldade, à escuridão, ao subterrâneo e à morte. Chevalier e Gheerbrant (2019, p. 825)

afirmam inclusive que, para um ocidental dos dias de hoje, a serpente não passa de um "objeto de repulsa". Por isso, muitos associam uma pessoa de má índole, falsa, dissimulada, astuciosa, traiçoeira e calculista à imagem da serpente. A nosso ver, é essa a associação que Katniss faz entre o presidente Snow e o animal, como podemos observar a seguir.

No final da diegese do primeiro romance, a narradora-personagem descreve os olhos de Snow como semelhantes aos de uma cobra: os olhos dele são "tão implacáveis quanto os de uma serpente" (COLLINS, 2010b, p. 387). Na história narrada do segundo romance, mais uma vez, a comparação se faz presente. No episódio em que Snow faz uma visita a Katniss para ameaçá-la, a protagonista o descreve da seguinte forma:

> Estou olhando bem nos *olhos de serpente* do presidente Snow.
> Na minha cabeça, o presidente Snow deveria ser visto em pilares de mármore adornados com bandeiras gigantescas. É perturbador vê-lo cercado de objetos comuns em minha sala. É como tirar a tampa de uma panela e *encontrar uma víbora com os dentes arreganhados* em vez de cozido (COLLINS, 2011a, p. 24-25, grifo nosso).

Ainda no episódio em que recebe a visita de Snow, a protagonista o evita como se ele, de fato, fosse uma cobra: "Na realidade, trato-o como se fosse uma verdadeira cobra, do tipo mais venenoso" (COLLINS, 2011a, p. 26). No enredo de *A esperança*, Finnick Odair revela que Snow envenena seus oponentes (candidatos à presidência) e bebe ele mesmo "das taças envenenadas para evitar suspeitas", tomando antídotos logo em seguida (COLLINS, 2011b, p. 188). Com isso, o presidente elimina seus adversários e mantém sua posição no governo de Panem. A protagonista conclui: "*Veneno. A arma perfeita para uma cobra*" (COLLINS, 2011b, p. 188, grifo nosso). Assim, o veneno utilizado por Snow para continuar na presidência de Panem seria o *análogo humano* da peçonha de uma cobra/serpente, o que aproxima o algoz desse animal peçonhento de uma forma direta.

Katniss, por outro lado, é associada ao pássaro, mais especificamente o *Mockingjay*. De acordo com Cirlot (1984, p. 80, grifo nosso), "os seres aquáticos e anfíbios correspondem à água; *os répteis, à terra*; *as aves, ao ar*; e os mamíferos, por seu sangue quente, ao fogo". Logo, se o presidente Snow está relacionado à serpente (um réptil), o antagonista corresponde à terra (aprisionamento e limitação). Katniss, por sua vez, encontra-se ligada ao *Mockingjay* (um pássaro ficcional), portanto, corresponde ao ar (liberdade). Além disso, é preciso recordar que a heroína da trilogia está ligada ao fogo. Ela inclusive passou a ser reconhecida como a *garota em chamas* após a cerimônia de abertura da 74ª edição dos Jogos Vorazes.

Segundo Cirlot (1984, p. 89, grifo nosso), “dos quatro elementos, *consideram-se o ar e o fogo ativos e masculinos*; a água e a terra, passivos e femininos”. Aliás, as asas correspondem, em alquimia, “ao elemento superior, ativo e masculino; os animais não alados concernem ao princípio passivo e feminino” (CIRLOT, 1984, p. 104). Katniss, ao unir-se ao *Mockingjay* (ar, asas), ambos se tornando a face da revolução, e ao ser reconhecida como a *garota em chamas* (fogo), rompe com esses significados masculinizados, subvertendo-os, afinal, Collins conecta uma figura feminina a elementos considerados masculinos (ar, asas e fogo), caracterizando-a assim como proativa, dinâmica, atuante e criadora. Snow, seguindo a ideia simbólica de que o elemento terra e os animais não alados, como a serpente, encontram-se ligados ao feminino, também rompe estereótipos de gênero, visto que Collins, neste caso, conecta um personagem masculino a elementos considerados femininos.[137]

A propósito, no plano narrativo da trilogia, encontramos a recorrência de um tema muito comum no Ocidente: a inimizade entre o pássaro e a serpente. De acordo com Cirlot (1984, p. 449), “o pássaro tem uma antagonista formidável na serpente”. Chevalier e Gheerbrant (2019, p. 687, grifo nosso) confirmam que “o pássaro opõe-se à serpente, *como o símbolo do mundo celeste ao do mundo terrestre*”. Acrescentam que, na África, a luta entre o pássaro e a serpente representa a luta entre a vida e a morte. Assim sendo, é possível afirmar que Katniss simboliza a vida, enquanto seu antagonista, a morte.

Em suma, o presidente Snow, por um lado, é um tirano prepotente e violento, cujo país por ele governado segue vários princípios do patriarcado; por outro, por conta de sua associação com serpentes, aproxima-se do feminino. Por sinal, como a mãe/madrasta de Branca de Neve, o presidente Snow é marcado pelo egocentrismo. Inclusive, busca manter seu status e poder com força, violência e crueldade pois acredita que pode controlar a população do país por meio de atitudes opressivas. Ele representa a hostilidade, a destruição, a maldade e a morte. Por essa razão, é derrotado ao final da trilogia. Katniss, por sua vez, fica cada vez mais forte e corajosa ao longo dos romances, ao passo que Snow definha em poder político e força física.

Como não consegue controlar a protagonista, Snow sequestra e tortura, na trama do último romance, Peeta Mellark, personagem masculino que se aproxima, nesse e em outros contextos, da *donzela em apuros* e, portanto, da mulher-anjo. Assim sendo, ele rompe também estereótipos de gênero, pois é uma figura masculina posicionada em um papel que, nos contos, cabe somente às mulheres. Portanto, em um ato político de ruptura, Collins questiona a tradição patriarcal, em que homens representam o poder, a coragem e o heroísmo, fazendo de sua trilogia

[137] A serpente, muito embora possa remeter ao simbolismo do falo, é comumente associada, dentro de uma visão sexista, às mulheres por conta da relação que muitos fazem entre o veneno e a fofoca.

uma releitura revisionista dos contos e de outras histórias que colocam o homem no centro do heroísmo, como é o caso dos mitos da Antiguidade Clássica.

Como Snow pode alcançar Katniss de modo a se vingar de tudo o que ela causou contra seu governo? Ora, atacando Peeta. A princípio, a protagonista infere que o rapaz está sendo torturado pela Capital, "afogado, queimado, dilacerado, mutilado, espancado e recebendo choques elétricos" (COLLINS, 2011b, p. 16), de modo que Snow consiga informações sobre a rebelião. Contudo, para Primrose Everdeen, o objetivo da Capital não é esse, mas usar Peeta para incapacitar Katniss emocionalmente, sendo que ela já se sente culpada pela situação em que o rapaz se encontra. Desse modo, Snow acredita que a heroína não conseguirá realizar suas funções de *Mockingjay*, a líder dos rebeldes.

Como sabemos, a Capital fez Peeta enfrentar vários e diferentes tipos de tortura (físicas e psicológicas). Na trama de *A esperança*, Katniss assiste a uma transmissão ao vivo da Capital, em que o rapaz é entrevistado por Caesar Flickerman. A aparência de Peeta deixa a protagonista alarmada, pois logo compreende que estão torturando-o. Em seguida, ao culpar-se pela situação precária em que se encontra o rapaz, Katniss não consegue mais executar as funções de líder que lhe foram designadas, pois teme que cada movimento seu possa causar mais problemas ao seu amigo. "Como ele deve estar se sentindo abandonado por mim" (COLLINS, 2011b, p. 129). Alguns dias depois, Peeta surge em mais uma entrevista, sendo que seu estado (físico e mental) piorou. "Ele está pior – sussurro. Finnick agarra a minha mão para me dar apoio, e tento me controlar" (COLLINS, 2011b, p. 146). De forma que a heroína possa voltar a executar seu papel de *Mockingjay*, Plutarch envia soldados à Capital para resgatar Peeta.

Embora Katniss não participe da missão que visa salvá-lo, o importante a compreender aqui é, na verdade, o papel de Peeta, neste caso, uma releitura da donzela dos contos de fadas, que, em apuros ou em perigo, precisa que agentes exteriores ajam em seu benefício. Assim, o que desejamos salientar neste momento é a posição passiva do personagem masculino nesse episódio (e em tantos outros), aproximando-o da mulher-anjo e o fazendo cruzar fronteiras de gênero, afinal, na literatura tradicional, como é o caso das narrativas de magia dos Grimm, raras ou inexistentes são as figuras masculinas em posição de passividade. Aliás, como veremos adiante, descobrimos que Peeta, após ser resgatado da Capital, sofreu uma espécie de lavagem cerebral, denominada telessequestro. Comparando o rapaz de outrora ao rapaz de agora, Katniss utiliza termos que, a nosso ver, aproximam o Peeta antes do telessequestro à mulher-anjo, tais como *delicadeza*, *equilíbrio* e *afetuosidade* (na tradução oficial para o português brasileiro) e/ou *kindness*, *steadiness* e *warmth* (no original em inglês).

> Snow o roubou de mim, deturpou-o até torná-lo irreconhecível e o tornou um de seus presentes para mim [...].
> Só agora que ele foi corrompido, consigo apreciar totalmente o verdadeiro Peeta. Até mais do que teria apreciado se ele tivesse morrido. A *delicadeza*, o *equilíbrio*, a *afetuosidade* que deixavam um inesperado rastro de calor humano (COLLINS, 2011b, p. 212, grifo nosso).

Aliás, não apenas na fábula de *A esperança*, mas no desenvolvimento dos três romances esse personagem precisa ser ajudado, resgatado, protegido e salvo por alguém. Na maioria dos casos, Katniss é quem assume a função de heroína do rapaz. Na diegese do romance *Em chamas*, encontramos provas da fragilidade, da impotência e/ou da falta de autodefesa na caracterização de Peeta. Por exemplo, na sequência de ações em que precisam fugir de uma névoa ácida, o rapaz é carregado nas costas por Finnick, tributo masculino do Distrito 4.

> Seja lá que espécie de produto químico esteja contido na névoa, causa mais danos do que queimaduras – ele atinge nossos nervos. Uma espécie totalmente nova de medo toma conta de mim e empurro Peeta para frente, o que só faz com que ele caia novamente. Quando consigo colocá-lo de pé, meus dois braços já estão formigando descontroladamente. A névoa se aproximou de nós, sua densidade a menos de um metro de distância [...].
> Sinto-o avançando e percebo que Finnick voltou para nos ajudar e está içando Peeta. Encaixo o meu ombro, que ainda parece estar sob meu controle, embaixo do braço de Peeta e me esforço ao máximo para acompanhar as passadas rápidas de Finnick. Estamos a mais ou menos dez metros de distância da névoa quando Finnick para.
> – Não está funcionando. Vou ter de carregá-lo. Você consegue levar a Mags? – ele me pergunta (COLLINS, 2011a, p. 319).

Nesse mesmo episódio, Mags, tributo feminino do Distrito 4, se sacrifica, ficando para trás e morrendo em decorrência da névoa, para que Finnick pudesse ajudar Peeta. A nosso ver, esse personagem demonstra, mais uma vez, elementos da mulher-anjo, caracterizada, nos contos, como indefesa, incapaz, frágil e impotente.

Não somente a fragilidade ou passividade fazem parte da caracterização de Peeta, mas também a simpatia e a bondade, elementos que o conectam à mulher-anjo, sempre simpática e bondosa. Na fábula do segundo romance, Katniss reflete: “Olho para aqueles olhos azuis que nenhuma quantidade excessiva de maquiagem consegue deixar verdadeiramente mortíferos” (COLLINS, 2011a, p. 226); há no rapaz uma “bondade que é difícil relegar” (COLLINS, 2011a, p. 358); “talvez seja por causa dessa bondade subjacente que ele consiga colocar uma multidão – não, um país inteiro – a seu lado” (COLLINS, 2011a, p. 358). Ao ser caracterizado assim, observamos Peeta romper mais uma vez códigos e expectativas de gênero, pois é uma figura

masculina que deveria ser, de acordo com o que a sociedade espera, agressivo e assertivo, mas que assume a posição de mulher-anjo e/ou donzela em apuros.

Até o presente momento, dissertamos a respeito de Katniss, Snow e Peeta. Ainda falta-nos analisar como Alma Coin, presidenta do Distrito 13, entra nesse jogo de personagens, a saber, herói, anjo e demônio. Baseando-nos em Kersten (2018), podemos dizer que Coin se aproxima da mulher-demônio, contudo, essa personagem não preenche todos os pré-requisitos, pois recebe uma história que explica suas escolhas e decisões. A propósito, ainda que por causa de uma agenda um tanto egoísta (tomar o lugar de Snow), ela se posiciona ao lado dos rebeldes. Além disso, persegue Katniss não por conta de sua beleza ou juventude, mas por medo de não conseguir seu apoio após a derrota da Capital. Mesmo assim, essa personagem apresenta traços que nos permitem aproximá-la da mulher-demônio.

Katniss tem a primeira prova de que Coin é cruel e perigosa no episódio em que encontra seu time de preparação, preso e torturado, em uma sala subterrânea no Distrito 13, uma espécie de releitura dos calabouços ou masmorras de castelos históricos e ficcionais.

> O fedor de corpos sujos, urina e infecção rompe a nuvem de antisséptico. As três figuras só são reconhecíveis por seus estilos peculiares e arrebatadores: as tatuagens faciais douradas de Venia. Os cachos cor de laranja em formato de saca-rolha de Flavius. A pele com uma tonalidade levemente esverdeada de Octavia, que agora encontra-se excessivamente flácida, como se o seu corpo fosse um balão desinflando lentamente (COLLINS, 2011b, p. 57).

De acordo com a história narrada, os três foram capturados pelos rebeldes, mantidos em cativeiro e, em seguida, punidos com tortura porque haviam furtado comida. A partir disso, Katniss começa a reconhecer a tirania e a maldade de Coin, que emprega as mesmas artimanhas de Snow, como a tortura, para punir aqueles que não obedecem às suas leis, afinal, roubar comida é um ato proibido no Distrito 13. Como vimos no capítulo anterior, a protagonista vê nisso um alerta da presidenta sobre quem está no poder. Assim como Snow, Coin é perigosa, imoral, astuta, hostil e calculista. De fato, Coin pode ser interpretada como mulher-demônio, todavia, essa personagem, que aparece apenas na diegese do terceiro romance, não ocupa a posição de vilão sozinha, pois é o outro lado da moeda[138] em relação a Snow. Desse modo, ambos dividem a posição de algoz na trilogia estadunidense.

Se pensarmos no triângulo já mencionado (herói, anjo/vítima e demônio/vilão), veremos então que, na trilogia, Katniss é herói, Peeta, a vítima, e Snow e Coin, os vilões, antagonistas

[138] Vale lembrar que, *coin*, na língua inglesa, significa *moeda*.

ou demônios. Assim, diferentemente dos contos, que em geral reservam a vilania às mulheres, na série essa posição é compartilhada entre um homem e uma mulher, desfazendo, com isso, o caráter misógino encontrado nas histórias de fadas.

Como é possível observar no enredo de *A esperança*, para se posicionar como a líder da revolução, Katniss exige, dentre outras condições, que Coin dê imunidade a Peeta, acusado de traição pelos rebeldes por ter conclamado um cessar-fogo. A presidenta do Distrito 13 concorda, mas, em troca, Katniss deve realizar todas as funções que lhe forem atribuídas, caso contrário, o acordo é anulado. A protagonista compreende, a partir disso, que sua vida, e também a de sua família e amigos, está em perigo, agora, perseguida e ameaçada não apenas por um, mas por dois antagonistas/algozes (Snow e Coin).

> – Mas em retribuição a essa solicitação sem precedentes, a soldado Everdeen prometeu dedicação total à nossa causa. Subentende-se que qualquer desvio de sua missão, seja em motivação, seja em ação, será visto como rompimento de nosso acordo. A imunidade seria extinta e o destino dos quatro vitoriosos determinado pela lei que governa o Distrito 13. Assim como o destino dela própria. Muito obrigada.
> Em outras palavras, se eu sair da linha, estamos todos mortos.
> *Mais uma força a ser enfrentada*. [...] o presidente Snow, tentando me usar para apagar o incêndio da rebelião, só para fazer com que qualquer movimento meu passasse a ser altamente inflamável. [...] E agora Coin, com seu pulso forte recheado de ogivas nucleares e seu distrito-máquina muito bem azeitado (COLLINS, 2011b, p. 68-69, grifo nosso).

Alma Coin, de fato, é mais uma força a ser enfrentada por Katniss. A protagonista, como sabemos, é enviada à Capital juntamente com o Esquadrão 451 para a batalha que ali ocorre, cujo objetivo é derrotar Snow. Em seguida, Peeta é designado pela própria Coin para substituir um membro desse esquadrão, apesar de o personagem ainda se encontrar instável devido ao telessequestro. Katniss reconhece nisso uma estratégia de Coin para matá-la de forma indireta: "se Coin mandou Peeta para cá, ela também decidiu uma outra coisa. Que sou mais útil a ela morta do que viva" (COLLINS, 2011b, p. 281). Boggs, comandante atual do Esquadrão 451, é quem esclarece a Katniss as reais intenções da presidenta:

> – Tudo que eu sei é o seguinte. A presidenta não gosta de você. Nunca gostou. Era Peeta que ela queria que tivesse sido resgatado da arena, mas ninguém mais concordou com isso. As coisas ficaram piores quando você a forçou a dar imunidade aos vitoriosos. Mas até mesmo isso podia ser deixado para lá em vista de seu excelente desempenho.
> – Então qual é o problema? – insisto.
> – Em algum momento do futuro próximo, esta guerra estará resolvida. Um novo líder será escolhido – diz Boggs. Abro bem os olhos.

> – Boggs, ninguém acha que eu vou ser a líder.
> – Não. Não acham – concorda ele. – Mas você vai dar seu apoio a alguém. Seria para a presidenta Coin? Ou para alguma outra pessoa?
> – Não sei. Nunca pensei nisso – digo.
> – Se sua resposta imediata não é Coin, então você representa uma ameaça. Você é a cara da rebelião. Você talvez tenha mais influência que qualquer outra pessoa – diz Boggs [...].
> – Então ela vai me matar para calar minha boca. – No instante em que digo essas palavras, tenho a plena convicção de que são verdadeiras (COLLINS, 2011b, p. 285-286).

Como pretende substituir o atual presidente assim que ele for derrotado, Coin passa a perseguir a heroína da trilogia em uma tentativa de causar indiretamente a sua morte, porque sabe que não terá seu apoio quando a guerra terminar. Ora, se Katniss não pretende apoiar Coin em seu objetivo de se tornar presidenta do país após o fim da guerra, provavelmente ela também não conseguirá o apoio de outras figuras decisivas, afinal, a heroína exerce grande influência sobre a maior parte da população dos distritos. Portanto, assim como a mãe/madrasta, Coin é uma perseguidora tirânica, mas divide com Snow esse papel, por isso, podemos concluir que ambos os antagonistas são faces de uma mesma moeda.

Curiosamente, a palavra *alma*, em húngaro, significa maçã. Com isso, podemos dizer que Alma Coin é a maçã apetitosa, porém envenenada, na vida de Katniss, como que em uma alusão ao conto "Branca de Neve", dos irmãos Grimm. Por fora, Coin aparenta ser uma boa pessoa, disposta a vencer Snow de modo a reerguer o país; por dentro, ela não passa de uma versão do atual presidente, tão ou mais perigosa/venenosa que ele.

Segundo Sperber (2009, p. 184), a mãe/madrasta de Branca de Neve sabe da existência de "alguém melhor, mais jovem e mais bela que ela. Como a madrasta representa as forças destrutivas, mortais – Tânatos – tenta destruir este outro mais belo etc., que ela inveja". Assim, além de temer ser suplantada no poder, a mãe/madrasta sente inveja da beleza e juventude da filha/enteada. A líder do Distrito 13 também representa as forças destrutivas e mortais, como Snow, e tenta destruir aquele que pode lhe atrapalhar, no caso, a própria Katniss. Nesse sentido, Coin se aproxima da mulher-demônio, mas dela também se distancia, perseguindo Katniss não porque esta é bela e/ou jovem, mas porque reconhece a influência da heroína sobre a população, temendo como isso pode afetar sua ascensão ao poder. A rivalidade entre Katniss e Alma Coin, portanto, não é aquela orientada pelo patriarcado, como encontrada em "Branca de Neve", em que o espelho, encarnando a visão masculina, coloca as duas personagens em um concurso de beleza, mas sim no âmbito do poder e da influência políticos, o que é muito significativo, pois esses elementos, em sociedades patriarcais, sempre foram do homem.

De acordo com Frankel (2013), Coin é uma força cruel que a todos e tudo quer controlar. A estudiosa conclui que essa personagem criada por Collins, assim como a mãe/madrasta de Branca de Neve, decide destruir a heroína da trilogia para manter seu próprio governo. Ora, se Katniss, o símbolo amado da revolução, pode citar outro nome para ser presidente, então, ela deve morrer (cf. FRANKEL, 2013). Mas Alma Coin também se distancia do papel de mulher-demônio, pois, além de nem a beleza nem a juventude serem motivos para perseguir Katniss, a rivalidade entre as duas se dá no espaço público, político e social, diferentemente da que vemos no conto dos Grimm, em que a rivalidade entre a mãe/madrasta e Branca de Neve se dá no domínio privado, no reino da domesticidade, pois esse era o espaço das mulheres na sociedade patriarcal. Aliás, Coin não luta diretamente contra Katniss, mas contra um homem, Snow, para assim substitui-lo e assumir o "trono" de Panem.

Ainda sobre a rivalidade entre Katniss e Coin, é preciso frisar que, diferentemente de "Branca de Neve", em que a mãe ou madrasta, a depender da versão, sente-se ameaçada pelo amadurecimento e pela beleza da filha/enteada como em um concurso de beleza, acreditamos haver, na trilogia, uma rivalidade relacionada ao tema da guerra justa, isto é, uma divergência de opiniões e crenças no que diz respeito a como conduzir uma guerra, pois a protagonista não compartilha com Coin a opinião de que *os fins justificam os meios*.

Vale salientar que Coin se distancia da mulher-demônio em outros aspectos, pois, ainda que tenha liderado os rebeldes com uma agenda particular em mente (tomar o poder de Snow para si mesma), colocando a Capital e os distritos para combater e assim limpar seu caminho rumo à presidência do país, estando inclusive disposta a sacrificar qualquer um, visto que segue a premissa maquiavélica de que os fins justificam os meios, essa personagem feminina, com os insurgentes e com Katniss, conseguiu derrotar a Capital, que, a nosso ver, é uma representação simbólica da derrota de estruturas patriarcais.

A protagonista da trilogia, com efeito, mata Coin nos momentos finais da narrativa, pois compreendeu que ela foi a responsável pela morte de Prim, percebendo também que ela é tão cruel e inescrupulosa quanto Snow. Contudo, cabe destacar que Coin não recebeu um fim por ser uma mulher como a mãe/madrasta de Branca de Neve, condenada porque o patriarcado censura as mulheres que fogem à regra da passividade e da obediência, mas simplesmente porque foi/é tão má quanto a sua contraparte masculina, o presidente Snow.

A propósito, Coin apresenta nuances da mulher-demônio, mas também do herói, pois é marcada por traços como a coragem, afinal, participou de uma guerra civil, e liderança, pois foi a presidenta do Distrito 13 e a líder dos rebeldes (não no mesmo sentido em que Katniss foi, mas por ter tomado decisões quanto ao rumo do conflito). Alma Coin, antes de seu distrito ser

bombardeado pela Capital, toma as decisões quanto ao confinamento de todas as pessoas nos níveis mais profundos do lugar: "– Acho, sim. De qualquer modo, vamos ingressar na instrução de treinamento de Nível Cinco de segurança – diz Coin. – Vamos dar início ao confinamento. – Ela começa a digitar rapidamente no teclado, autorizando sua decisão. Assim que levanta a cabeça, ela tem início" (COLLINS, 2011b, p. 152).

Assim sendo, essa personagem de Collins não é exatamente como as bruxas e madrastas dos contos, cujos comportamentos, considerados não femininos, são punidos pelo patriarcado, que dita o que é feminilidade (e masculinidade). O que Collins aponta como inaceitável não é o fato de Coin ser ambiciosa, independente, ativa e estrategista, mas a violência e a ideia de que *os fins justificam os meios*, especialmente em uma guerra, sem que isso esteja relacionado a gênero, pois Snow e Coin agem de modo semelhante. A autora da trilogia, a nosso ver, retoma essa imagem estereotipada dos contos, contudo, ao recuperar, desconstrói, pois nos mostra que mulheres podem ser líderes e estrategistas, e atualiza, visto que coloca um homem e uma mulher como demônios/vilões e relaciona essa retomada ao tema da guerra justa.

Por sinal, diferentemente dos contos de fadas clássicos, em que mães e madrastas são castigadas por suas maldades, enquanto pais tiranos são perdoados, ambos, Coriolanus Snow e Alma Coin, recebem a morte como punição, assim sendo, podemos dizer que há uma igualdade de gênero no final dos antagonistas, pois o que S. Collins condena é a maldade do ser humano, independentemente do gênero. O que a autora condena é, em última análise, a guerra, mesmo quando é uma guerra justa, como é o caso do conflito que os distritos travam contra a Capital, porque ambos os lados podem cometer atrocidades para vencer.

Snow, por muitos anos, manteve-se no poder perpetuando um sistema assassino que colocava crianças em um jogo gladitorial. Nos momentos finais da guerra, como vimos, colocou as crianças da Capital ao redor de sua mansão, usando-as como uma espécie de barricada viva. Coin, por sua vez, visando tomar o poder do atual presidente, lançou bombas no local usando um avião com a insígnia da Capital. O objetivo da personagem era culpar Snow pelas mortes dessas crianças e, assim, acabar com guerra, pois aqueles que ainda apoiavam o atual presidente deixariam de defendê-lo. Nesse mesmo episódio, morre a irmã de Katniss. Como esperado, a guerra acaba e Snow é detido. Antes de ser executado, Katniss se encontra com presidente, e ele mesmo lhe revela os planos de Coin. A heroína, por sua vez, compreende que as bombas que mataram sua irmã e tantas outras crianças inocentes foram parte de uma estratégia violenta de Coin, agora presidente interina de Panem, e, além disso, uma armadilha criada pelo próprio Gale, seu antigo amigo de caça.

Alma Coin, vale lembrar, até mesmo sugeriu que uma última edição dos Jogos Vorazes fosse realizada com as crianças da Capital, o que destaca traços de crueldade e violência em sua caracterização como aqueles encontrados no próprio Snow, ambos sendo, portanto, os algozes e vilões do enredo da trilogia. Então, reconhecendo que Coin poderia se tornar um perigo para Panem, pois é tão inescrupulosa, fria e tirana quanto Snow, Katniss decide matá-la no dia da execução pública de Snow, colocando um ponto final no ciclo de violências: "A ponta da minha flecha move-se para cima. Solto a corda. E a presidenta Coin desaba na lateral da varanda, mergulhando no chão. Morta" (COLLINS, 2011b, p. 399). Snow, que já havia sido derrotado, também morre, mas a causa de sua morte é incerta.

> Depois que eu atirei a flecha em Coin, houve um pandemônio. Quando o distúrbio arrefeceu, descobriram o corpo de Snow, ainda atado ao pilar. Há opiniões divergentes em relação à causa de sua morte: se ele morreu sufocado de tanto rir ou se foi esmagado pela multidão. *Na verdade, ninguém se importa muito* (COLLINS, 2011b, p. 406, grifo nosso).

A nosso ver, Collins poderia ter dado um final mais certo a Snow, deixando claro, por exemplo, que os rebeldes foram os responsáveis por sua morte. Contudo, como aponta Frankel (2013, p. 192-193, tradução nossa), o personagem já havia sido derrotado, sendo que a própria Katniss percebeu isso ao se encontrar com o presidente nos momentos finais do último romance: "no final da série, ela se encontra com um Snow fortemente algemado e indefeso"[139]. Esse episódio sugere, para a pesquisadora, a derrota do presidente Snow, por um lado, e a força de Katniss, por outro, pois a protagonista assumiu o controle de seu próprio destino. Assim sendo, a heroína já havia vencido seu principal algoz, tomando o controle de sua própria vida, algo que antes não tinha. Então, percebeu ser crucial mover-se em direção ao próximo alvo, aquele que poderia continuar o ciclo de opressão em Panem: Alma Coin.

Ainda que Katniss não tenha causado a morte de Snow, é importante salientar que, no plano narrativo, os dois antagonistas foram punidos com a morte, encerrando-se assim um ciclo de violência e crueldade. Em outros termos, os dois algozes receberam o mesmo fim, ainda que de modo diferente. Aliás, uma reflexão de Katniss nos sugere que, para Suzanne Collins, duas questões importantes estão em jogo: i) a maldade do ser humano, independentemente do gênero, e ii) as guerras, mesmo quando justas, já que os dois lados (quando há no mínimo dois grupos) podem se valer de atitudes igualmente cruéis para vencer, um tema da trilogia já abordado no capítulo anterior (ver *ética maniqueísta*).

---

[139] "*at series end, she meets Snow heavily shackled and helpless*".

> Não tenho mais nenhum compromisso com aqueles monstros chamados seres humanos. [...] Porque há algo significativamente errado com uma criatura que sacrifica as vidas de seus filhos para resolver suas diferenças. Para onde quer que você se vire, você enxergará esse tipo de visão de mundo. Snow pensava que os Jogos Vorazes eram uma forma de controle eficiente. Coin pensava que os paraquedas apressariam o fim da guerra. Mas no fim, a quem tudo isso beneficia? A ninguém. A verdade é que viver num mundo onde esse tipo de coisa acontece não traz benefícios a ninguém (COLLINS, 2011b, p. 405).

Enfim, de acordo com Frankel (2012, p. 25, tradução nossa), Coin é a mãe da revolução, "assim como Katniss é sua heroína. Mas, como Katniss descobre, Alma Coin é mais uma madrasta do mal, matadora voluntária de crianças na guerra e nos novos Jogos Vorazes que ela propõe"[140]. Assim, uma matadora voluntária de crianças para se manter no poder, Coin é uma representação *atualizada* da mulher-demônio, uma vez que dela se aproxima, mas igualmente se distancia, como vimos nos exemplos e nas análises.

De modo geral, Snow e Coin se posicionam, no triângulo herói-vítima-vilão, no vértice da vilania, sendo, por isso, faces de uma mesma moeda. Dessa maneira, ou seja, ao colocar um personagem masculino e outro feminino para representar o antagonismo no enredo da trilogia, Collins nos oferece a ideia de igualdade de gênero e, mais que isso, condena não a agência e criatividade da mulher, elementos que aparecem na mulher-demônio e na figura de Alma Coin, mas a crueldade do ser humano de um modo geral.

Por sinal, é possível afirmar que em "Jogos vorazes", assim como em "Branca de Neve", encontramos o motivo que podemos chamar de *perseguição tirânica*. Ainda que as motivações para que a *perseguição tirânica* aconteça sejam relativamente diferentes, percebemos tanto no conto dos Grimm quanto na diegese da trilogia estadunidense que "a ambição desmedida ou a insaciabilidade humana causam desequilíbrios sem conta" (COELHO, 2000, p. 180). Por essa razão, acreditamos que Collins condena, como já dissemos, a maldade do ser humano. De todo modo, os três antagonistas são mais semelhantes do que parecem, uma vez que todos eles são orgulhosos e, em níveis variados, agem de modo egocêntrico, agressivo e/ou violento "por se sentirem ofendidos, por inveja, ciúme ou narcisismo ferido" (CORSO; CORSO, 2006, p. 76). Com isso, podemos concluir que a mãe/madrasta de Branca de Neve, Coriolanus Snow e Alma Coin são representações da mesma figura: o monstro-tirano, que, segundo Campbell (1997, p. 25, grifo nosso), é muito comum nas

[140] "*as Katniss is its heroine. But as Katniss discovers, Alma Coin is more of an evil stepmother, willing killer of children in the war and in the new Hunger Games she proposes*".

> mitologias, tradições folclóricas, lendas [...]; e suas características, em todas as manifestações, são essencialmente as mesmas. *Ele é o acumulador do benefício geral*. *É o monstro ávido pelos vorazes direitos do 'meu e para mim'*. [...] Onde quer que ponha a mão, há um grito (que, se não se eleva do exterior, vem – mais terrivelmente – de cada coração): um grito em favor do herói redentor, o portador da espada flamejante, cujos golpes, cujo toque e cuja existência libertarão a terra.

Não apenas na literatura encontramos tiranos, mas também na História da humanidade. No plano narrativo da trilogia, encontramos dois exemplos de tirania: o presidente Snow e Alma Coin. No desenvolvimento dos romances, ambos perseguem a heroína continuamente porque ela se revela uma ameaça aos seus regimes.

A propósito, diferentemente de "Branca de Neve", em que a mãe/madrasta teme, como já dissemos, ser suplantada no espaço doméstico/privado, a rivalidade entre Katniss/Snow e Katniss/Coin são de ordem político-social, por consequência, ocorrem no espaço público. Além disso, Katniss vê Coin como um potencial perigo para Panem apenas nos momentos finais da trilogia, assim sendo, Snow é o verdadeiro e principal inimigo da protagonista. No clímax de *Em chamas*, por exemplo, momentos antes de destruir o campo de força que cerca a arena, a heroína relembra as palavras de Haymitch, que antes de a 75ª edição dos Jogos Vorazes começar aconselhou-a a sempre se lembrar de seu verdadeiro inimigo: "as últimas palavras de conselho de Haymitch para mim. [...] Eu sempre soube quem era o inimigo. Quem nos deixa morrer de fome, nos tortura e nos mata na arena" (COLLINS, 2011a, p. 400).

De todo modo, Snow e Coin são derrotados, superados e substituídos, o que pode ser visto como uma referência ao desfecho de muitos contos maravilhosos, pois é comum, nessas histórias, a derrota do antagonista e, por consequência, a superação e a substituição do antigo pelo novo. Aliás, em "Jogos vorazes", como em muitas dessas histórias, a solução para as forças destrutivas e negativas também é a morte. A bruxa, o ogro, o dragão... são quase sempre punidos dessa forma. Assim, percebemos que a morte do antagonista é o recurso narrativo utilizado, no conto e em *A esperança*, para encerrar as manifestações de maldade.

Segundo Coelho (1991, p. 147), "são sempre os mais velhos que detêm nas mãos o Poder e a Autoridade, de maneira inquestionável. Enquanto são sempre os mais novos os preferidos ou os predestinados". Os mais velhos "representam o passado", já os mais novos, "o futuro" (COELHO, 2000, p. 180). Com efeito, Snow e Coin são aqueles que detêm o poder e a autoridade de modo inquestionável, até mesmo de maneira antidemocrática. Contudo, Katniss Everdeen, tornando-se a competidora preferida e, por essa razão, tendo chamado a atenção dos rebeldes, tornou-se a representação do futuro da nação.

No final das contas, existem vários núcleos de rivalidade, enquanto nos contos há apenas um quando pensamos na dualidade anjo e demônio: i) Katniss *versus* Snow (o principal, a nosso ver), ii) Katniss *versus* Coin (uma extensão do primeiro) e iii) Snow *versus* Coin (pois ambos são sedentos por poder). Sintetizando a comparação entre a trilogia e os contos maravilhosos, chegamos ao seguinte esquema: Katniss é o herói-buscador; Peeta resgata traços da mulher-anjo; e, muito embora Alma Coin represente nuances da mulher-demônio, ela e o presidente Snow compartilham a posição de monstro-tirano.

Com isso, concluímos que há uma quebra de códigos de gênero, pois uma personagem feminina (Katniss) toma para si o papel de herói da história, distanciando-se das *belas passivas* dos contos, e uma figura masculina (Peeta) se aproxima do anjo. Além disso, um masculino (Snow) e um feminino (Coin) dividem a posição de algoz ou *arqui-inimigo*. Essa organização valida, a nosso ver, a hipótese de que a trilogia configura uma releitura subversiva e revisionista dos contos de fadas clássicos, como os dos Grimm. Vejamos, a seguir, outros elementos que reforçam nossas afirmações, ratificando assim nossa hipótese.

5.3.2 O casamento nos contos de fadas clássicos

Como sabemos, os contos de fadas tradicionais ilustram antigas práticas matrimoniais patriarcais e conservadoras, nas quais uma personagem feminina se vê presa a um casamento arranjado pelo pai/rei ou empreende, muito frequentemente, uma jornada em que o enlace é um objetivo a ser alcançado ou é a solução de todos os problemas. Ashliman (2008b) confirma que a maioria dos contos clássicos reflete os valores patriarcais em torno do casamento. Segundo Rubin (1993, p. 6), o patriarcado "é uma forma específica de dominação masculina". Nesse tipo de organização social, as mulheres são dadas

> em casamento, ganhas em batalhas, trocadas por favores, enviadas como tributo, comercializadas, compradas e vendidas. Longe de serem confinadas ao mundo "primitivo", estas práticas parecem apenas tornar-se mais afirmadas e comercializadas nas sociedades mais "civilizadas". Naturalmente, homens são também traficados – mas como escravos, prostitutos, estrelas do atletismo, servos ou como qualquer outro estatuto social catastrófico, antes que como homens. Mulheres são transacionadas como escravas, servas e prostitutas, mas também simplesmente como mulheres. E se os homens têm sido sujeitos sexuais – trocadores – e as mulheres semi-objetos sexuais – presentes – durante a maior parte da história humana, então muitos costumes, clichês e traços de personalidade parecem ter muito sentido (entre outros, o curioso costume pelo qual o pai entrega a noiva) (RUBIN, 1993, p. 10).

Em vários países europeus, a mulher era considerada propriedade legal do marido. De acordo com McCann *et al*. (2019, p. 72, grifo nosso), na Inglaterra e nos Estados Unidos, até o século XIX, "uma mulher casada era *propriedade* do marido, de acordo com o direito comum". Por ser dono da mulher, o marido podia "'disciplinar' fisicamente a esposa e trancafiá-la para garantir que ela cumprisse com os deveres domésticos e sexuais que tinha em relação a ele" (MCCANN *et al*., 2019, p. 72-73).

A propósito, Hueck (2016) lembra que o casamento consensual é um conceito moderno. Até o século XVIII, na Europa, "casava-se por conveniência, pressão social, imposição dos pais, busca de prestígio e estratégias políticas" (HUECK, 2016, p. 148-149). Além disso, os enlaces envolviam trocas de dinheiro, "na forma de dote, que a família da noiva entregava à do noivo" (HUECK, 2016, p. 150), o que podia garantir ao homem uma vida boa. É pertinente acrescentar que o papel da mulher no casamento, de acordo com a Igreja, era servir, obedecer e não importunar o marido (cf. HUECK, 2016).

Nos contos, com efeito, um plebeu geralmente se casa com uma princesa, ganhando, em seguida, parte ou todo o reino e garantindo assim uma vida boa. Portanto, há nessas histórias vestígios do sistema de dotes, em que a família da noiva dava ao noivo dinheiro ou quaisquer outros bens. Com isso, é admissível afirmar que o casamento, em muitos contos, é um eco desse *comércio de noivas*. As mulheres são propriedade dos homens na organização social que é o patriarcado, então, são *produtos negociáveis*: ao mesmo tempo em que recebe a mulher de um outro homem (neste caso, o pai ou algum responsável legal), passando a ser proprietário dela, o noivo (e sua família) ganha também um dote.

Enfim, no que diz respeito especificamente ao conteúdo dos contos, Marinho (2009, p. 44-45, grifo nosso) recorda que, nessas histórias de magia,

> todas as heroínas são jovens, boas e belas e perdem a mãe ainda crianças, sofrem encantamentos e proibições, passam por provações e se libertam por meio da metáfora do amor eterno realizado, apresentando a *resolução* do problema pelo casamento que finaliza as histórias. A união pelo matrimônio é assim um ponto fundamental presente [...] nos contos.

Com efeito, "a maioria dos contos de fadas tradicionais terminam [...] justamente na cena final do casamento do par amoroso" (SOUZA, 2013, p. 20), evento que se relaciona com o final feliz típico dessas antigas histórias. No caso de "A Bela e a Fera", de Beaumont, há uma mensagem cujo objetivo é apaziguar os temores de mulheres jovens no que diz respeito ao casamento arranjado. De acordo com Joan Gould (2007, p. 157 *apud* MARTINS, 2016, p. 354),

o público-alvo da história de Beaumont eram "garotas que dentro de pouco tempo estariam diante da perspectiva de verem a si próprias dadas em casamento a 'feras' desconhecidas, possivelmente vinte anos mais velhas do que elas e talvez muito exigentes sexualmente ou impotentes, em uniões arranjadas pelos pais".

Para Rowe (1986, p. 216, tradução nossa), sob as *justificativas românticas do amor* dos contos de fadas tradicionais "se escondem práticas históricas reais que reduzem as mulheres a mercadorias comerciáveis"[141], pois os casamentos, em tempos passados, envolviam dotes. Aliás, enquanto os heróis casam-se por conta da elevação social e do ganho material, as heroínas não devem pensar na fortuna obtida com o casamento, já que são obrigadas, segundo Rowe (1986), a valorizar o amor como algo superior a tudo. Ainda de acordo com Rowe (1986), a heroína é recompensada no final da história, alcançando um final feliz por meio do casamento com um príncipe e assim garantindo segurança social, porque se submeteu às imposições do patriarcado adequando-se às *virtudes femininas tradicionais*, como a paciência, o sacrifício, a gentileza, a beleza, a subordinação, a dependência, a fragilidade etc.

Por essa razão, essas personagens, que perpetuam a imagem da mulher-anjo, recebem aplausos e prêmios, enquanto as figuras que representam a mulher-demônio são punidas, já que não se submeteram às normas do patriarcado, e, por isso, não são modelos de comportamento (cf. ROWE, 1986). De acordo com Rowe (1986, p. 218, tradução nossa),

> como a inteligência, a força de vontade e a habilidade de manipulação estão aliadas à vaidade, astúcia e feiura, e por causa de seus destinos horríveis, mulheres odiosas dificilmente se recomendam como modelos para as jovens leitoras. [...] Ao punir as exibições de força feminina, os contos admoestam, além disso, que qualquer não conformidade disruptiva resultará em aniquilação ou ostracismo social. Enquanto as leitoras se dissociam desses retratos de poder feminino, desafio e/ou autoexpressão, elas prontamente se identificam com a heroína lindamente passiva, cuja submissão a papéis louváveis garante sua felicidade triunfante.[142]

Não devemos nos esquecer das donzelas relutantes, ou seja, personagens femininas que recusam o casamento, mas, no final, acabam submetendo-se ao matrimônio. Segundo Rowe (1986, p. 217, tradução nossa), essas histórias, em que há uma recusa ao casamento, transmitem

---

[141] "*lurk actual historical practices which reduce women to marketable commodities*".

[142] "*Because cleverness, will-power, and manipulative skill are allied with vanity, shrewishness, and ugliness, and because of their gruesome fates, odious females hardly recommend themselves as models for young readers.* […] *By punishing exhibitions of feminine force, tales admonish, moreover, that any disruptive non-conformity will result in annihilation or social ostracism. While readers dissociate from these portraitures of feminine power, defiance, and/or self-expression, they readily identify with the prettily passive heroine whose submission to commendable roles insures her triumphant happiness*".

"avisos claros às mulheres rebeldes: a resistência ao imperativo cultural de casar constitui uma ameaça tão severa ao tecido social que elas serão obrigadas a se submeter"[143]. Ashliman (2008a) nos diz que nesses contos, em que uma princesa recusa o casamento, o pai faz uso de seu direito e autoridade para dá-la em casamento como uma forma de puni-la.

Vale salientar que, enquanto a jornada dos heróis pode estar ligada a diversos objetivos (matar um dragão, salvar uma donzela e com ela se casar, conquistar um objeto mágico etc.), a jornada das heroínas parece se resumir ao casamento, ou seja, obter um marido. Com isso em mente, parece admissível afirmar que certos contos pertencem ao *universo feminino*, enquanto outros, ao *universo masculino*. Nesse sentido, narrativas como "Branca de Neve", "Rapunzel" e "Cinderela", em que o tema central, a nosso ver, gira em torno do casamento, se encaixariam nas *expectativas femininas,* segundo o patriarcado.

Aliás, mesmo que em várias histórias um personagem masculino se case, ele ganha, com a mão da princesa, bens materiais. À donzela cabe esperar ou buscar o enlace matrimonial. Assim, o destino dessas protagonistas é, de modo geral, sempre o mesmo: o matrimônio. A esse respeito, Beauvoir (1970, p. 176) diz que certos contos, como "Cinderela", nos mostram uma mulher encorajada a esperar um príncipe bem como a fortuna e a felicidade que o acompanham "a tentar sozinha uma difícil e incerta conquista. E, principalmente, pode ela assim esperar ascender, graças a ele, a uma casta superior à sua própria, milagre que o trabalho de uma vida inteira não compensaria". Esse tipo de conto parece nos dizer, portanto, que a ascensão social da mulher, na sociedade, depende do casamento, ainda que ela deva valorizar o amor como algo superior a tudo, ou seja, seu alvo principal é o enlace matrimonial.

Contos como "Branca de Neve", dentre outros, apresentam-nos protagonistas que já são princesas, isto é, de castas superiores. Ainda assim, essas heroínas, apesar de não dependerem do casamento para ascender socialmente, esperam ou buscam o enlace matrimonial. Em outras histórias, como "Cinderela" e "Rapunzel", a heroína de fato sobe de casta ao se casar com um príncipe/rei. De toda maneira, o destino da maior parte das heroínas (sejam elas princesas ou camponesas que se tornam princesas) é o matrimônio. Jack Zipes (2006 *apud* KERSTEN, 2018) confirma que o alvo principal das heroínas de muitos contos é o casamento, ou seja, a missão delas se resume em buscar e encontrar um marido.

Outros contos, como "O gato de botas", "O pescador e o gênio" ou "Aladim e a lâmpada maravilhosa", cujo tema central gira em torno da ascensão socioeconômica da figura masculina, corresponderiam às *expectativas masculinas* segundo o patriarcado, pois, nessas narrativas, o

---

[143] "*transmit clear warnings to rebellious females: resistance to the cultural imperative to wed constitutes so severe a threat to the social fabric that they will be compelled to submit*".

herói empreende uma jornada mundo afora com o objetivo de obter riquezas e bens materiais, muitas vezes conquistados por meio da derrota de um ser maligno ou até mesmo por intermédio do casamento com uma rica e bela princesa. Por essa razão, podemos dizer que esses contos correspondem ao *universo masculino*, já que o casamento, na perspectiva do herói, indica um meio para ascender socialmente e conquistar poder, enquanto, do ponto de vista da heroína, é geralmente um fim em si mesmo. A heroína pode até subir de casta, mas nunca conquista poder, como veremos melhor adiante.

No que diz respeito aos contos de fadas de Perrault, por exemplo, Kersten (2018, p. 25, tradução nossa) nos diz que, enquanto suas heroínas são idealizadas, pois são um modelo a ser seguido (a mulher deve ser bela, graciosa, educada, passiva e obediente[144]), seus heróis são "astutos, afortunados, aventureiros e ousados [...]. Enquanto para as mulheres o principal objetivo é se casar, o herói masculino nos contos de fadas de Perrault deve ser ambicioso e o sucesso e as realizações sociais são mais importantes do que ganhar uma esposa"[145]. De modo geral, como já apontamos anteriormente, Kersten (2018) afirma que o casamento representa, nos contos, a conquista da felicidade, contudo, indica coisas diferentes a depender do gênero do protagonista. Para as heroínas, é recompensa e, por vezes, punição. Por outro lado, para os heróis, a mão de uma bela princesa leva à obtenção de poder e riquezas, tendo em vista que, em muitas histórias, ele recebe parte ou todo o reino do rei (pai da esposa), como que em um reflexo da realidade histórica de casamentos de séculos passados, nos quais a família da noiva oferecia ao noivo (e consequentemente à família dele) um dote.

Em ambos os casos, o matrimônio pode estar associado a *ficar rico*, no entanto, além de a heroína ser levada a valorizar o amor acima de qualquer outra coisa, somente o herói, nas narrativas tradicionais, obtém parte ou todo o reino, ou seja, somente o protagonista masculino conquista *poder*. Lieberman (1986) confirma que o casamento é um acontecimento diferente de acordo com o gênero do protagonista. Nas palavras da autora, o principal evento de quase todos os contos de fadas clássicos, o casamento

> é a recompensa para as meninas, ou às vezes seu castigo. (Isso é quase igualmente verdadeiro para os meninos, embora o menino que conquista a

[144] Curiosamente, nem todas as heroínas de Perrault são obedientes: a mulher de Barba Azul não cumpre as ordens do marido; Cinderela desobedece a madrasta; Chapeuzinho Vermelho, a própria mãe. Enquanto em "Cinderela" a desobediência parece ser necessária para que a protagonista possa ascender socialmente, confirmando a presença da moral ingênua, em "Barba Azul" e "Chapeuzinho Vermelho" as heroínas são punidas (ou quase punidas) para que uma lição seja aprendida: a mulher deve ser obediente ao homem e/ou aos mais velhos.

[145] "*cunning, fortunate, adventurous and daring* […]. *While for women their main goal is to get married, the composite male hero in Perrault's fairy tales should be ambitious and social success and achievement is more important than winning a wife*".

> mão da princesa ganhe o poder tão bem quanto uma esposa bonita, porque a princesa geralmente faz parte de um pacote que inclui metade ou todo o reino). [...] Meninos pobres desempenham um papel ativo na conquista de reinos e princesas [...]. Meninas pobres são escolhidas pelos príncipes porque foram vistas por eles[146] (LIEBERMAN, 1986, p. 189, tradução nossa).

Jorgensen (2008a) confirma que os contos de fadas tradicionais podem ser classificados como histórias masculinas e histórias femininas quanto ao gênero do protagonista e, a nosso ver, quanto aos elementos de seu arco narrativo, já que os "personagens em contos de fadas geralmente exibem um comportamento fortemente relacionado ao gênero. Os protagonistas masculinos são frequentemente enviados em missões, enquanto os protagonistas femininos encontram tarefas na esfera doméstica"[147] (JORGENSEN, 2008a, p. 403, tradução nossa). De acordo com Ennis (2000), "O gato de botas" e o "O Pequeno Polegar" eram histórias contadas para meninos, pois apresentam heróis ativos que usam a inteligência para enganar seus oponentes. Então, concluímos que, segundo o patriarcado, algumas histórias, como "Branca de Neve", pertencem ao *universo feminino*, enquanto outras, como "O gato de botas", ao *universo masculino*, assim reiterando os códigos de gênero presentes nessas histórias.

Vale lembrar que, em muitos contos, belas e ricas princesas são dadas como recompensa ou prêmio ao herói que vence obstáculos e/ou que presta serviços ao rei. Por outro lado, os pais não oferecem seus filhos homens como prêmios/recompensas por tarefas prestadas, revelando assim desigualdades de gênero. De modo geral, o sistema de recompensas nos contos de fadas clássicos, de acordo com Lieberman (1986), aproxima três fatores, no caso das personagens femininas: ser bonita, ser escolhida e ficar rica. No caso dos personagens masculinos, a nosso ver, esse sistema também interliga três fatores, já que o herói se casa com uma bela princesa, fica rico e conquista poder ao tomar posse de um reino.

Quanto à jornada de Katniss, vale dizer que a protagonista acredita não ter tempo para relacionamentos, pois seu objetivo é lutar contra Snow. Assim, devemos salientar que, embora a heroína se case no desfecho da trilogia, sua missão não se centrou, em nenhum momento da história narrada, em encontrar um marido. Na verdade, sua missão, de modo geral, era libertar Panem da Capital. Portanto, a jornada de Katniss não se encaixa na busca feminina dos contos tradicionais, ainda mais se lembrarmos que a personagem principal da trilogia de Collins,

---

[146] "*it is the reward for girls, or sometimes their punishment. (This is almost equally true for boys, although the boy who wins the hand of the princess gets power as well as a pretty wife, because the princess is often part of a package deal including half or all of a kingdom).* […] *Poor boys play an active role in winning kingdoms and princesses* […]. *Poor girls are chosen by princes because they have been seen by them*".

[147] "*characters in fairy tales often exhibit strongly gendered behavior. Male protagonists are frequently sent on quests, whereas female protagonists encounter tasks in the domestic sphere*".

diferentemente da maioria das protagonistas dos contos, quase todas restritas ao lar, sai mundo afora em busca de liberdade. Para Katniss, buscar liberdade significa escapar de uma arena e do governo totalitário que a colocou lá (cf. KERSTEN, 2018). Em seguida, significa libertar seu país de um tirano violento e opressor.

De acordo com Kersten (2018), Katniss é uma personagem que não tem liberdade. Por isso, luta para ser livre e, no fim, consegue destruir a ordem social em que está inserida. Esse tipo de jornada, a nosso ver, assemelha-se à do herói masculino dos contos, que sai pelo mundo em busca de aventuras e cujo sucesso social é mais importante do que conseguir um casamento, ainda que, no caso de "Jogos vorazes", esse sucesso não seja obter riquezas, mas liberdade. Os objetivos de Katniss de salvar seu mundo estão intrinsecamente

> ligados a salvar amigos e familiares. Suas buscas por liberdade são motivadas por salvar outras pessoas do regime. Katniss se sacrifica por Prim e quer derrubar e matar Snow para salvá-la de suas crueldades. Quando Prim é morta, sua vingança é direcionada a Coin, já que ela ordenou o ataque às crianças[148] (KERTEN, 2018, p. 67, tradução nossa).

No terceiro romance, a protagonista da trilogia se rebela de vez contra estereótipos de gênero, descontruindo o padrão mulher/casa e homem/guerra, pois participa da guerra civil que acontece na Capital e, mais que isso, após a morte de Boggs, lidera o esquadrão 451. O discurso subjacente à narrativa nos revela que a mulher tem a mesma capacidade, força e coragem de um homem para assumir o papel de líder de uma revolução, podendo assumir qualquer posição que, dentro da ideologia patriarcal, apenas poderia ser exercida pelo homem. A crítica feminista nos romances é bastante evidente, ainda mais se considerarmos que Katniss rompe o padrão encontrado nos contos, não buscando um casamento, mas a derrota de um governante tirano de modo a livrar seu país da miséria, da fome e da opressão. Esses elementos narrativos distanciam a trilogia dos contos, conferindo aos romances um tom revisionista.

De modo geral, muitas personagens femininas dos contos "encontram a felicidade eterna no casamento com o príncipe" (MENDES, 2000, p. 114). Para Rowe (1986, p. 220, tradução nossa), certos contos transmitem às jovens ouvintes/leitoras a ideia de que o casamento com um belo homem as protegerá "contra as duras realidades fora do reino doméstico e garantirá a felicidade eterna"[149], sugerindo-lhes que estarão sempre protegidas por uma força masculina se

---

[148] "*linked to saving friends and family. Their quests for freedom are motivated by saving others from the regime. Katniss sacrifices herself for Prim and wants to overthrow and kill Snow in order to save Prim from his cruelties. When Prim is killed, her vengeance is directed to Coin instead, as she has ordered the attack on the children*".
[149] "*against harsh realities outside the domestic realm and guarantee everlasting happiness*".

recusarem a autossuficiência. Em outros termos, o enlace fornecerá à mulher uma existência protegida "de domesticidade feliz, completa com um homem sempre pairando para resgatá-la de perigos futuros"[150] (ROWE, 1986, p. 221, tradução nossa).

Além disso, como vimos anteriormente, o casamento é uma espécie de recompensa ou prêmio que representa "a conformidade da heroína aos papéis socialmente ditados de esposa e mãe"[151] (ROWE, 1986, p. 220, tradução nossa). Nesse sentido, o casamento mostra "a vitória da própria cultura patriarcal, tendo em vista que a mulher recebe seu prêmio por adaptar seu comportamento às normas comunitárias"[152] (ROWE, 1986, p. 220-221, tradução nossa). Por sinal, mais que todas as fantasias encontradas nos contos de fadas da tradição ocidental, o casamento é, segundo Rowe (1986), a mais e talvez a única verdadeiramente palpável, uma vez que, no mundo extradiegético, pode ser alcançado por qualquer mulher.

Vale pontuar que o casamento não é uma meta ou um evento que deve ser recusado ou evitado pelas mulheres. O problema, na verdade, é que o retrato matrimonial feito tanto pelo patriarcado quanto pelos contos de fadas tradicionais "como a única opção da mulher limitam as visões femininas ao espaço do lar e da maternidade, perpetuando assim um *status quo* patriarcal"[153] (ROWE, 1986, p. 221, tradução nossa). Em última análise, essas histórias reforçam que o casamento é a melhor coisa que pode acontecer a uma mulher, diminuindo a importância, por exemplo, de outras conquistas, tal como trabalhar fora de casa.

Por isso, a crítica feminista debateu e ainda debate as sérias implicações dos contos de magia para a vida das mulheres em sociedade, já que essas narrativas influenciaram no passado e continuam a influenciar no presente, de um modo ou de outro, mesmo com os movimentos feministas, de forma "muito significativa as expectativas femininas sobre seu papel nas culturas patriarcais"[154] (ROWE, 1986, p. 222, tradução nossa). Com efeito, ainda hoje meninas e mulheres internalizam, segundo Rowe (1986), os padrões românticos dos contos clássicos, no entanto, não podemos esquecer que muitas outras mulheres, imbuídas pelo feminismo, não mais aceitam os papéis tradicionais e estereotipados de gênero dos contos.

Na trilogia aqui estudada, Katniss não deseja se casar, assim, não se enquadra no padrão feminino orientado pelo patriarcado. No segundo romance, apenas aceita a situação imposta pelo presidente Snow para salvar aqueles que ama. De acordo com Kersten (2018), o discurso

---

[150] "*of happy domesticity, complete with an ever hovering male to rescue her from further dangers*".
[151] "*the heroine's conformity to the socially dictated roles of wife and mother*".
[152] "*displays the victory of patriarchal culture itself, since the female receives her award for tailoring personal behavior to communal norms*".
[153] "*as woman's only option limit female visions to the arena of hearth and cradle, thereby perpetuating a patriarchal status quo*".
[154] "*so significantly female expectations of their role in patriarchal cultures*".

de poder do presidente e as estruturas patriarcais de Panem forçam Katniss a aceitar a ideia de amor romântico para proteger sua família e amigos, como veremos adiante.

De modo geral, a heroína não parece ver o casamento como um alvo a ser alcançado de modo a obter felicidade eterna e proteção permanente, pois ela é autossuficiente e protetora não somente de outros, mas de si mesma. Como sabemos, a protagonista pontua diversas vezes, em uma espécie de discurso cíclico ou de *narrativa repetitiva*[155], que não deseja nem se casar nem ter filhos, "porque se tem uma coisa que ser vitoriosa não garante, é a segurança de seus filhos. O nome dos meus filhos apareceria nas bolas da colheita como quaisquer outros. E juro que nunca vou deixar isso acontecer" (COLLINS, 2010b, p. 333).

No desfecho de *Jogos vorazes*, Katniss e Peeta discutem, pois somente então o rapaz descobre que várias atitudes e reações de Katniss durante a 74ª edição da competição, como interpretar a imagem de amantes desafortunados, foram em função do jogo. Nessa sequência narrativa, a heroína pontua, novamente, que não deseja se casar:

> – As suas atitudes foram todas em função dos Jogos – diz Peeta.
> – Nem todas – retruco [...].
> – Então quais foram e quais não foram? Não, não. Esquece isso. Aposto que a verdadeira questão é o que vai sobrar quando a gente chegar em casa.
> – Não sei. Quanto mais a gente se aproxima do Distrito 12, mais confusa eu fico. – Ele espera mais alguma explicação, mas nada acontece.
> – Bem, me avisa quando você tiver alguma resposta – diz ele, e a dor em sua voz é perceptível (COLLINS, 2010b, p. 395-396).

> Quero dizer a ele que sua atitude não é justa. [...] *Que fiz o que era preciso para permanecer viva, para que nós dois permanecêssemos vivos na arena*. [...] *Que não é uma boa ideia me amar porque nunca vou me casar mesmo e ele ia acabar me odiando mais cedo ou mais tarde*. Que não importa se tenho algum sentimento por ele, porque jamais serei capaz de proporcionar o tipo de amor que se transforma em uma família, em filhos. E como ele será capaz? Como ele será capaz depois de tudo o que passamos naquela arena? (COLLINS, 2010b, p. 396, grifo nosso).

Katniss não apenas recusa o casamento, mas vê esse tipo de evento, quando arranjado, como uma punição. Na diegese do segundo romance, mais especificamente após receber a visita de Snow, já mencionada, Haymitch afirma que a encenação de *amantes desafortunados* terá de ser executada para sempre, sugerindo assim que a protagonista terá de se casar com Peeta quer queira, quer não. No excerto a seguir, há inclusive uma referência direta ao *viveram felizes para sempre* dos contos de fadas clássicos como consequência do casamento, pois, nessas histórias,

[155] Segundo Franco Jr. (2009, p. 48), "é aquela que reitera, no plano do discurso narrativo (narração), um mesmo acontecimento pertinente ao plano da diegese, apresentando-o várias vezes".

o matrimônio é um evento que proporciona felicidade eterna e garantida ao casal, já que ambos, especialmente as mulheres, realizam-se por meio do casamento. Mas, como veremos, Katniss vê essa situação como uma punição.

> – Então você não pode fracassar.
> – Se você pudesse me ajudar a transformar essa viagem num êxito... – começo.
> – Não, Katniss, não é só a viagem – diz ele.
> – Como assim? – digo.
> – Mesmo que você obtenha êxito na viagem, eles vão voltar daqui a alguns meses para nos levar pros Jogos. Você e Peeta, vocês serão mentores agora, todos os anos de agora em diante. E a cada ano eles vão relembrar o romance e transmitir os detalhes de sua vida privada, e você jamais, em hipótese alguma, será capaz de fazer coisa alguma além de *viver feliz para sempre*[156] com aquele garoto.
> *Todo o impacto do que ele está dizendo me atinge em cheio*. [...] *Jamais terei permissão para viver sozinha*. *Terei de estar eternamente apaixonada por Peeta*. *A Capital exigirá isso* [...].
> – Você compreende o que eu estou querendo dizer? – ele insiste.
> Balanço a cabeça afirmativamente. Ele quer dizer que só há um futuro possível, se eu quiser manter aqueles que amo vivos e permanecer viva. *Terei de me casar com Peeta* (COLLINS, 2011a, p. 52-53, grifo nosso).

Aliás, se a Capital *exigirá* o casamento entre Katniss e Peeta, podemos dizer que há uma referência ao fato de, nos contos e na sociedade patriarcal, a mulher não ter voz para recusar o matrimônio, quase sempre arranjado e por conveniência, já que o poder, o privilégio da escolha e a autoridade pertencem aos homens, no caso da trilogia, pertencem a Snow, que não deseja perder nada disso. Em seguida, a narradora autodiegética nos dá acesso aos seus pensamentos, mostrando-nos seus sentimentos sobre a recente declaração de Haymitch, revelando-nos que a escolha de se casar ou não lhe foi retirada.

> Uma das poucas liberdades que temos no Distrito 12 é o direito de nos casar com quem queremos ou simplesmente não casar e pronto. *E agora até isso me foi tirado*. Imagino se o presidente Snow ainda vai exigir que a gente tenha filhos. Se a gente tiver, eles terão de enfrentar a colheita ano após ano (COLLINS, 2011a, p. 54, grifo nosso).

> Minha mente procura freneticamente uma saída. *Não posso deixar o presidente Snow me condenar a isso*. Mesmo que signifique a necessidade de eu tirar a minha própria vida (COLLINS, 2011a, p. 55, grifo da autora).

O discurso de Katniss é, a nosso ver, muito significativo, pois a protagonista pensa em tirar a própria vida a ter que se submeter às exigências de Snow. Em certa medida, há ecos das

[156] No original em inglês, a expressão é *happily ever after*.

pautas feministas, como que em uma espécie de denúncia à sociedade patriarcal e machista, que espera que a mulher aspire ao casamento e faça suas escolhas sempre tendo em mente que o matrimônio é o evento mais importante de sua vida. Ao que nos é sugerido na diegese de *Em chamas*, a heroína de Suzanne Collins não pensa dessa forma, pois vê o casamento com Peeta, neste caso, obrigatório, como uma condenação, o que pode ser encarado como uma subversão do pensamento tradicional do casamento como única fonte de alegria. Assim sendo, a trilogia distancia-se dos contos e nos mostra sua natureza revisionista.

Vale recordar que, de modo geral, Katniss rejeita o matrimônio, porém, na fábula de *Em Chamas*, ela o recusa porque é algo imposto. Como em uma sociedade patriarcal, a heroína é dada em casamento por Snow, que, neste caso, pode ser visto e interpretado como um patriarca, posicionando-se, nesse sentido, no papel de pai da personagem, aquele que lhe escolhe e dita o marido. A própria Katniss, como podemos notar na passagem a seguir, denomina o casamento com Peeta como um *casamento obrigatório* (no original em inglês, *mandatory marriage*), indicando-nos que, para ela, o casamento deve ser uma escolha e não uma obrigação, um reflexo das pautas do movimento feminista.

> A ideia de ficar entregue aos caprichos estilísticos da minha equipe de preparação só faz aumentar ainda mais as misérias que competem pela minha atenção – meu corpo vítima de abuso, minha falta de sono, *meu casamento obrigatório* e o terror de ser incapaz de satisfazer as demandas do presidente Snow. Quando me apresento para o almoço, onde Effie, Cinna, Portia, Haymitch e Peeta já começaram a comer sem mim, já estou me sentindo pesada demais para conversar. [...] Não consigo nem olhar para a cara de Peeta – *o marido que me foi designado* –, embora saiba que nada disso é culpa minha (COLLINS, 2011a, p. 58-59, grifo nosso).

Percebemos haver, neste romance, uma aproximação e um rompimento/distanciamento com concepções patriarcais de matrimônio, nas quais a mulher era dada (oferecida, vendida etc.) a outro homem pelo pai ou responsável masculino legal. Sabemos que o casamento, em sociedades patriarcais, era obrigatório e muitas vezes arranjado, cabendo à filha consentir e acatar obedientemente as ordens do pai e se casar com o homem para quem foi designada. Essas concepções podem ser encontradas em contos de fadas, afinal, várias narrativas apresentam, em um tom conservador, uma princesa sendo dada em casamento pelo pai. Nos contos de Hans Christian Andersen, por exemplo, a mulher é obediente e submissa, sendo que "*sempre alguém decide seu destino sem consultá-la para nada*: ela é totalmente passiva e a tudo se curva docilmente" (COELHO, 1991, p. 151-152, grifo nosso).

Por um lado, em relação ao nosso *corpus*, a aproximação entre o *enredo patriarcal* dos contos e o do romance ocorre porque Katniss é, de certa forma, oferecida/preparada para um casamento *arranjado* por Snow contra sua vontade, como que em uma punição por seus atos anteriores. O atual presidente de Panem, que deseja manter seu *status*, obriga a protagonista a continuar seu romance com Peeta de forma que o episódio com as amoras, no final da diegese do primeiro romance, seja visto pela população como um ato de amor pelo rapaz e não como uma forma de resistência à Capital.

Como já dissemos, o casamento entre Katniss e Peeta pode ser visto como *arranjado* pelo atual governante do país, o qual coloca a si mesmo como uma espécie de *representante masculino legal* da protagonista. Com base em Guanio-Uluru (*apud* KERSTEN, 2018, p. 58) e Henthorne (2011), podemos dizer que o sistema organizacional da Capital e, portanto, o de Panem como um todo, país governado por um vaidoso tirano, reforça várias expectativas de gênero e recupera inúmeras estruturas de sociedades patriarcais. Henthorne (2011) afirma, inclusive, que Panem é uma sociedade patriarcal. Com isso, não é de se espantar o fato de o presidente punir e oferecer/dar Katniss em casamento.

A nosso ver, não podemos considerar que o país ficcional criado por Collins seja cem por cento patriarcal, apesar de estar bem próximo desse número, afinal, o sistema de Panem aponta a presença de muitos padrões, normas e convenções desse tipo de mentalidade. Embora, em alguns distritos, uma mulher seja a líder, e não um homem, e meninos e meninas sejam considerados tributos para participar dos Jogos, e não apenas meninas, ainda assim, o país é governado e controlado por um homem ao estilo patriarcal. Por isso, observarmos Katniss (e outras personagens femininas, como Johanna Mason) criticar, questionar, subverter e lutar contra inúmeras marcas e heranças do patriarcado. Collins parece criar uma sociedade distópica e patriarcal que estabelece e mantém padrões e comportamentos sociais, mas Katniss, ao longo de suas aventuras, assim como outras figuras femininas (e masculinas) subvertem esses códigos de gênero. Em última análise, Katniss luta contra esse sistema que serve como pano de fundo. Por essa razão, acreditamos ser possível dizer que Panem reproduz um sistema patriarcal para que as subversões feministas fiquem mais nítidas.

De fato, constatamos a existência de um distanciamento crítico e uma denúncia dessas estruturas. O conflito interno da personagem-narradora revela resistência e questionamentos, a nosso ver, das concepções tradicionais e patriarcais de casamento e de papéis de gênero. Com isso, confere à narrativa tintas subversivas, revisionistas e, assim, feministas. Obviamente, não há desenvolvimento psicológico das personagens do conto porque essa técnica narrativa não é típica do gênero, no qual as personagens são tradicionalmente planas. Ainda assim, podemos

inferir que, em se tratando dos contos canônicos, aqueles que são produto de circunstâncias históricas e da mentalidade patriarcal, mesmo se houvesse aprofundamento psicológico, pouca ou nenhuma voz interna/externa seria dada às personagens femininas.

Na trilogia estudada, contudo, encontramos uma narradora-protagonista que expõe seus pensamentos a respeito dos acontecimentos que a cercam, o que a distancia das personagens femininas dos contos tradicionais. O discurso subjacente à matéria narrativa de *Em chamas* nos indica uma revisão de caráter feminista dessas antigas narrativas, pois, além de não compactuar com a ideia tradicional do casamento, em que as mulheres devem aspirar os papéis de esposa, mãe e dona de casa, questiona práticas patriarcais em uma atitude subversiva, transgressora e contestadora. Katniss, a nosso ver, tomou consciência das formas de opressão, neste caso, o patriarcado, que decidem o futuro das mulheres.

No final das contas, Katniss aceita se casar com Peeta não de modo passivo ou dócil, mas para proteger e salvar sua família e amigos. Isso revela, portanto, o heroísmo, a coragem e o altruísmo da protagonista, diferentemente do que é constatado em relação às personagens femininas dos contos canônicos, no caso, as princesas que são simplesmente punidas ou dadas em casamento em forma de recompensa e aceitam tal destino de forma passiva, obediente, abnegada e submissa. Portanto, a protagonista se distancia, a nosso ver, de comportamentos sociais que são tradicionalmente esperados da mulher, afinal, chega a elaborar um plano de fuga, mas decide que o melhor caminho é proteger aqueles que ama, enfrentar o presidente do país e encerrar sua tirania e estruturas patriarcais.

Além disso, o matrimônio tal como descrito neste romance é igualmente diferente dos contos canônicos no sentido de não ser um fim/objetivo a ser alcançado por Katniss. Primeiro, ela se vê obrigada, em seguida, ela aceita se casar *para* salvar sua família, assim, o enlace é *um meio para atingir um fim*. Em última análise, o matrimônio pode ser visto, neste romance, como uma espécie de tarefa a ser realizada pela personagem principal da trilogia de forma a prosseguir na tentativa de proteger sua família e amigos de Snow e da Capital.

Por sinal, em uma tentativa última de proteger seus amados, a própria Katniss sugere que Peeta a peça em casamento em público: “Peeta se ajoelha, extravasa seu coração e implora para que eu me case com ele. Eu, é claro, aceito” (COLLINS, 2011a, p. 85). Mais à frente na história, a narradora-protagonista confirma que aceitou o casamento para proteger sua família e amigos, assim sendo, podemos afirmar que, em um comportamento heroico de auto sacrifício, a heroína renunciou suas próprias vontades em prol daqueles que ama: “Só aceitei o noivado para salvar as vidas das pessoas” (COLLINS, 2011a, p. 200).

Ainda assim, o presidente Snow indica à heroína que ela não convenceu os distritos, ou seja, mesmo tendo desempenhado um papel que não é compatível com sua natureza (*estudante loucamente apaixonada*) e mesmo tendo aceitado se casar, Katniss não conseguiu acalmar os distritos, em especial, os 3, 4, 8 e 11, percebendo que jamais os acalmaria, visto que estavam descontentes demais com o atual governo, que há tantos anos os oprimia com a fome, a pobreza e a violência. Por consequência, a protagonista recebe outra punição de Snow: ela retorna à arena para a 75ª edição da competição. Contudo, na fábula de *A esperança*, como sabemos, ela se junta à causa rebelde e luta diretamente contra Snow.

Nesse interim, a heroína se envolve em um triângulo amoroso com Peeta e Gale, mas, como pontua Moore (2013), Katniss é um modelo feminino para nossos dias justamente por não ser definida por seu relacionamento com homens, estando mais preocupada em derrubar o sistema opressor vigente. Nas palavras de Moore (2013, tradução nossa), acompanhar Katniss "como resistente e inteligente e [...] se tornando um símbolo de uma revolução é algo incrível. Rapazes se apaixonam por ela, mas ela realmente tem coisas melhores para fazer: a rebelião"[157]. A colunista do *The Guardian* acrescenta que a heroína é muito mais do que um simples interesse amoroso de um personagem masculino e que, por isso, ela é uma personagem feminina importante para as jovens mulheres da atualidade. Nessa esteira, Ellis (2014, tradução nossa) diz que "Katniss não se comove por causa do amor. Ela se comove porque vê a injustiça e isso a queima até que ela decide arriscar tudo para derrubar o sistema"[158].

Katniss, com efeito, recusa o casamento (seja com Gale, seja com Peeta), mostrando-se emocionalmente indisponível, pois seus objetivos se concentram, por um lado, na sobrevivência e, por outro, na derrota da Capital, tanto que, no terceiro romance, *A esperança*, ela finalmente, além de inspirar os distritos a unirem-se, lidera as frentes rebeldes. Já no segundo romance da trilogia, mais especificamente quando Gale declara seu amor por ela, a protagonista revela que não tem tempo para pensar nisso devido à situação em que se encontra. Como sabemos, Snow ameaçou sua família e amigos por conta do episódio com as amoras.

> – Eu te amo.
> Esse é o motivo.
> Eu nunca vejo essas coisas chegando. Elas acontecem rápido demais. Num segundo você está propondo um plano de fuga e no outro... você é obrigada a lidar com uma coisa como essa. Dou o que deve ser a pior resposta possível.
> – Eu sei.

---

[157] "*as resilient and smart and* […] *becoming a symbol of a revolution is quite something. Guys fall in love with her but she really has better things to do: the uprising*".
[158] "*Katniss doesn't melt because of love. She melts because she sees injustice and it burns away at her until she decides to risk everything to bring down the system*".

> Soa péssimo. É como se estivesse supondo que ele não conseguiria deixar de me amar, mas ao mesmo tempo eu não sentisse nada por ele. Gale começa a se afastar.
> – Eu sei! E você... você sabe o que representa para mim. – Não é suficiente. Ele se solta de mim. – Gale, eu não consigo pensar em mais ninguém desse jeito, agora. A única coisa em que consigo pensar, todo dia, todo santo dia da minha vida desde que Prim foi escolhida na colheita, é em como estou assustada. E parece que não tem muito espaço pra mais nada. Se a gente pudesse ir pra algum lugar seguro, de repente, eu poderia agir de modo diferente. Sei lá.
> Consigo vê-lo engolindo a decepção (COLLINS, 2011a, p. 108).

Ellis (2014, tradução nossa), que, tal como Moore (2013), também considera Katniss como um modelo feminino para nossos temos, afirma que a protagonista da trilogia age dessa maneira porque, no mundo miserável onde vive,

> não há tempo para nada além da sobrevivência. Ela tem medo de se tornar como sua mãe, tão perturbada pela dor que não consegue funcionar. Então, nos jogos, torna-se conveniente fingir que está apaixonada por Peeta – conveniente, mas profundamente confuso. Assim que ela está começando a se perguntar o que ela realmente sente, ela é confrontada com tais horrores que ela tem que bloquear tudo novamente.[159]

De modo geral, Katniss não procura um par romântico e, assim, não faz do casamento seu objetivo, como geralmente acontece nos contos de fadas canônicos, em que heroínas, como Branca de Neve, começam sua jornada, passam por tarefas que em regra se relacionam com afazeres domésticos, pois é preciso que sejam preparadas para o casamento, e no final se casam com um belo rapaz. Katniss, por outro lado, parte em uma perigosa e turbulenta missão durante a qual defende a si mesma e a outros, sobrevive a ataques diversos, ultrapassa obstáculos quase impossíveis, participa de uma grande guerra civil e salva a população de um país. Nesse sentido, o casamento nunca foi uma meta a ser alcançada, ou seja, a missão da jornada de nossa heroína nunca foi conseguir um marido. Por essa razão, notamos mais um distanciamento dos romances em relação ao *marriage plot* dos contos de fadas.

Ora, se conforme Coelho (1987) a problemática existencial dos contos está relacionada ao casamento, um ideal a ser alcançado quase que exclusivamente pelas personagens femininas dessas histórias, Katniss rompe estereótipos e códigos de gênero, pois a autorrealização da protagonista não está ligada ao matrimônio, mas à derrota de um governo autoritário. Assim,

---

[159] "*there isn't time for anything but survival. She's terrified of becoming like her mother, so poleaxed by grief that she can't function. Then, in the games, it becomes expedient to pretend she's in love with Peeta – expedient but deeply confusing. Just as she's beginning to ask herself what she really feels, she is confronted with such horrors that she has to block everything out all over again*".

enquanto personagens como Branca de Neve passam por um ritual de iniciação que as leva ao casamento, pois o destino das mulheres, segundo o patriarcado, é ser esposa, mãe e dona de casa, Katniss, nos dois primeiros romances, ao participar de uma espécie de ritual de iniciação, neste caso, a competição chamada Jogos Vorazes, que a prepara para enfrentar uma guerra, distancia-se radicalmente das princesas e plebeias dos contos.

Aliás, a relação romântica entre Katniss e Peeta subverte papéis tradicionais de gênero e, por isso mesmo, distancia os dois personagens do que frequentemente vemos nos contos de fadas clássicos, em que donzelas em perigo são salvas por heróis corajosos, sendo que, no desfecho da história, com eles se casam. Embora Peeta tenha forjado o relacionado entre os dois a princípio, afinal, declarou seu amor por Katniss em uma entrevista antes de a 74ª edição dos Jogos começar, a heroína se aproveitou da imagem de casal desafortunado para sobreviver à competição. Portanto, ela subverteu a ideia de amor romântico.

Além disso, como já vimos anteriormente, a heroína é forçada por Snow a se casar no segundo romance da trilogia, contudo, ela aceita a imposição do presidente tão somente para proteger sua família e amigos. Com isso em mente, podemos dizer que a personagem sacrificou suas vontades – já que se posiciona frequentemente, no decurso da história narrada, contra o casamento – em nome não do amor romântico, mas do amor familiar (sua mãe e irmã) e do amor ao próximo (Gale, Haymitch, Peeta...).

O auto sacrifício, a nosso ver, é uma característica do herói tradicional, pois esse tipo de personagem muitas vezes sacrifica suas vontades, sonhos e até mesmo a própria vida para salvar quem ama ou, no caso dos super-heróis, para salvar toda a humanidade. Somente no final da história narrada de *A esperança*, a heroína aceita se casar com Peeta por livre e espontânea vontade. Nesse sentido, o casamento de Katniss e Peeta é parecido com os casamentos de hoje, os quais, de acordo com Hueck (2016, p. 148), são "baseados no amor e no companheirismo, e iniciados com a livre escolha dos noivos" e, a nosso ver, aproxima-se da agenda feminista, segundo a qual o casamento não deve ser uma imposição, que não leva em consideração o que a mulher deseja, mas uma decisão de ambos os consortes.

Aliás, Katniss, como sabemos, não recusa somente o casamento, mas inclusive o papel de mãe no curso da trilogia. Conforme apontam Collin e Laborie (2009, p. 133), a maternidade envolve várias contradições, já que, a depender da mulher, pode constituir "uma especificidade valorizada" ou "uma das fontes de opressão". Por exemplo, enquanto as feministas da corrente diferencialista valorizam a maternidade e o amor materno (cf. COLLIN; LABORIE, 2009), feministas radicais, baseando-se em Beauvoir, para quem a maternidade é o maior obstáculo das mulheres na conquista da liberdade, viam/veem a maternidade como "o elemento central

da dominação dos homens sobre as mulheres, uma forma de persuasão, sujeição e até de escravidão" (COLLIN; LABORIE, 2009, p. 136). A própria Beauvoir via o casamento e a maternidade como armadilhas a serem evitadas (cf. ZOLIN, 2009a).

No que diz respeito ao amor materno, não há "a evidência de um instinto, presente por toda a eternidade na natureza feminina: o que há é uma história" (COLLIN; LABORIE, 2009, p. 133). Ambas as estudiosas explicam que, no século XVII, mulheres europeias da aristocracia recusavam a maternidade em nome da liberdade. Por outro lado, na metade do século XVIII, há uma reviravolta ideológica (provocada especialmente por Jean-Jacques Rousseau e retomada até os dias de hoje): "são promovidos um novo tipo de mulher, a boa mãe, e um novo valor, o amor materno" (COLLIN; LABORIE, 2009, p. 133). Com isso, podemos fazer uso das palavras de Chatagnier (2014, p. 27), para quem a maternidade "é uma imposição social, ou até mesmo masculina", visto que até hoje a sociedade julga negativamente a mulher que não deseja exercer a função de mãe, para além dos papéis de esposa e dona de casa.

Assim como o casamento, acreditamos que a maternidade não deva ser algo imposto pela sociedade, mas uma decisão de cada mulher, ou seja, deve existir o que Collin e Laborie (2009) chamam de *livre maternidade*. Para aquelas que não desejam ser mães, não deve haver julgamento; para aquelas que desejam, deve haver direitos – licença maternidade, por exemplo – e suporte, por parte do Estado, para que as integridades física e psicológica da mãe e da criança sejam garantidas (durante e depois da gestação)... Enfim, que haja liberdade de escolha, pois ser esposa e mãe não é o único destino possível das mulheres. Por sinal, é isso que defendem muitas feministas desde anos 1960 e até hoje, ou seja, "que a maternidade dependa da liberdade de decisão de cada mulher" (COLLIN; LABORIE, 2009, p. 135).

Vale dizer que a "não maternidade" é um forte sintoma do que Fougeyrollas-Schwebel (2009, p. 145, grifo nosso) chama de feminismo contemporâneo, o qual

> prolonga as expectativas do feminismo do século XIX, a saber a individuação do sujeito democrático e econômico, da cidadã e da trabalhadora, mas acrescenta fortemente a questão da autonomização da sexualidade feminina; *a maternidade não é o único horizonte das mulheres* [...].

Katniss, como sabemos, recusa-se a ter filhos, pois não há garantia alguma de que, caso os tenha, seus filhos estarão livres em um mundo como Panem. Na verdade, todas as crianças e adolescentes, como sabemos, devem, a partir dos doze anos, participar da Colheita e, caso sejam escolhidos, deverão enfrentar outros tributos nos Jogos Vorazes. Soma-se isso ao que a maioria dos distritos enfrenta, diariamente, a miséria e a fome. Como Katniss poderia cogitar

ter filhos num ambiente como esse? É exatamente isso que ela pensa, como podemos notar no trecho a seguir, em que Katniss e Gale discutem o assunto.

> – Eu jamais vou querer ter filhos – comento.
> – Talvez eu tivesse, se eu não morasse aqui.
> – Mas você mora – digo, irritada.
> – Esquece isso – retruca ele.
> [...] de onde veio essa história de ter filhos? (COLLINS, 2010b, p. 16).

Na diegese do segundo romance, como já vimos, Peeta forja mais uma mentira, desta vez afirmando que Katniss está grávida. Mais à frente na história narrada do mesmo romance, a heroína, por sua vez, recusa o discurso tradicional no que tange à maternidade compulsória e ao instinto materno, afirmando, pelo contrário, que Peeta é quem parece ter uma predisposição a ter filhos, portanto, uma predisposição à paternidade:

> – Você vai ser uma excelente mãe, sabia? – Então me beija uma última vez e volta para Finnick.
> [...] enquanto estico o corpo na areia começo a imaginar: será que haveria outros significados? Será que aquelas palavras poderiam funcionar como lembretes endereçados a mim, significando que eu ainda poderia algum dia ter filhos com Gale? Bom, se foi esse o caso, ele cometeu um erro. Porque, por um lado, *isso jamais fez parte do meu plano*. E por outro, se apenas um de nós pode efetivamente ter filhos, *qualquer um pode ver que essa pessoa deveria ser Peeta* (COLLINS, 2011a, p. 374-375, grifo nosso).

No final da trilogia, Katniss se casa com Peeta e com ele tem dois filhos. Isso, a nosso ver, também condiz com as pautas do movimento feminista, pois foram precisos anos até que a protagonista concordasse em ter filhos, ou seja, foi no momento de Katniss (e não no de Peeta): "Foram necessários cinco, dez, quinze anos para que eu concordasse" (COLLINS, 2011b, p. 418). A princípio, a heroína recusou o casamento e a maternidade (repetidas vezes) por temer que seus filhos fossem selecionados para os Jogos Vorazes. A recusa, em si mesma, é um ato de resistência. Henthorne (2011, p. 110, tradução nossa) diz que, para Katniss, "a vida em Panem é tão miserável que trazer mais crianças ao mundo é impensável, uma atitude que ela mantém até que Panem caia e a perspectiva de uma vida melhor se materialize"[160]. Então, a heroína focou sua atenção em derrotar um governo que por tanto tempo oprimiu seu povo, deixando em *stand-by* qualquer ideia de amor romântico. Como a própria Katniss afirma: "Eu não posso ficar pensando em beijos quando tenho uma rebelião para incitar" (COLLINS, 2011a,

[160] "*life in Panem is so miserable that bringing more children into the world is unthinkable, an attitude she maintains until Panem has fallen and the prospect of a better life has materialized*".

p. 138). Isso nos sugere que, para a protagonista, havia problemas prioritários a enfrentar, confirmando a natureza feminista e revisionista da trilogia de Collins.

Com isso, a jornada de Katniss se distancia em muito dos percursos narrativos das personagens femininas dos contos de fadas clássicos, como as princesas e as camponesas que se tornam princesas, pois não visa o casamento, mas, sim, derrubar um governo opressor. Assim sendo, podemos dizer que Katniss recusa o *marriage plot* presente nos contos. Após derrotar Snow, no desfecho da diegese de *A esperança*, ela *escolhe* se casar e essa escolha condiz com as pautas do feminismo, pois esse movimento social, de um modo geral, busca dar à mulher a chance de escolher e, assim, não ser obrigada a nada.

Em suma, o feminismo não visa restringir as escolhas das mulheres, pois o patriarcado e o machismo já fazem isso. O que as pautas desse grande movimento social de emancipação das mulheres buscam é permitir que cada mulher decida ou escolha, por livre e espontânea vontade, e não por imposição, seu próprio caminho. A decisão de casar-se ou não, de ter filhos ou não, de depilar-se ou não ou, então, de maquiar-se ou não, depende única e exclusivamente da escolha e da liberdade de escolha de cada mulher. A essência do feminismo é essa, isto é, ter o poder de si mesma, de seu corpo, de suas escolhas e decisões.

A propósito, vale lembrar que, distanciando-se em muito do prototípico final ditoso dos contos de fadas, o desfecho da trilogia é agridoce. Assim, Katniss e Peeta não viveram felizes para sempre, visto que ninguém vive efetivamente feliz para todo o sempre, pelo menos não no universo ficcional criado por Collins, nem mesmo no nosso mundo (com ou sem pandemia). Em última análise, o casamento não é um ponto crucial nem mesmo simboliza a resolução de um problema, a felicidade eterna ou a recompensa para a heroína em *A esperança*. Katniss e Peeta estão fora da arena, mas a arena continua dentro deles, especialmente em seus pesadelos: "Peeta e eu voltamos a conviver. Ainda há momentos em que ele agarra as costas de uma cadeira e se segura até que os flashbacks tenham passado. Acordo de pesadelos com bestantes e crianças perdidas" (COLLINS, 2011b, p. 416).

Portanto, *A esperança* não diz que o amor entre o homem e a mulher é o que leva o ser humano a uma felicidade permanente, afinal, Katniss se casa com Peeta, mas, apesar de ter encontrado no personagem o que precisava para seguir em frente, ela continua sofrendo e rememorando seu triste e trágico passado, em que perdeu sua irmã, a pessoa por quem mais lutou. Por isso, o desfecho da trilogia é aqui considerado agridoce, o que distancia o romance dos contos de fadas da tradição, especialmente aqueles que terminam com o casamento como o evento que traz essa felicidade permanente.

Ainda que encontremos diferenças no motivo *casamento* na análise dos contos e da série de Collins, há uma semelhança, pois, como nessas antigas narrativas, o matrimônio, em "Jogos vorazes", é como uma metáfora que delimita o fim da narrativa, simbolizando desse modo uma fronteira entre etapas, no caso dos romances aqui analisados, entre fim e recomeço. Isso nos prova haver, com efeito, *aproximações* e *distanciamentos* entre a trilogia estadunidense e os contos de magia e encantamento.

Enfim, com o que analisamos neste subcapítulo, podemos concluir, de um modo geral, que Suzanne Collins questiona a idealização do casamento dentro do sistema patriarcal, fazendo da história de Katniss uma narrativa revisionista, já que a heroína dedica seu tempo à rebelião e à busca de liberdade (e não à procura de um marido).

5.3.3 Caçadora, heroína, guerreira e líder de uma revolução

De modo geral, percebemos em muitos contos de fadas clássicos o mesmíssimo padrão: príncipes (filhos de reis, condes, cavaleiros etc.) ou plebeus (camponeses, soldados, alfaiates, pescadores etc.) enfrentam monstros e/ou duras provas para libertar uma donzela indefesa, ou seja, a ênfase desses contos é geralmente a mesma: homem corajoso, mulher passiva. Em outras palavras, podemos dizer que nessas antigas histórias de magia e encantamento as personagens femininas são, de um modo geral, frágeis e dependentes de uma figura masculina (com exceção, claro, das fadas, bruxas, mães e madrastas más).

No que diz respeito aos contos de Perrault, Mendes (2000, p. 113-114) diz que o herói é "sempre um personagem masculino. É o príncipe que salva a Bela Adormecida, Cinderela e a irmã bondosa, ou os irmãos que salvam a mulher de Barba Azul. [...] sua presença na trama narrativa marca o papel social do homem: protetor e defensor das mulheres". Por consequência, visto que as heroínas dessas histórias estão frequentemente em perigo, "a donzela desamparada e aprisionada é a heroína por excelência do conto de fadas"[161] (LIEBERMAN, 1986, p. 192, tradução nossa). Aliás, segundo Lieberman (1986, 193-194, tradução nossa), essas narrativas ligam a imagem da bela donzela à da donzela em apuros, levando crianças, em especial meninas, a não desenvolverem coragem e autodefesa, pois "o comportamento feminino submisso, manso e passivo é sugerido e recompensado pela ação dessas histórias[162].

[161] "*the helpless, imprisoned maiden is the quintessential heroine of the fairy tale*".
[162] "*Submissive, meek, passive female behavior is suggested and rewarded by the action of these stories*".

Beauvoir (1970, p. 228) nos diz que os romances de cavalaria e, por extensão, os contos de encantamento da tradição ocidental "quase não conhecem outra façanha além da libertação de princesas cativas. Que faria o Príncipe Encantado se não despertasse a Bela Adormecida no bosque [...]?". A pergunta da estudiosa consegue explicitar o padrão sexista encontrado nessas antigas narrativas: homem ativo, mulher passiva. Então, no segundo volume de *O segundo sexo*, Beauvoir (1967, p. 33, grifo nosso) aponta mais uma vez esse paradigma estereotipado: "nos contos, vê-se o jovem partir venturosamente em busca da mulher; *ele mata dragões, luta contra gigantes*; ela acha-se encerrada em uma torre, um palácio, um jardim, uma caverna, acorrentada a um rochedo, cativa, adormecida: *ela espera*".

Nesse sentido, vemos que o gênero do *personagem-vítima* e o do *personagem-salvador* são previsíveis, afinal, "*homens resgatam mulheres* que estão em perigo de morte ou estão escravizadas, presas, maltratadas ou mergulhadas em um sono encantado que se assemelha à morte"[163] (LIEBERMAN, 1986, p. 195, tradução nossa, grifo nosso). Com isso, baseando-nos em Haase (2003), podemos dizer que Collins, ao criar uma personagem feminina forte como Katniss, que muito se distancia da *donzela em perigo*, reage criticamente às estruturas sexistas do patriarcado (que ainda tenta, na contemporaneidade, controlar nossos comportamentos) e às figuras femininas desempoderadas e sem agência dos contos de fadas clássicos.

Katniss não tem nada de indefesa nem mesmo é uma personagem fragilizada. Em suma, não é uma repetição da bela mulher submissa, passiva, dependente, recatada, sensível, ingênua, paciente, resignada e obediente que, conforme as normas do patriarcado, espera ser salva por um herói masculino e com ele se casa. Assim sendo, rompe a estereotipia dos papéis femininos baseados no biologismo, tais como aqueles encontrados nos contos tradicionais. Na realidade, a protagonista dos romances aqui estudados mostra-se mais como o herói masculino dessas antigas narrativas de magia e encantamento. Por essa e outras razões, como as que vimos no âmbito do casamento, a trilogia se distancia dos contos clássicos, configurando uma espécie de releitura subversiva e revisionista dessas histórias.

Nesse sentido, podemos dizer que a heroína de Collins desafia a feminilidade passiva, submissa e sem iniciativa dos contos de fadas tradicionais, pois suas ações e comportamentos não correspondem aos padrões estipulados e esperados das mulheres pela sociedade patriarcal. Katniss, no curso da trama dos romances, é caracterizada como uma figura feminina obstinada, determinada, independente, questionadora, forte e proativa, que não espera ser salva por agentes masculinos, assumindo ela mesma a posição de herói da história narrada. Em outros termos, a

[163] "*men come along to rescue women who are in danger of death, or are enslaved, imprisoned, abused, or plunged into an enchanted sleep which resembles death*".

heroína da história narrada é delineada por traços como a coragem, desenvoltura e agência, pois age de modo assertivo e independente.

Kersten (2018) define a heroína da trilogia como *durona* e *engenhosa*, tendo caçado e cuidado de sua família por anos após a morte do pai. Além disso, a personagem de Collins, que não depende de uma figura masculina, preocupa-se com o bem-estar do povo de Panem. Por isso, torna-se a líder, a voz e a face de uma revolução, afinal, ela deseja participar das decisões políticas quanto ao seu país e, assim, contribuir de forma significativa para melhorar a sociedade da qual faz parte. Ao agir desse modo, a heroína luta por direitos iguais e, no que diz respeito à igualdade de gêneros, mostra ser tão competente, arrojada e corajosa quanto qualquer homem para liderar atos políticos revolucionários.

Como já dissemos, Katniss não é uma personagem passiva. Na realidade, podemos dizer que uma das principais características da heroína é a *agência*, que, de acordo com a teoria feminista, "é a capacidade de agir sobre as circunstâncias históricas e sobre os eventos ou com a própria autonomia ou na medida que o campo ideológico em que se opera potencializa as atividades das pessoas. O antônimo é a tradição da passividade, comodismo e impotência" (BONNICI, 2007, p. 18) não somente em relação ao patriarcado, mas, a nosso ver, diante de qualquer forma de opressão e/ou injustiça e/ou desigualdade. Na matéria narrativa do terceiro romance, em especial, Katniss age sobre eventos com sua própria autonomia, sendo que suas ações são potencializadas pelos próprios rebeldes e vice-versa, como veremos melhor adiante quando o conceito de *empoderamento* for tratado.

Como explicitamos no título deste tópico, a protagonista da trilogia "Jogos vorazes" é uma *caçadora*, por sinal, muito habilidosa, tendo aprendido muitas técnicas de caça com seu pai. Por isso, Kersten (2018) afirma que, além de a vida e a história da heroína não se parecerem em nada com um conto de fadas, visto que foi ensinada a caçar e não a se comportar como uma princesa, suas habilidades de caçadora vão contra os estereótipos da feminilidade passiva das histórias de magia, o que confere à trilogia, quando a comparamos a essas antigas narrativas, cores feministas, revisionistas e contemporâneas. Katniss, de fato, é uma caçadora habilidosa, uma profissão considerada masculina que, como sabemos, exige atenção, foco e estratégia. Para Gale, amigo de caças da heroína, a habilidade e as experiências de vida da protagonista como caçadora são os atributos que podem salvá-la na arena:

> – Katniss, a coisa não passa de uma caçada. *Você é a melhor caçadora que conheço*.
> – Não é só caçada. Eles estão armados. Eles usam a cabeça.

> *– Assim como você. E você tem mais experiência. Experiência real. Você sabe como matar*.
> – Não pessoas.
> – E que diferença pode ter? – indaga Gale, de modo sinistro.
> A parte mais horrorosa é que se eu puder esquecer que se trata de pessoas, não vai fazer a menor diferença (COLLINS, 2011b, p. 47, grifo nosso).

Peeta também sabe que Katniss é uma hábil caçadora. Em uma reunião com Haymitch, o qual deseja conhecer melhor as capacidades e aptidões de cada um, o personagem conta ao mentor como a heroína mata os animais que caça:

> – Ela é excelente – diz Peeta. – Meu pai compra os esquilos dela. Ele sempre comenta sobre como as flechas nunca penetram o corpo. Ela atinge todos os bichos nos olhos. É a mesma coisa com os coelhos que ela vende no açougue. Ela consegue abater até gamos.
> Essa avaliação que Peeta faz das minhas habilidades me pega totalmente de surpresa. Primeiro por ele ter notado e segundo por ele estar me incentivando.
> – O que você está fazendo? – pergunto a ele, com ares de suspeita.
> – O que você está fazendo? Se ele vai te ajudar, ele precisa saber do que você é capaz. Não se subestime – devolve Peeta (COLLINS, 2010b, p. 100).

Então, no decorrer dos Jogos, Katniss não somente utiliza suas habilidades com arco e flecha para caçar animais e assim se manter alimentada – "Acerto facilmente uma estranha ave que deve ser algum tipo de peru selvagem" (COLLINS, 2010b, p. 215) –, mas também para atacar e se defender dos Carreiristas e de outros tributos: "O garoto do Distrito 1 morre antes de poder pegar a lança. Minha flecha penetra profundamente o centro de seu pescoço. Ele cai de joelhos e testemunha o pouco que lhe resta de vida arrancando a flecha e mergulhando na poça de seu próprio sangue" (COLLINS, 2010b, p. 250).

Na diegese do segundo volume, especificamente durante os três dias de treinamento que antecedem o início do *reality show*, neste caso, a 75ª edição, a heroína prova mais uma vez possuir grande habilidade com arco e flechas.

> [...] vou direto para o treinamento de arco e flecha [...]. É uma maravilha estar lá, experimentar todos aqueles arcos e flechas diferentes. O treinador, Tax, vendo que os alvos parados não ofereciam desafio para mim, começa a lançar ao ar uns ridículos pássaros falsos para que eu os atinja. Inicialmente parece uma coisa imbecil, mas depois até que fica divertido. Muito mais parecido com caçar uma criatura que está se movendo. Como estou acertando tudo, ele começa a aumentar o número de pássaros que joga para o ar. Esqueço o resto do ginásio, os vitoriosos, [...] e me perco nas flechadas. Quando consigo abater cinco pássaros em uma rodada, percebo que está tudo tão quieto que dá até para ouvir cada um deles caindo no chão. Viro-me e vejo que a maioria dos vitoriosos parou para assistir à minha performance. Os rostos deles exprimem tudo, de inveja a ódio e admiração (COLLINS, 2011a, p. 247).

A propósito, logo após a morte do pai, Katniss se torna a protetora e provedora de sua família, papéis que são atribuídos historicamente aos homens. Assim, podemos frisar desde já que a protagonista não se encaixa em estereótipos de gênero tal como as personagens femininas dos contos de fadas clássicos, desafiando igualmente a imagem tradicional do herói masculino, pois é uma personagem feminina que assume essa função. Segundo Kersten (2018, p. 58, tradução nossa), se ela "não tivesse assumido esses papéis e, em vez disso, agido como era esperado das mulheres, sua família não teria sobrevivido no Distrito 12"[164].

Além disso, a divisão de tarefas pautadas pelo sexo biológico, no caso, caçar e cozinhar, respectivamente associadas ao masculino e ao feminino no patriarcado, é subvertida na relação existente entre Katniss e Peeta, já que, na trilogia, ela caça e ele cozinha:

> – Amanhã é dia de caçada.
> – Não vou poder ajudar muito nisso – diz Peeta. – Jamais cacei na minha vida.
> – Eu mato e você cozinha. E você também pode colher vegetais.
> – Gostaria de encontrar por aí algumas plantas que dão pão – diz Peeta (COLLINS, 2010b, p. 316).

Assim acontece na diegese do primeiro romance, nos momentos finais da competição, mais especificamente antes de confrontarem Cato. Katniss caça, Peeta coleta vegetais e frutas. No segundo romance, essa divisão se repete, como podemos observar a seguir: "Peeta sempre nos fornece pão quentinho. *Eu caço*. *Ele faz pão*" (COLLINS, 2011a, p. 22). Esse esquema rompe estereótipos de gênero, pois, na divisão de tarefas entre os sexos, o patriarcado estipulou que a mulher, limitada ao espaço doméstico, deve saber cozinhar, limpar, coser etc., enquanto é responsabilidade do homem trazer comida para casa. Essa subversão reitera o tom feminista e revisionista da trilogia, distanciando-a dos contos.

Disse Engels (1972, p. 218 *apud* BONNICI, 2007, p. 254, grifo nosso) que na tradicional divisão do trabalho "*o homem luta nas guerras, vai caçar e pescar, providencia as matérias-primas alimentares e as ferramentas necessárias para isso. A mulher cuida da casa e da preparação e vestuário, cozinha, tece, costura*". Por isso, concluímos que a heroína de Collins questiona estereótipos femininos de trabalho, já que, no patriarcado, as profissões *adequadas* para as mulheres, a partir de uma visão sexista e restritiva, "estariam ligadas às qualidades de cuidado emocional e físico" (SOARES, 2019, p. 249).

---

[164] "*If Katniss had not taken on these roles, and instead acted as was expected from women, her family would not have survived in District 12*".

Por sinal, a heroína rompe a própria estrutura familiar segundo os moldes do patriarcado, pois a protagonista da trilogia se contrapõe à "imagem da mulher reclusa à esfera privada" e "às figuras tradicionais do homem provedor e da mulher economicamente dependente, que caracterizam o patriarcalismo" (LIMA; SOUZA, 2019, p. 581). Katniss, unida à floresta que cerca o Distrito 12, torna-se a salvadora de sua família:

> *A floresta se tornou nossa salvadora*, e a cada dia eu me aventurava mais em seus domínios. A princípio, a coisa caminhava lentamente, mas *eu estava determinada a alimentar minha família*. Roubava ovos dos ninhos, pegava peixes com rede, às vezes conseguia atirar em um esquilo ou coelho para fazer um cozido, e colhia as diversas plantas que cresciam embaixo de meus pés. Plantas são ardilosas. Muitas delas são comestíveis, mas basta pôr a boca na planta errada e você está morto. Eu comparava várias vezes as plantas que colhia aos desenhos de meu pai. *Eu mantinha nossa família viva* (COLLINS, 2010b, p. 58, grifo nosso).

Aliás, vale mencionar que a heroína também é uma espécie de negociante, já que parte dos despojos conquistados na floresta que cerca o Distrito 12, como peixes, animais abatidos, frutas e vegetais, são vendidos ou trocados no Prego, mercado clandestino do distrito, por outros itens necessários à vida e ao cotidiano. Ela mesma reconhece: "Sou uma comerciante dura na queda" (COLLINS, 2010b, p. 101). A protagonista, dia a dia, discute compra e venda no Prego: ela troca "com facilidade seis peixes por pães de qualidade e outros dois por sal" (COLLINS, 2010b, p. 17); negocia vegetais em troca de parafina; para o prefeito da cidade, Katniss vende morangos, pois bem sabe "que ele nutre um particular apreço por eles e pode pagar o preço" (COLLINS, 2010b, p. 18). Assim, além de caçadora, Katniss é uma ótima mercante que provê, ela mesma, dinheiro e comida para sua mãe e irmã, mantendo-as vivas.

> No dia 8 de maio, fui até o Edifício da Justiça, fiz a inscrição para as tésseras e levei para casa meu primeiro suprimento de grãos e óleo na carroça de brinquedo de Prim. No oitavo dia de cada mês eu tinha direito a repetir o mesmo processo. É evidente que eu não tinha condições de parar de caçar e de colher as plantas. Não tínhamos como sobreviver apenas com os grãos, e necessitávamos de outros itens, como sabão, leite e linha. O que conseguíamos passar sem comer eu vendia no Prego. [...] Eu também vendia na porta dos fundos dos clientes mais ricos da cidade, tentando lembrar o que meu pai havia me dito e também aprendendo outros truques depois. O açougueiro comprava meus coelhos, mas não os esquilos. O padeiro gostava de esquilos, mas só comprava algum se sua mulher não estivesse por perto. O chefe dos Pacificadores adorava peru selvagem. O prefeito tinha paixão por morangos (COLLINS, 2010b, p. 59).

Na diegese do segundo volume da trilogia, Katniss passa inclusive a abastecer com caça a casa de Gale Hawthorne, que agora trabalha doze horas por dia nas minas do Distrito 12, o que lhe impede de caçar: "Na época em que estávamos na escola, tínhamos tempo nas tardes para verificar a linha e caçar e coletar e ainda voltar para a cidade a tempo de realizar a venda. Mas agora que Gale foi trabalhar nas minas de carvão [...], *passei a desempenhar essa função*" (COLLINS, 2011a, p. 10, grifo nosso).

No título deste tópico, também nos referimos ao *heroísmo* de Katniss, que se posiciona como heroína logo no início (nó) do primeiro romance, mais especificamente quando sua irmã, Primrose Everdeen, é selecionada na Colheita para participar da 74ª edição dos Jogos Vorazes. Ao se oferecer para substituí-la, Katniss rompe o paradigma de que a mulher não tem coragem e força para ser heroína. Além disso, estilhaça o padrão sexista *homem salva mulher* encontrado nos contos de fadas clássicos, pois, aqui, *uma mulher salva outra mulher*. Haymitch reconhece essa atitude, dizendo que a protagonista foi muito corajosa:

> – Olha só pra ela. Olha só pra essa aqui! – berra ele, jogando um dos braços sobre meus ombros. Ele é surpreendentemente forte para alguém em tal estado de penúria. – Eu gosto dela! – O hálito dele fede a bebida, e faz muito tempo que não toma banho. – Muita... – Ele não consegue achar a palavra adequada. – *Coragem*! – diz, triunfante. – Mais do que vocês! – Ele me solta e se dirige ao proscênio. – Mais do que vocês! – grita ele, apontando diretamente para uma câmera (COLLINS, 2010b, p. 31, grifo nosso).

A protagonista da trilogia de Suzanne Collins possui, realmente, atributos/traços como a coragem, assemelhando-se, assim, ao herói masculino dos contos e, ao mesmo tempo, dele se distanciando por ser uma personagem feminina. Primrose, antes de Katniss partir para a Capital, reconhece esse e outro traço (a saber, a rapidez) da irmã: "– Eu vou ficar legal, Katniss – diz Prim, acariciando meu rosto. – Mas você também precisa tomar cuidado. Você é tão rápida e corajosa. De repente você vence" (COLLINS, 2010b, p. 43). A heroína destitui o paradigma encontrado nos contos, em que personagens masculinas são os heróis, desafiando o papel social do homem enquanto protetor e defensor das mulheres.

Katniss, como sabemos, não somente salvou sua irmã, Primrose, mas também Peeta, o tributo masculino do Distrito 12, desse modo subvertendo mais uma vez o padrão *homem salva mulher*, transformando-o aqui em *mulher salva homem*. Além disso, questiona a ideia de amor romântico dos contos de fadas, visto que, a princípio, como já avaliamos, a protagonista o salva de diversas situações de perigo e ameaça principalmente porque se sente em dívida para com o personagem, devido ao episódio dos pães queimados, ou porque sente culpa, acreditando que

ela mesma o colocou naquela situação de risco. Assim sendo, a trilogia desmistifica a ideia da passividade feminina e a do amor romântico, afastando-se das histórias de magia e colocando a si mesma no hall de textos feministas-revisionistas, os quais revisitam a literatura do passado de forma a questionar/subverter estereótipos de gênero.

A propósito, não somente Katniss rompe estereótipos de gênero, mas seu companheiro, Peeta, também. Partindo dos estudos sobre o inconsciente coletivo e dos arquétipos junguianos, Michelli (2015a, p. 159) nos diz que o feminino "responde por comportamentos que exprimem o predomínio de: sensibilidade, imaginação, experiência intuitiva e lírica, introspecção, sonho, emoção e afeto", enquanto os traços que definem o masculino "ligam-se à ação, competição e conquista, poder de comandar, intelecto". A estudiosa salienta que os arquétipos não devem ser confundidos com estereótipos de gênero ou papéis sociais, porque a noção criada por Carl Jung diz respeito a uma matriz de caráter universal.

No entanto, o conceito junguiano foi questionado pela crítica feminista. De acordo com Quinn (2006), estudos desse porte apontaram que o arquétipo do herói assume a centralidade do homem, ou seja, é frequentemente um personagem masculino. A nosso ver, os arquétipos não estão livres de replicar estereótipos de gênero, pois relacionam-se com a história, a cultura e o contexto social do(s) indivíduo(s). Segundo Marinho (2009), os arquétipos delatam traços de ordem cultural, embora sejam considerados universais. Michelli (2013, p. 60) nos diz que o próprio Jung percebeu que há "funções culturalmente mais atribuídas à mulher e outras, ao homem". Podemos afirmar, assim, que os arquétipos estão ligados à cultura de cada povo e não estão livres de reproduzir estereótipos de gênero.

Com efeito, nos contos de fadas tradicionais, as personagens femininas, aquelas que se encaixam na noção de mulher-anjo, expressam sensibilidade, bondade, ingenuidade, intuição, emoção e afeto, traços que, a nosso ver, reproduzem diversos estereótipos de gênero mantidos pela sociedade patriarcal. Já as personagens masculinas, neste caso, os heróis masculinos, são proativos, competitivos, corajosos, buscam a conquista e o comando. Com isso, podemos dizer que, em "Jogos vorazes", Katniss Everdeen e Peeta Mellark rompem arquétipos e estereótipos segundo a ótica feminista, pois a protagonista e heroína da série norte-americana representa o feminino que intensifica atributos considerados masculinos, como a proatividade, a conquista e o comando, enquanto Peeta simboliza o masculino que intensifica aqueles traços considerados femininos, como a sensibilidade, a emoção e o afeto.

Devemos frisar que Peeta não é totalmente passivo e apático, pois em certos episódios o personagem tenta proteger a vida Katniss, contudo, na maioria das vezes, a heroína é quem o salva a vida e o padrão *homem salva donzela indefesa* é, como já afirmamos, subvertido. Por

exemplo, Peeta aliou-se, no primeiro romance, aos Carreiristas de modo a proteger Katniss e mantê-la viva: "a aliança com os Carreiristas deve ter sido uma estratégia para me proteger" (COLLINS, 2010b, p. 266). Então, no episódio das teleguiadas, especificamente após Katniss conquistar o arco e as flechas de que tanto precisava, o rapaz aparece no local, ordena que ela fuja e enfrenta Cato, que o fere com sua espada. A própria heroína reconhece que o rapaz a salvou: "*Peeta Mellark acabou de salvar minha vida*" (COLLINS, 2010b, p. 210). Porém, no final das contas, ela é quem acaba salvando-lhe a vida repetidas vezes e o próprio personagem reconhece isso, como podemos observar a seguir:

> Cubro sua boca com minha mão, mas estou rindo.
> – Para com isso! Cato pode estar aqui fora!
> Ele retira minha mão e diz:
> – E eu com isso? *Agora tenho você pra me proteger* – diz Peeta, puxando-me para perto dele (COLLINS, 2010b, p. 334, grifo nosso).

No segundo romance, como sabemos, Katniss e Peeta retornam à arena para mais uma edição dos Jogos Vorazes. O personagem masculino até tenta se colocar na posição de herói, mas a protagonista, mais uma vez, subverte o padrão *homem salva mulher*. Antes mesmo de a competição iniciar, Katniss pede a Haymitch que a ajude a mantê-lo vivo, assim reforçando ser a salvadora do rapaz: "– Tudo bem, já saquei o que eu vou pedir – digo. – Se for Peeta e eu nos Jogos, dessa vez a gente vai manter *ele* vivo" (COLLINS, 2011a, p. 192, grifo da autora). A protagonista faz uma promessa a si mesma: "Antes dos meus primeiros Jogos, prometi a Prim que faria tudo que pudesse para vencer, *e agora jurei a mim mesma que farei tudo o que puder para manter Peeta vivo*" (COLLINS, 2011a, p. 202, grifo nosso).

Mais que uma promessa ou missão, a protagonista faz disso seu último desejo: "tenho uma missão. Não, é mais do que uma missão. É o meu último desejo. *Manter Peeta vivo*" (COLLINS, 2011a, p. 203, grifo da autora). Katniss, em uma espécie de *discurso repetitivo*, salienta isso mais de uma vez: "Estou determinada a mantê-lo vivo, ciente de que o preço será a minha própria vida" (COLLINS, 2011a, p. 226). Ainda que no final de *Em chamas* Peeta seja sequestrado por Snow, o personagem é, no curso da 75ª edição dos Jogos Vorazes, protegido e salvo várias vezes por Katniss ou pelos auxiliares da heroína.

Aliás, um elemento a ser considerado, nesse contexto, é o auto sacrifício de Katniss, não no sentido passivo e resignado que aparece nos contos quando associado às princesas e/ou camponesas, mas no sentido de ser típico de qualquer herói sacrificar sua própria vida em benefício de outros personagens ou mesmo de sociedades, como é o caso dos super-heróis, tal como o Homem-Aranha, da Marvel. A narradora-protagonista confirma, então, mais uma vez

seu altruísmo: “apesar de saber que jamais sairei com vida daquela arena, ainda estou me fiando à esperança de que Peeta sairá” (COLLINS, 2011a, p. 257).

É pertinente mencionar que, até aqui, Katniss ainda se sente em dívida para com Peeta, portanto, salva-o não por conta do amor romântico: “Não mudei de ideia em relação a salvá-lo na arena, mas não devo nada a ele além disso” (COLLINS, 2011a, p. 234). A heroína, assim, subverte o padrão *homem salva mulher* em dois níveis: por um lado, porque é uma personagem feminina que salva um personagem masculino, por outro, porque, a princípio, ela o salva não exatamente porque o ama (Katniss até sente algo por Peeta, mas não sabe ainda definir muito bem seus sentimentos), mas porque se sente em dívida.

Então, a protagonista enfrenta ativamente todos os perigos da arena e, por consequência, protege a vida de Peeta como prometeu a si mesma, ainda que, no final da história narrada, ele seja sequestrado pelo presidente Snow, o que, a nosso ver, coloca o personagem de vez no papel de *donzela em perigo*, rompendo assim estereótipos de gênero, uma vez que ele, uma figura masculina, precisa ser resgatado: “– Ele foi pego pela Capital junto com Johanna e Enobaria – diz Haymitch” (COLLINS, 2011a, p. 409).

Assim sendo, o personagem encontra-se mais uma vez na posição de *donzela em apuros*. Como já vimos, Plutarch envia soldados à Capital para resgatá-lo: “– Plutarch está enviando uma equipe de resgate. Ele tem um pessoal infiltrado. Ele acha que conseguimos tirar Peeta de lá com vida” (COLLINS, 2011b, p. 180), pois Katniss, sentindo-se culpada pela situação atual – “pensar que ele está sendo torturado especificamente para me incapacitar é insuportável. E é sob o peso dessa revelação que começo a ser verdadeiramente quebrada” (COLLINS, 2011b, p. 169) –, não consegue realizar suas funções de *Mockingjay*: “É impossível ser o Tordo. [...] Porque agora sei que tudo que disser recairá diretamente sobre Peeta. Resultará em tortura para ele. Mas não na morte dele, não, nada tão misericordioso como isso. Snow garantirá que a vida dele seja muito pior do que a morte” (COLLINS, 2011b, p. 178).

A heroína não participa diretamente do resgate do rapaz, mas ainda assim contribui, neste caso, gravando cenas para Beetee inserir na programação televisiva da Capital, distraindo, com isso, Snow da missão de libertar Peeta: “– Se a gente conseguir esse material nas próximas horas, Beetee pode colocar isso no ar até o momento do resgate, e de repente até desvia a atenção da Capital para outros pontos” (COLLINS, 2011b, p. 184). Aliás, é aqui, com a ajuda de Finnick, que ela percebe amar Peeta.

Ainda que participe indiretamente do resgate físico de Peeta, a heroína ajuda no resgate psicológico do personagem, que sofreu uma espécie de lavagem cerebral chamada, na trama de *A esperança*, de telessequestro. Vale dizer que, antes de Haymitch convencê-la da necessidade

de ajudá-lo, Katniss pensa mais em se vingar de Snow e, assim, subverte novamente a ideia de amor romântico, atribuindo aos médicos do Distrito 13 o papel de salvar a mente de Peeta: "Na realidade, consigo apenas me ater a um simples pensamento: uma imagem do rosto de Snow acompanhado de um sussurro em minha cabeça. *Eu vou matar você*" (COLLINS, 2011b, p. 199, grifo da autora). Por sinal, o rapaz, em certa medida, também subverte essa ideia, visto que passa a ver Katniss como uma ameaça. "Não é possível. Alguém fazer Peeta esquecer que me ama? Ninguém poderia fazer uma coisa dessas" (COLLINS, 2011b, p. 198).

Por essa razão, a heroína prefere se ocupar, a princípio, com o papel de *Mockingjay* do que participar na recuperação do rapaz: "– Não consigo mais ficar aqui – digo [...]. – Se vocês querem que eu seja o Tordo, precisam me levar para longe daqui" (COLLINS, 2011b, p. 208). Ela é levada, então, ao Distrito 2, o único que ainda está sob o controle da Capital. Katniss até mesmo acredita que o antigo Peeta não existe mais – "Ele não existe mais" (COLLINS, 2011b, p. 212) –, prometendo, assim, vingar-se de Snow: "Tudo que resta é minha promessa de matar Snow" (COLLINS, 2011b, p. 212). Assim, confirmamos que a ideia de amor romântico é de fato contestada e subvertida, já que a heroína, em um primeiro momento, busca não ajudar Peeta a se recuperar, mas vingar-se de Snow. Somente após ser repreendida por Haymitch, ela passa a empreender uma dupla missão: salvar Peeta e derrotar a Capital.

Assim, vale frisar que, ainda que a heroína o ame, não é o amor romântico que a motiva a ajudar Peeta. Desse modo, continuamos a notar uma subversão da ideia de amor tradicional, presente nos contos de fadas clássicos. Katniss, a princípio, abandona Peeta, passando a ajudá-lo porque foi criticada por Haymitch, contudo, não faz disso sua principal missão, que continua a ser a derrota do presidente Snow. De todo modo, a protagonista decide ajudá-lo a reconstruir a memória enquanto participa de uma guerra civil.

> – Não estou culpando ele! – digo.
> – Está, sim! Você não para de puni-lo por coisas que estão fora do controle dele. Agora, não estou dizendo que você não devia ter em mãos uma arma carregada 24 horas por dia. Mas acho que já está mais do que na hora de botar na cabeça uma historinha: se você tivesse sido levada pela Capital, e telessequestrada, e depois tivesse tentado matar Peeta, você acha que ele estaria tratando você assim? – pergunta Haymitch.
> Fico em silêncio. Não estaria. Ele não estaria me tratando assim em hipótese alguma. Ele estaria tentando me trazer de volta a todo custo. Não me mandaria calar a boca, não me abandonaria, nem se dirigiria a mim com hostilidade em todas as ocasiões (COLLINS, 2011b, p. 289).

> Percebendo, envergonhada, que minha fixação em assassinar Snow me fez ignorar um problema muito mais difícil (COLLINS, 2011b, p. 290).

Em resumo, a protagonista não se mostra capaz de superar a repulsa pelo *novo* Peeta. Pelo contrário, prefere partir para a guerra que promete derrubar o poder ditatorial do presidente Snow. Isso não significa que a heroína não sinta mais nenhum tipo de afeto pelo rapaz, contudo, ela não consegue lidar com a nova e monstruosa versão dele. Por isso mesmo, notamos Katniss se sacrificar pela causa rebelde e não pela atual condição de Peeta. Então, após ser repreendida por Haymitch, a protagonista reconhece seu dever, sentindo-se inclusive culpada. Ela revela, a nosso ver, sua solidariedade para com a atual situação do personagem, demonstrando igualmente seu papel de protetora do rapaz, visto que, além de afirmar que continua protegendo-o, Katniss não mais o abandona, como podemos observar a seguir:

> Jackson inventou um jogo chamado "verdadeiro ou falso" para ajudar Peeta (COLLINS, 2011b, p. 292).
>
> Reconstruir sua memória a respeito de mim é excruciante. Talvez não seja nem mesmo possível depois do que Snow fez com ele. *Mas me parece correto ajudá-lo a tentar* (COLLINS, 2011b, p. 293, grifo nosso).
>
> – Você ainda está tentando me proteger. Verdadeiro ou falso? – sussurra ele.
> – Verdadeiro – respondo (COLLINS, 2011b, p. 326).
>
> – Me deixa – sussurra ele. – Não aguento seguir em frente.
> – Aguenta. Aguenta, sim! – digo a ele (COLLINS, 2011b, p. 337).
>
> – Não. Eu não quero...
> Seguro as mãos dele com tanta força que chega a doer.
> – Fique comigo.
> As pupilas dele se contraem [...], dilatam-se novamente com rapidez e então retornam a algo que parece um estado de normalidade.
> – Sempre – murmura ele (COLLINS, 2011b, p. 338).

De acordo com Gresh (2012, p. 106), Katniss tem empatia por Peeta

> e se sente responsável, talvez apenas por amizade, em ajudá-lo, mas como ele não consegue distinguir a realidade daquilo que se passa em sua cabeça e, também, pelo fato de estar convencido de que ela é o inimigo e precisa morrer, Katniss trava uma luta para ela conseguir ajudá-lo. [...] Vemos a verdadeira beleza da personagem dela à luz de sua bondade profundamente enraizada, sua lealdade e sua preocupação verdadeira. Se Peeta tivesse permanecido como o rapaz doce, agradável e fácil de conviver, o leitor não teria conseguido ver Katniss com a mesma profundidade.

De um modo geral, em suas diversas tentativas de proteger Peeta, a heroína é motivada principalmente por sentimentos de dívida e culpa, além de empatia, altruísmo, compaixão e

solidariedade. Nesse sentido, concluímos que a ideia de amor romântico, de fato, não é o motivo responsável por libertar Peeta de sua maldição.

Aliás, tendo em vista que Katniss começa a ajudar Peeta somente após ser repreendida por Haymitch e que mesmo assim ela dá preferência à guerra que pretende derrubar o presidente Snow, vemos que o casamento não é o tema ou ponto crucial do romance nem mesmo representa a resolução do telessequestro. Na verdade, é bem nítido que, em *A esperança*, as aventuras de Katniss giram em torno da guerra e que, no curso do romance, ela é preparada para o combate. Por sinal, a própria tentativa de salvar Peeta Mellark torna-se um ato político, afinal, se Katniss ainda sente compaixão e empatia por alguém que deseja lhe matar, então a heroína vai contra os objetivos de quem está no controle, no caso, o presidente Snow.

Portanto, Katniss se preocupa mais com a situação de seu país, lutando para derrubar o governo déspota de Snow. Por isso mesmo, torna-se a heroína de toda uma nação. O tema do terceiro romance não versa sobre o casamento, mas, como já dissemos no tópico sobre a *ética maniqueísta*, sobre o conceito de *guerra justa*, pois os distritos lutam contra um governo que controla a vida dos habitantes de um país, e como uma jovem mulher se torna a líder de uma revolução rebelde, empoderando assim mulheres e jovens a lutarem por um mundo de melhor. Ao mesmo tempo, é um *romance antiguerra*, pois mostra ao leitor que, mesmo em uma guerra considerada justa, há perdas e sofrimento.

Com o que vimos até aqui, percebemos que Peeta não é herói da história narrada. Assim sendo, podemos dizer que esse personagem masculino apresenta, em alguns episódios, traços do heroísmo tradicional. As tentativas do rapaz de proteger Katniss servem, a nosso ver, como um motivo ou então um pano de fundo para que a heroína rompa o padrão *homem salva mulher*, visto que, na verdade, é a protagonista (ou algum outro personagem que age por ela) quem o salva. Nos contos, o herói-vítima, na maioria dos casos, é uma personagem feminina, por isso mesmo, é muito comum pensarmos na *donzela em apuros*. Dada a caracterização de Peeta bem como suas ações (ou funções, para retomar Propp) na história narrada, podemos aproximá-lo dessas figuras femininas dos contos de fadas clássicos, assim sendo, esse personagem rompe estereótipos de gênero tal como Katniss.

Diante disso, podemos afirmar que Katniss e Peeta não desempenham os papéis que a cultura patriarcal, masculinista e essencialmente machista convencionou como sendo femininos e masculinos. Baseando-nos em Zolin (2009a), acreditamos que há, na trilogia, uma *reinvenção da relação homem-mulher*, já que o padrão acima mencionado (*homem salva mulher em perigo*) é subvertido. Ambos os personagens, especialmente a heroína, não estão presos aos modelos masculinos e femininos consagrados pela ideologia patriarcal, modelos que, como sabemos,

estão presentes nos contos de fadas da nossa tradição. Por essa razão, podemos até mesmo dizer que, nos romances de Suzanne Collins, a relação *homem-mulher*, como encontrada nos contos, torna-se *mulher-homem*, uma vez que, nas antigas narrativas de magia, o homem salva a vítima-mulher e, na trilogia estadunidense, a mulher salva a vítima-homem, o que corrobora o fato de a trilogia ser um texto revisionista, distanciando-se com isso de textos escritos por autores como Charles Perrault ou pelos irmãos Grimm.

Balkind (2014) nos diz que a trilogia lhe atraiu justamente pelo modo como S. Collins desafia papéis de gênero, pois, enquanto Katniss assume um papel tradicionalmente masculino, Peeta é caracterizado como uma personagem fisicamente mais fraca. Segundo Kersten (2018), essa é uma tendência das distopias para jovens-adultos, pois esse gênero está repleto de heroínas ativas. As protagonistas desse tipo de literatura subvertem com muita frequência os códigos de gênero da sociedade patriarcal e dos contos tradicionais ao

> apresentar traços masculinos. As qualidades fortes, ambiciosas e inteligentes de suas personalidades lhes permitem assumir o controle e derrubar o regime totalitário. A distopia parece forçar mulheres e homens a assumir papéis não tradicionais para sobreviver[165] (KERSTEN, 2018, p. 75-76, tradução nossa).

Vejamos melhor como a relação homem-mulher é subvertida na trilogia em relação aos contos. Como sabemos, os contos tradicionais refletem elementos da sociedade patriarcal e machista, em que masculinidade e feminilidade "designam as características e as qualidades atribuídas social e culturalmente aos homens e às mulheres. [...] São as relações sociais de sexo, marcadas pela dominação masculina, que determinam o que é considerado 'normal' – e em geral interpretado como 'natural' – para mulheres e homens" (MOLINIER; WELZER-LANG, 2009, p. 101). À masculinidade, relaciona-se o conceito de virilidade, o qual, de acordo com Molinier e Welzer-Lang (2009, p. 101-102),

> se reveste de um duplo sentido: 1) os atributos sociais associados aos homens e ao masculino: a força, a coragem, a capacidade de combater, o "direito" à violência e aos privilégios associados à dominação daquelas e daqueles que não são – e não podem ser – viris: mulheres, crianças; 2) a forma erétil e penetrante da sexualidade masculina. A virilidade, nas duas acepções do termo, é aprendida e imposta aos meninos pelo grupo dos homens durante sua socialização, para que eles se distingam hierarquicamente das mulheres. A virilidade é a expressão coletiva e individualizada da dominação masculina.

[165] "*by performing masculine traits. The strong, ambitious and smart qualities of their personalities allow them to take charge and overthrow the totalitarian regime. Dystopia seems to force women and men alike to take on non-traditional roles in order to survive*".

Enfim, associa-se à masculinidade e à virilidade elementos como "*a força, a energia, a coragem, o uso da razão, a competitividade, a rudeza, o desleixo consigo mesmo, a falta de cuidado com o outro, a dificuldade e a proibição mesmo de expressar sentimento, de chorar, um apego e um zelo pela honra, a atribuição de prover, manter e defender o grupo doméstico, a família*" (ALBUQUERQUE JR., 2019, p. 494, grifo do autor). Bonnici (2007) diz que a ideia ou o conceito de masculinidade abrange um conjunto de elementos construídos culturalmente, indicando, por exemplo, força, racionalidade e autoconfiança.

Já no que diz respeito à ideia de feminilidade, a partir da visão masculina, as mulheres "devem escolher uma aparência que assinale sua interiorização dos códigos estéticos pensados pelos homens, e adotar diante deles uma atitude submissa e não concorrencial quando ao poder" (MOLINIER; WELZER-LANG, 2009, p. 103). Soares (2019, p. 248-249) nos diz que

> historicamente no Ocidente a noção de feminino costuma designar o conjunto de características, qualidades e atributos social e culturalmente reconhecidos como parte da natureza da mulher. A ideia de feminino liga-se diretamente à sua oposição binária – o masculino – e é definida, em diversos contextos sociais, através de uma relação de negação, ou seja, aquilo que NÃO pertence ao masculino é, portanto, feminino. A feminilidade pode ser definida, dentro das possíveis variações no tempo e no espaço, a partir de um conjunto de características [...]: Fragilidade; Emoção; Beleza; Verborragia "sem conteúdo"; Dependência social e Nutriz emocional e física dos outros.

De acordo com Bonnici (2007), a feminilidade diz respeito a um modo pressuposto e único de pensar, ser e viver próprio das mulheres, por isso, é um construto cultural. Na literatura tradicional, especialmente aquela do século XIX, coincidentemente o período em que os irmãos Grimm publicaram sua antologia de contos de encantamento, "*a feminilidade conota os fatores mais degradantes e regressivos da sujeição feminina*, tais como o anseio de ser amada, a dependência, a obediência, a imagem narcisista de si" (BONNICI, 2007, p. 85, grifo nosso). Aliás, a feminilidade, "geralmente acoplada ao consumo, ao lazer, ao sentimento, à passividade e à leitura, se contrapõe à masculinidade, ligada à produção, ao trabalho, ao intelecto e ao ato de escrever" (BONNICI, 2007, p. 85).

Por sinal, essas visões dominantes sobre masculinidade e feminilidade estão ligadas aos estereótipos, normas e códigos de gênero. Conforme aponta Bonnici (2007, p. 80), estereótipos são opiniões, conceitos e crenças convencionais, frequentemente

> muito simplificadas, que supostamente tipificam e se conformam a um modelo invariável e carente de qualquer individualidade. As representações culturais que estereotiparam e ainda estereotipam a mulher são consequência lógica da

> sociedade patriarcal. Na literatura e na mídia as mulheres ou são ausentes ou representadas em termos de sedução, objetos sexuais, feminilidade, dependentes, consumidoras e ocupadas com trabalhos domésticos, enquanto os homens mostram independência, autoridade e dominância.

Por isso, de acordo com Rubin (1993, p. 22), o feminismo deve sonhar com a eliminação da opressão das mulheres, mas também com a eliminação "das sexualidades obrigatórias e dos papéis sexuais obrigatórios. O sonho que acho mais fascinante é de uma sociedade andrógina [...] em que a anatomia de cada um é irrelevante para o que cada um é, faz ou com quem cada um faz amor". Como a feminilidade (e a masculinidade) é um construto social, Bonnici (2007, p. 86, grifo nosso) acredita que

> somente quando as condições políticas e econômicas forem mudadas na direção correta, *a mulher será vista em sua especificidade histórica e deixará de ser um pretexto para a projeção masculina do ideal mítico da feminilidade*. De fato, é vã a procura da "essência" feminina, a qual definiria todas as mulheres enquanto mulheres. Ademais, não se pode presumir que aquilo que se aplica a uma mulher de determinada classe ou raça ou período histórico ou nacionalidade se aplicará às outras mulheres.

Enquanto nos contos esses conceitos restritos de feminilidade e masculinidade podem ser vistos nas ações e nos comportamentos das personagens (a mulher é representada como anjo ou demônio, enquanto os homens mostram coragem e independência), na trilogia aqui estudada Katniss se expressa de modo fluido, assumindo tanto formas consideradas femininas quanto masculinas. Contudo, a protagonista, na grande maioria das vezes, apropria-se de elementos que, dentro de uma visão sexista, são vistos como masculinos, como a força, a coragem e a independência. Assim sendo, rompe diversos estereótipos de gênero e distancia-se das princesas e camponesas dos contos maravilhosos.

Acredita-se, por exemplo, que a mulher, por ser encarada como sexo frágil, sempre expressa seus sentimentos, chorando em diversas ocasiões. Dizem: "são os hormônios", como se fosse da natureza da mulher ser assim. Aos homens, essa experiência é negada: não podem expressar sentimentos nem chorar. "Não é coisa de homem", dizem-lhes. Na trilogia de Suzanne Collins, Katniss é quem se recusa a demonstrar sentimentos, como podemos observar nos dois trechos a seguir. No primeiro, quando a heroína se voluntaria para substituir a irmã; no segundo, momentos antes de deixar seu distrito rumo à Capital:

> – Não, Katniss! Não! Você não pode ir!
> – Prim, me solta – devolvo, *com dureza*, porque isso tudo está me deixando descontrolada e *não quero chorar*. Quando eles reprisarem o programa hoje à

> noite, todo mundo vai reparar em minhas lágrimas e eu serei identificada como um alvo fácil. Uma fraca. *Não vou dar essa satisfação a ninguém*. – Solta! (COLLINS, 2010b, p. 30, grifo nosso).
>
> Não posso me dar ao luxo de ficar chateada, de sair dessa sala com os olhos inchados e o nariz vermelho. *Chorar não é uma opção*. Haverá mais câmeras de televisão na estação de trem (COLLINS, 2010b, p. 41, grifo nosso).
>
> Eu estava certa em não chorar. A estação está infestada de repórteres com suas câmeras, que mais parecem insetos, apontadas diretamente para meu rosto. *Mas tenho muita experiência em retirar os traços de emoção do rosto*. E estou fazendo isso agora. Vislumbro rapidamente minha aparência numa tela de televisão que está transmitindo minha chegada ao vivo e *me sinto gratificada por parecer quase entediada* (COLLINS, 2010b, p. 48, grifo nosso).

Katniss também evita demonstrar fraqueza, especialmente em público. Após ser atacada com bolas de fogo pelos Idealizadores dos Jogos na diegese do primeiro romance, a narradora-autodiegética recusa, negando a si mesma, demonstrar qualquer tipo de fragilidade quando vê o ferimento: "Quase desmaio diante da visão de minha panturrilha. A carne está bem vermelha e coberta de bolhas [...]. *Não posso demonstrar fraqueza com esse ferimento*. Principalmente se preciso de ajuda. Já admiração diante da recusa em se entregar pode trazer" (COLLINS, 2010b, p. 195, grifo nosso).

Peeta, por outro lado, demonstra seus sentimentos, fragilidades e emoções, rompendo, assim, os códigos de gênero que ditam o que é masculinidade. No episódio em que é selecionado para participar da 74ª edição dos Jogos, o personagem masculino estampa em suas expressões faciais inquietação, medo e desespero: "*o choque do momento está registrado em seu rosto, você consegue ver a luta que ele está empreendendo para se manter desprovido de emoções, mas seus olhos azuis demonstram o medo que já testemunhei tantas vezes nas presas que caço*" (COLLINS, 2010b, p. 33, grifo nosso). Na estação de trem, diferentemente de Katniss, Peeta deixa transparecer suas emoções: "Peeta Mellark, por outro lado, esteve obviamente chorando e [...] parece não ter tentado esconder o fato" (COLLINS, 2010b, p. 48).

A nosso ver, Peeta é um personagem sentimental, pois outros episódios nos revelam que o personagem masculino não tem medo de se expressar. Outro traço marcante da personalidade de Peeta é a gentileza, sendo que nos contos de fadas, como vimos, esse elemento é visto como feminino. No começo do primeiro romance, Katniss inclusive considera que a gentileza dele representa um perigo para ela: "um Peeta Mellark gentil é muito mais perigoso para mim do que o contrário. Pessoas gentis conseguem se instalar dentro de mim e criar raízes. E não posso permitir que Peeta faça isso" (COLLINS, 2010b, p. 56).

De um modo geral, no que diz respeito aos dois personagens principais da trilogia, que, a nosso ver, são Katniss e Peeta, vemos que a mulher não é retratada como uma donzela passiva, obediente e dócil, sempre em perigo, e o homem não é caracterizado como astuto, proativo e ambicioso. Portanto, os papéis tradicionais de gênero como encontrados nos contos de fadas clássicos não são replicados na história narrada dos romances aqui analisados, pelo contrário, eles são subvertidos. Enquanto Katniss é proativa e caçadora, Peeta depende da proteção da terceiros, em especial, da protagonista. Nesse sentido, há uma subversão de papéis de gênero, distanciando-nos, assim, do padrão sexista dos contos: *homem salva mulher em perigo*. Katniss, com efeito, apresenta em sua personalidade traços tradicional e historicamente associados aos heróis masculinos dos contos de fadas clássicos: ela é uma líder inteligente e muito corajosa (cf. KERSTEN, 2018). Por sinal, não só a personalidade, mas certas atividades realizadas por Katniss, como a caça, também são culturalmente associadas aos homens. Esses elementos nos ajudam a mostrar que os romances de Collins são, de fato, uma revisão feminista dos contos de fadas clássicos, em que estereótipos de gênero abundam.

Além de ser heroína de Prim, Peeta e Panem, Katniss é também heroína de si mesma, revelando-nos, em sua caracterização, traços como a autodefesa. Ela precisava de um herói, então foi isso que ela se tornou. Como é possível notar ao longo dos romances, a protagonista luta por sua própria vida, pois o instinto de sobrevivência é uma de suas grandes características. Já discutimos a respeito de Katniss ser caçadora e heroína, assim, devemos trazer à luz um terceiro aspecto, neste caso, a *natureza guerreira* da personagem principal da trilogia, o que confere também à história um caráter feminista e/ou revisionista, uma vez que nas sociedades patriarcais, enquanto o homem ia à guerra, à mulher cabia permanecer em casa e/ou cuidar dos filhos. Essa relação antagônica, homem/guerra *versus* mulher/lar, corresponde à *divisão sexual do trabalho*. De acordo com Kergoat (2009, p. 67),

> as condições em que vivem homens e mulheres não são produtos de um destino biológico, mas, sobretudo, construções sociais. [...] Eles formam dois grupos sociais envolvidos numa relação social específica: as relações sociais de sexo. Estas, como todas as relações sociais, possuem uma base material, no caso o trabalho, e se exprimem por meio da divisão social do trabalho entre os sexos, chamada, concisamente, divisão sexual do trabalho.

Hoje sabemos, graças à crítica/teoria feminista, que as condições em que trabalhamos e vivemos são produtos de construções sociais (e não de um destino biológico). Contudo, durante muito tempo, em sociedades cujo sistema foi o patriarcado ou ainda apresenta nuances dessa mentalidade, houve uma espécie de repartição das tarefas próprias de cada sexo, ou seja, partia-

se do sexo biológico do indivíduo para lhe atribuir certas tarefas e trabalhos. Segundo Kergoat (2009), esse tipo de divisão traduz uma relação de poder dos homens sobre as mulheres. Ainda conforme Kergoat (2009, p. 67-68, grifo nosso),

> a divisão sexual do trabalho é a forma de divisão do trabalho social decorrente das relações sociais de sexo; essa forma é historicamente adaptada a cada sociedade. Tem por características *a destinação prioritária dos homens à esfera produtiva e das mulheres à esfera reprodutiva e, simultaneamente, a ocupação pelos homens das funções de forte valor social agregado* (políticas, religiosas, militares etc.).
> Essa forma de divisão social do trabalho tem dois princípios organizadores: o da separação (existem trabalhos de homens e outros de mulheres) e o da hierarquização (um trabalho de homem 'vale' mais do que um de mulher). [...] Esses princípios podem ser aplicados graças a um processo específico de legitimação – a ideologia naturalista –, que relega o gênero ao sexo biológico e reduz as práticas sociais a "papéis sociais" sexuados, os quais remetem ao destino natural da espécie.

Com efeito, os homens têm ocupado cargos, em sociedades patriarcais (e mesmo nos dias de hoje), de maior relevância social, tal como em cargos políticos (presidência), religiosos (sacerdotes) e militares (generais e tenentes), ou então em cargos diversos, como gerentes ou chefes de empresas. É pertinente lembrar que, de um modo geral, há outra divisão: o homem trabalha fora (público) e a mulher trabalha em casa (privado). Além disso, o trabalho doméstico era/é visto como inferior ao trabalho profissional.

Uma das pautas do movimento feminista, desde o seu surgimento, é justamente mudar esse cenário, abrindo possibilidades para que a mulher não somente preencha posições antes ocupadas apenas por homens, mas para que haja também equidade salarial, já que, mesmo podendo trabalhar fora em alguns países, o salário das mulheres era (ainda é, em alguns lugares) inferior em relação ao dos homens, isso quando recebiam algum tipo de pagamento, e para que o trabalho doméstico seja considerado de mesmo peso que o profissional.

Vale acrescentar que, para Kergoat (2009), falar dessa divisão de atividades entre os sexos não é simplesmente constatar desigualdades, mas também revelar que a sociedade utiliza esse mecanismo para hierarquizar as tarefas do homem em relação àquelas designadas à mulher. Enfim, muitas mulheres lutaram

> pela autonomia financeira e conseguiram, mas outras tantas continuam a despender forças por salários iguais aos dos homens, por divisão de tarefas domésticas, para exercerem profissões chamadas de nichos masculinos, para alcançarem postos de comando nas empresas, pelo empoderamento feminino. Esse esforço pela autonomia financeira, para exercerem cargos de chefia, tem exigido a tomada de posições por parte de algumas mulheres. Entre essas

> posições, a de não se casar e nem ter filhos, ou casar e ter um número menor de filhos, dando ênfase à sua carreira (PUGA, 2019, p. 712).

A trilogia "Jogos vorazes", ao fazer de sua protagonista uma mulher caçadora, heroína, guerreira (participa de uma guerra civil) e líder de uma revolução critica a *divisão sexual do trabalho*, que, até hoje, ainda causa, especialmente às mulheres, problemas de todos os tipos, como a diferença salarial. Por consequência, Katniss acaba por minar essa divisão ao ocupar posições e/ou cargos que pertencem, historicamente, aos homens. Vejamos a seguir como se dá a relação entre a heroína e sua participação em uma guerra, e como isso ressignifica vários preconceitos enraizados na sociedade.

De acordo com Propp (2002), há três tipos de donzela nos contos. O primeiro é a donzela de beleza inestimável, boa e fiel, "que aguarda seu prometido e recusa-se a todos os que tentam obter sua mão enquanto este está ausente" (PROPP, 2002, p. 365). O segundo retrata a princesa insidiosa e maligna, "disposta a matar, afogar, mutilar, roubar seu pretendente; e a principal tarefa do herói ao chegar ou quase chegar à *posse* dela consiste em *domá-la*" (PROPP, 2002, p. 365, grifo nosso). Haveria ainda um terceiro tipo: "às vezes a princesa é descrita como uma bogatir, uma guerreira hábil no tiro com arco, na corrida, monta a cavalo; *sua hostilidade com relação ao pretendente assume a forma de competição*" (PROPP, 2002, p. 364, grifo nosso). Pode ser inferido que o herói deve vencê-la. Com isso, percebemos que o destino de todas elas é, *grosso modo*, o enlace matrimonial.

Em se tratando desses três tipos de donzela, Katniss talvez se aproxime da bogatir, isto é, a donzela-guerreira, por ser caracterizada como uma guerreira corajosa e habilidosa no tiro com arco. No entanto, não há nos romances uma competição entre a heroína e seus pretendentes, ela não é vencida por eles nem mesmo faz de suas aventuras uma busca pelo casamento. Aliás, se há hostilidade em Katniss, esse traço é direcionado ao antagonista. Com efeito, a heroína de Collins é uma ameaça ao poder de Snow.

Além disso, a protagonista de "Jogos vorazes" não é caracterizada de forma pejorativa como era a donzela-guerreira na literatura tradicional. Stephens (2008) relata que, para Saxo Grammaticus, um historiador da Dinamarca medieval, uma mulher guerreira é inconveniente para a sociedade, já que busca conflitos ao invés de beijos (o sangue ao invés de lábios, o choque das armas ao invés do abraço) e encaixa as mãos em armas ao invés de tecer fios (uma atividade historicamente considerada feminina). Segundo Stephens (2008, p. 1035-1036, tradução nossa), onde quer que a mulher guerreira tenha aparecido na história ou em lendas,

> ela desafiou suposições sobre o que significa ser uma mulher e a ideia do heroico. No entanto, durante a maior parte da história, ela foi percebida como uma ameaça à dominação masculina, e as lendas, portanto, tendem a representá-la como uma anomalia a ser domada ou erradicada. As fantasias sobre mulheres guerreiras apontam para uma preocupação subjacente com as fronteiras entre os sexos, emocional e socialmente. Como a guerra é comumente percebida como uma atividade masculina, antitética aos papéis reprodutivos e nutritivos associados ao feminino, muitas mulheres históricas buscaram carreiras militares cruzando as fronteiras de gênero e [por vezes] adotando disfarces masculinos.[166]

Katniss, mesmo sendo uma mulher guerreira, não é descrita de modo pejorativo, ainda assim, é interessante observar que a protagonista replica, curiosamente, uma das características que Saxo Grammaticus aponta na mulher guerreira, neste caso, a preferência pelo combate e pelas armas em relação a relacionamentos amorosos/afetivos. No segundo romance da trilogia, como vimos no tópico *O casamento nos contos de fadas clássicos*, a heroína nos diz que não pode pensar em beijos quando tem uma rebelião para começar. De todo modo, podemos afirmar que, como a mulher-guerreira, Katniss desafia normas, ideias e códigos tradicionais de gênero, cruzando fronteiras e ocupando posições antes negadas às mulheres, como é o caso da ausência de participação feminina em guerras e combates, contudo, não é como a bogatir de Propp (2002) nem mesmo é caracterizada de modo depreciativo.

No que diz respeito à divisão de tarefas pautadas pelo sexo biológico, sabemos que as mulheres, de modo geral, foram excluídas das guerras, seja como soldados, seja como líderes. Segundo Dourado (2019, p. 532), a guerra "é uma atividade da qual as mulheres, com exceções insignificantes, ficaram excluídas em tempos e lugares diversos. Nunca figuraram como atores principais". A pesquisadora acrescenta que, em certos episódios da História, muitas mulheres acompanhavam seus maridos-soldados, mas a atuação feminina nesses contextos estava quase sempre na retaguarda. De modo geral, a mulher que

> seguia o homem na guerra, penetrando num mundo do qual, tradicionalmente, não fazia parte, era movida por necessidades econômicas e afetivas. Figurava como enfermeira, andarilha, mãe, esposa, patriota, vivandeira, fugitiva, viúva [...]. Enfim, suas histórias foram marcadas, em geral, por dores, misérias, violências, doenças, traumas psicológicos e morte (COSTA, 2019, p. 533).

---

[166] "*she has challenged assumptions about both what it means to be a woman and the idea of the heroic. However, for most of history, she has been perceived as a threat to male domination, and legends therefore tend to represent her as an anomaly to be tamed or eradicated. Fantasies about warrior women point to an underlying concern with the boundaries between the sexes, emotionally and socially. Because warfare is commonly perceived as a male activity, antithetical to the reproductive and nurturing roles associated with females, many historical women pursued military careers by crossing gender boundaries and adopting male disguises*".

Essas mulheres estavam e, ao mesmo tempo, não estavam nas guerras, visto que eram discriminadas, não tinham direitos, não tinham acesso a remédios e eram submetidas a diversos tipos de violência. Portanto, a situação dessas "mulheres era de quase total invisibilidade. Eram ofuscadas pelos homens, que detinham o papel de personagens principais e eram considerados dignos de interesse para a história" (DOURADO, 2019, p. 534).

Na trilogia aqui analisada, podemos dizer que a heroína participa ativamente de três guerras, a saber, as duas edições dos Jogos Vorazes e a guerra civil que se desenrola no terceiro romance, em que ela não apenas combate como um soldado, mas lidera a revolução. Como já vimos no primeiro capítulo desta tese, Katniss, em *Jogos vorazes*, primeiro romance da série, embarca em uma jornada repleta de perigos para salvar a si mesma e, em segundo plano, a vida de Peeta, que, ferido, passa a depender dela.

Além de enfrentar e superar perigos, a heroína revela muitas destrezas e habilidades: corre muito velozmente – "A adrenalina toma conta de mim, jogo a mochila por cima de um ombro e corro a toda velocidade em direção à floresta" (COLLINS, 2010b, p. 166); reconhece árvores, vegetações e frutos devido às experiências adquiridas na floresta que cerca o Distrito 12 e aos ensinamentos do pai; monta arapucas, caça animais e pesca peixes para se alimentar e, assim, manter-se nutrida; escala árvores; conquista as armas com as quais tem mais afinidade (arco e flecha); com a ajuda de Rue, elabora e executa um plano para destruir os suprimentos dos Carreiristas; finalmente, enfrenta "*o brutal e sanguinário Cato*" (COLLINS, 2010b, p. 346, grifo nosso) e a própria Capital no episódio com as amoras, quando simula, com Peeta, um suicídio duplo. Na trama do segundo romance, a protagonista realiza várias outras façanhas, especialmente durante a 75ª edição dos Jogos Vorazes.

Em *A esperança*, de modo a mostrar seu apoio à causa rebelde e para reunir todos os distritos contra o governo de Snow antes de invadirem a Capital, Katniss é enviada para batalhas reais. No Distrito 8, por exemplo, enfrenta ativamente, ao lado de Gale, uma tropa de aviões bombardeiros, permitindo-nos desse modo classificá-la como *mulher guerreira*. Por sinal, as experiências anteriores da heroína, no âmbito da caça, ajudam-lhe nesse desafio (e em outros tantos), como podemos observar no seguinte excerto:

> Subitamente, eles aparecem no céu, dois quarteirões à frente, talvez uns cem metros acima de nós. Sete pequenos bombardeiros numa formação em V.
> – Ganso! – berro para Gale. Ele vai saber exatamente o que isso significa. Durante a temporada das migrações, quando caçamos aves selvagens, desenvolvemos um sistema de divisão dos pássaros para que os dois não atirassem no mesmo alvo. Pego a parte mais extrema do V, Gale pega a mais próxima, e alternamos flechadas no pássaro da frente. Não há tempo para mais

> discussões. Avalio o tempo dos aerodeslizadores e lanço minha flecha. Pego a asa interna de um deles, fazendo com que arda em chamas. Gale erra a aeronave da ponta. Um incêndio aflora no telhado vazio de um armazém à nossa frente. Ele pragueja entre os dentes (COLLINS, 2011b, p. 108-109).

Ainda que neste mesmo romance se posicione contra qualquer tipo de conflito armado, pois acredita na existência de meios anti-bélicos e/ou pacíficos para resolver desentendimentos e problemas, Collins evidencia a igualdade de gênero ao colocar uma personagem feminina e uma masculina lado a lado em um combate armado, refutando a ideia de que as mulheres, de acordo com a história e o patriarcado, devem permanecer em casa, na retaguarda ou em posições inferiores em relação às dos homens em uma guerra.

Ainda na diegese de *A esperança*, Katniss participa ativamente da batalha que ocorre na Capital entre rebeldes e Pacificadores. Após a morte de Boggs, ela mesma se torna a líder do Esquadrão 451, comandando e direcionando seus soldados para que todos eles possam chegar ao centro da Capital, mais precisamente à mansão presidencial. Katniss assume, assim, o papel de líder, não somente dos rebeldes, papel que inclusive já havia assumido, mas do que é agora seu próprio grupo de soldados: "Fico esperando que alguém assuma a posição dianteira quando me lembro de que agora esse é o meu trabalho" (COLLINS, 2011b, p. 306). Durante o percurso, enfrenta diversos desafios e perigos. No subsolo da Capital, por exemplo, confronta uma horda de bestantes metade lagartos, metade seres humanos, criados pelos cientistas do presidente: "uma mistura de seres humanos e lagartos e sabe-se lá mais o quê. Pele branca e firme de répteis salpicadas de sangue, mãos e pés com garras, seus rostos uma mistura de características conflitantes" (COLLINS, 2011b, p. 334).

Muitos dos soldados do esquadrão liderado por Katniss morrem durante o percurso, mas a protagonista consegue, com Peeta, Gale, Cressida e Pollux, chegar ao centro da cidade. Aliás, vale dizer que os rebeldes, neste ponto do enredo, já tomaram grande parte da Capital. Enquanto a heroína culpa-se pelas mortes que causou, Gale acredita que a missão foi bem-sucedida. Peeta, por sua vez, demonstra a Katniss que todos acreditavam em sua liderança, comprovando o papel importante que ela tem para a causa rebelde.

> – Mas não assim – digo. – Foi um desastre completo.
> – Acho que isso teria sido considerado uma missão altamente bem-sucedida – diz Gale. – Nós nos infiltramos no acampamento inimigo, mostrando que as defesas da Capital podem ser invadidas. Conseguimos tomadas de nós mesmos em todos os noticiários da Capital. Instauramos o caos em toda a cidade com eles tentando nos encontrar (COLLINS, 2011b, p. 349).
>
> – O que você acha, Peeta? – finalmente pergunto a ele.

> – Eu acho... que você ainda não faz a menor ideia do efeito que exerce. – Ele desliza as algemas para cima do suporte e se senta. – Nenhuma das pessoas que perdemos eram idiotas. Elas sabiam o que estavam fazendo. *Elas seguiram você porque acreditavam que você realmente era capaz de matar Snow* (COLLINS, 2011b, p. 349, grifo nosso).

Enfim, o que nos parece importante frisar é a liderança e a participação ativa de Katniss em uma guerra, afinal de contas, como já dissemos, a participação em conflitos armados era negada às mulheres, ainda mais como líder de um grupo de soldados. A protagonista da trilogia, diferentemente, figura como personagem principal de uma guerra. Isso nos revela e comprova, mais uma vez, que a heroína de Collins rompe estereótipos de gênero e, desse modo, distancia-se das princesas e camponesas passivas dos contos maravilhosos clássicos. Vejamos, a seguir, a análise do último elemento escolhido, cujo objetivo é mostrar que a protagonista de "Jogos vorazes" é uma personagem feminina empoderada, comprovando assim que a trilogia pode ser considerada uma revisão feminista contemporânea.

5.3.4 Katniss Everdeen: uma personagem feminina empoderada

Tendo em vista que Katniss é uma personagem feminina que se desvincula da imagem estereotipada da *donzela em apuros* para assim se posicionar como caçadora, guerreira e líder de uma revolução (e de um esquadrão), podemos dizer que ela é uma figura *empoderada*. Aliás, antes de qualquer coisa, devemos falar sobre *poder*, que, a nosso ver, diz respeito não somente à capacidade de deliberar, decidir, definir, agir, ordenar, ou seja, designar de forma legal ou formal com poder e autoridade (cf. TOKITA, 2012), mas também aos direitos básicos de *poder fazer*, *poder acessar*, *poder falar*, *poder agir* e *poder ser*.

Em um estado antidemocrático, um líder que tem poder, tal como Snow, além de o negar aos demais indivíduos, impõe suas próprias preferências. Em uma sociedade patriarcal, ocorre o mesmo: o homem detém o poder e o nega às mulheres, já que, segundo Bonnici (2007, p. 198, grifo nosso), na teoria feminista o patriarcalismo é "um vazio conjunto universal de instituições que legitimam e perpetuam *o poder* [do homem] e a agressão masculina". Por sinal, de acordo com Tokita (2012, p. 45, grifo nosso), poder foi, desde sempre, uma

> *forma de controle cujos executores eram primordialmente do sexo masculino*. [...] Uma vez que as mulheres, durante muito tempo, foram relegadas ao espaço privado do lar, sua localização dentro das estruturas de poder era justamente a de subordinação total, desde o nível macro da sociedade e do

> Estado até o micro do ambiente doméstico. Para as mulheres não era possível desfrutar dos mesmos direitos naturais dos homens como o direito ao sufrágio, à educação ou à liberdade de expressão de ideias, por exemplo.

No que diz respeito ao empoderamento, vale dizer que a expressão é um neologismo do português advindo do termo inglês *empowerment* e remete a "uma teoria que se desenrola a partir de temas relativos às relações de poder, dominação, subordinação, resistência entre os grupos sociais e indivíduos" (TOKITA, 2012, p. 39). Na crítica feminista, empoderamento diz respeito ao *acesso* das mulheres aos *poderes* anteriormente mencionados. No empoderar-se, elas resistem à subordinação que por tanto tempo lhes foi imposta pelos homens e retiram-se da dominação masculina. Assim sendo, esse conceito realmente carrega consigo outras ideias, tais como poder, dominação, subordinação e resistência.

Baseando-nos em Riot-Sarcey (2009), podemos dizer que a *liberdade* e a *independência* são duas importantes condições para acessar o poder. De modo geral, uma mulher só pode obter liberdade, independência e poder se transgredir as normas do patriarcado, um sistema social que *ainda* apresenta marcas na contemporaneidade, haja vista que, de forma geral, "a passagem do sujeito submisso a sujeito livre supõe o questionamento das formas do poder que se exerce sobre cada indivíduo" (RIOT-SARCEY, 2009, p. 187). Nesse sentido, o feminismo tem papel importante e crucial, pois as mulheres se engajaram

> *na batalha em busca de espaço e oportunidades dentro do mundo patriarcal*. [...] Argumentando que mulheres eram seres humanos tão capacitados quanto seus pares do sexo masculino, que uma igualdade de gêneros deveria ser publicamente reconhecida e que o pessoal é político, estas mulheres buscaram não só resistir a um sistema de dominação, mas lutar contra ele (TOKITA, 2012, p. 48, grifo nosso).

Portanto, o feminismo, "que pode se definir pelo combate a favor da igualdade, é para as mulheres o meio de chegar tanto ao *poder da palavra* como ao *poder da ação*" (RIOT-SARCEY, 2009, p. 188, grifo nosso). Riot-Sarcey (2009) salienta que o feminismo não pode considerar sua luta acabada, pois, mesmo em países democráticos, ainda há desigualdades entre homens e mulheres, por exemplo, no que diz respeito ao sistema hierárquico existente na política, cujos "lugares estratégicos dos poderes de decisão [ainda] *permanecem nas mãos da elite masculina*" (RIOT-SARCEY, 2009, p. 188, grifo nosso).

Segundo Sardenberg (2006, p. 1), a teoria sobre o empoderamento das mulheres surgiu da práxis, isto é, foi "utilizado primeiro por ativistas feministas e por movimentos de base para

depois se tornar objeto de teorização". Ainda de acordo com a autora, dentro da perspectiva do feminismo, o empoderamento das mulheres

> é o processo da conquista da autonomia [...]. E trata-se, [...] ao mesmo tempo, de um instrumento/meio e um fim em si próprio. O empoderamento das mulheres implica [...] na libertação das mulheres das amarras da opressão de gênero, da opressão patriarcal. [...] Isso não quer dizer que não queiramos também acabar com a pobreza, com as guerras, etc. Mas para nós o objetivo maior do "empoderamento" é destruir a ordem patriarcal vigente nas sociedades contemporâneas, além de assumirmos maior controle sobre "nossos corpos, nossas vidas" (SARDENBERG, 2006, p. 2).

Há de se considerar que o empoderamento, ainda conforme Sardenberg (2006), é de ordem coletiva de acordo com a visão feminista, pois inclui ações/mudanças para além da esfera individual. Conforme nos demonstra Leon (2001, p. 97 *apud* SARDENBERG, 2006, p. 3), "o empoderamento como autoconfiança e autoestima deve integrar-se em um sentido de processo com a comunidade, a cooperação e a solidariedade".

De modo geral, o empoderamento das mulheres diz respeito, enquanto fim em si mesmo, à transformação das estruturas opressoras por meio de mudanças na legislação e em outras instituições que reforçam a dominação masculina bem como o poder do homem sobre recursos materiais, intelectuais, ideológicos etc. Conforme Sardenberg (2006, p. 6), Batliwala acredita que empoderamento é "o processo de questionar essas ideologias e relações de poder, e de ganhar maior controle sobre os recursos". Batliwala (1994, p. 130 *apud* SARDENBERG, 2006, p. 6, grifo nosso) acrescenta que o conceito aqui abordado se refere a uma série de ações e atividades que questionam as relações

> de poder. No caso de indivíduos e grupos cujo acesso aos recursos e poder são determinados por classe, casta, etnicidade e gênero, *o empoderamento começa quando eles não apenas reconhecem as forças sistêmicas que os oprimem, como também atuam no sentido de mudar as relações de poder existentes*. Portanto, o empoderamento é um processo dirigido para a transformação da natureza e direção das forças sistêmicas que marginalizam as mulheres e outros setores excluídos em determinados contextos.

Baseando-se nessa reflexão, que inclui não apenas o empoderamento de mulheres, mas também de outras classes de indivíduos, Sardenberg (2006, p. 6) conclui que

> empoderamento é, simultaneamente, processo e o resultado desse processo, sendo que, no caso das mulheres, esse processo tem como objetivos: (1) questionar a ideologia patriarcal; (2) transformar as estruturas e instituições que reforçam e perpetuam a discriminação de gênero e as desigualdades

> sociais; e (3) criar as condições para que as mulheres pobres possam ter acesso – e controle sobre – recursos materiais e informacionais.

O processo diz respeito à passagem de um estado de impotência para um de controle e à transformação das estruturas que perpetuam desigualdades, já o resultado se relaciona com o fato de alcançar mudanças que dão à mulher condições para não apenas acessar poder, recursos materiais, informações e tudo o mais que lhes era negado, mas controlar e colocar em prática tudo o que antes não podia. Portanto, no que diz respeito ao empoderamento feminino, a mulher deve questionar e lutar contra o patriarcado para retirar-se do controle masculino e obter ela mesma controle sobre seu corpo, decisões, escolhas e caminhos. Aliás, o empoderamento das mulheres implica, por consequência, a perda de privilégios concedidos aos homens pelo sistema patriarcal, sendo que, nesse processo, os homens libertam-se de seus papéis de opressores (cf. BATLIWALA, 1994 *apud* SARDENBERG, 2006). Por isso, o empoderamento das mulheres representa um grande desafio ao patriarcado.

Vale acrescentar que, segundo Sardenberg (2006), antes mesmo de questionar e lutar contra o patriarcado, a mulher deve reconhecer que esse tipo de sistema legitima a dominação masculina e, ao mesmo tempo, preserva a opressão, assim, o primeiro passo é conscientizar-se. A mulher, para a estudiosa, tem que ser convencida ou convencer a si mesma de que tem direitos quanto à igualdade, dignidade e justiça. Entram aqui, ainda conforme Sardenberg (2006), os *agentes do empoderamento*, facilitadores (ideias, informações, situações, outras mulheres etc.) que não somente conscientizam, mas encorajam e conduzem as mulheres à ação, visando assim transformar sua situação e lugar na sociedade.

A pesquisadora salienta, mais uma vez, que as mudanças ocorrem a partir de ações coletivas. De um ponto de vista feminista, a sociedade é forçada a mudar suas estruturas apenas quando um grande número de mulheres se mobiliza e busca a mudança. Ainda que seja de ordem coletiva, o empoderamento também atinge o indivíduo. Segundo Sardenberg (2006, p. 8), "processo de empoderamento não é linear, mas sim espiral. A espiral do empoderamento afeta todo mundo", do indivíduo ao coletivo.

Além disso, conforme Kabber (1999 *apud* SARDENBERG, 2006), o empoderamento proporciona às mulheres, de acordo com uma perspectiva feminista, e a outras classes de pessoas e indivíduos, de uma forma mais abrangente, a capacidade e o poder, antes negados, de fazer escolhas estratégicas para assim dirigir suas próprias vidas. Nesse sentido, de acordo com Sardenberg (2006, p. 7, grifo nosso), o empoderamento pode ser encarado "*como o processo*

através do qual se expandem os limites de se fazer escolhas estratégicas, num contexto no qual isso era antes impossível/proibido/negado".

Enfim, para a análise que aqui pretendemos realizar, empoderamento inclui: i) o ato de conscientizar-se, ou seja, reconhecer as forças opressoras; ii) questionar as relações e as formas de poder; iii) transgredir as normas de modo a alcançar mudanças e a transformar as estruturas da sociedade; e iv) conquistar autonomia e ganhar maior controle e poder, seja sobre o próprio corpo, seja sobre recursos. Nesse sentido, empoderamento é processo e resultado, instrumento e fim, pois os sujeitos vão de um estado de impotência à obtenção de mudanças, da submissão e subordinação à resistência e então à liberdade e independência.

Por sinal, o conceito abarca não somente questões de gênero, já que Snow é quem detém o poder, como no patriarcado, em que o poder é dos homens, mas também questões de classe, pois, na trilogia, o empoderamento não diz respeito apenas a Katniss, uma personagem feminina que a representa o feminismo, mas igualmente à população do país, que, com a liderança da protagonista, alcança mudanças que acabam com a pobreza, com a fome e com um ciclo de violência e opressão que atinge todos os distritos de Panem, em suma, mudanças que acabam com desigualdades sociais e que libertam a população de um regime que é patriarcal, autoritário e antidemocrático. Portanto, o empoderamento é um processo dirigido para a transformação das forças que marginalizam as mulheres e outros grupos minoritários. Aliás, o empoderamento se manifesta no coletivo, com a comunidade, portanto, é espiral.

O primeiro momento em que Katniss, a nosso ver, sente-se empoderada, ainda que de forma incipiente, dá-se no episódio em que ela substitui a irmã na Colheita, desafiando não exatamente as regras da competição, pois é permitido se voluntariar, mas fazendo isso por amor à família, afinal, "a devoção familiar, para a maioria das pessoas, termina quando começa o dia da colheita" (COLLINS, 2010b, p. 33). Nesse episódio, a atitude de Katniss comove as pessoas do Distrito 12, que, por sua vez, demonstram uma forma sutil de protesto, corroborando, assim, para a ideia de empoderamento como algo coletivo e espiral:

> Então [...] eu fico parada enquanto *eles participam da forma mais ousada de protesto que conseguem*. *O silêncio*. *O que quer dizer que nós não concordamos*. *Nós não perdoamos*. *Tudo isso é errado*.
> Então, algo inesperado acontece. Pelo menos eu não esperava, porque eu não imagino o Distrito 12 como um lugar que se importa comigo. Mas uma mudança ocorreu desde que subi os degraus e tomei o lugar de Prim. Agora parece que me tornei algo precioso. A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem. É um gesto antigo de nosso distrito, e raramente utilizado. Eventualmente visto em

> enterros. Significa agradecimento, admiração, adeus a alguém que você ama (COLLINS, 2010b, p. 31, grifo nosso).

Ainda na trama do primeiro romance, há outro episódio que podemos interpretar sob a luz do empoderamento feminino. Estamos nos referindo à cena em que Katniss realiza um ritual fúnebre a Rue, sua aliada: "– Tchau, Rue – sussurro. E pressiono os três dedos médios de minha mão esquerda em meus lábios e os ergo na sua direção. Então, começo a caminhar sem olhar para trás" (COLLINS, 2010b, p. 254). Em uma competição na qual crianças e adolescentes devem lutar uns contra os outros, entrar em luto pela morte de um tributo e executar uma espécie de cerimônia é um ato de resistência e desafio contra as estruturas opressoras da sociedade, assim, Katniss toma consciência das relações de poder e, por consequência, é empoderada, pois questiona e transgride as normas, conquistando maior autonomia. Em retribuição, a heroína recebe um presente do Distrito 11, acontecimento narrativo que podemos ver também como sendo parte do empoderamento, uma vez que esse conceito, de um modo geral, não compete somente ao individual, estando igualmente ligado ao coletivo:

> Abro o paraquedas e encontro um pequeno pedaço de pão. [...] isso é algo inédito. Uma dádiva de um distrito ser entregue a um tributo de outro distrito. Ergo meu rosto e percebo os últimos raios de luz do dia.
> – Meus agradecimentos ao povo do Distrito 11 – digo. Quero que eles saibam que sei de onde vem a dádiva. Que todo o valor daquela dádiva foi reconhecido (COLLINS, 2010b, p. 255-256).

A morte de Rue, com efeito, insufla em Katniss a vontade de vencer a 74ª edição dos Jogos Vorazes, por isso, podemos interpretar esse evento como um *agente de empoderamento*, ou seja, a heroína foi empoderada por esse acontecimento, que a ajudou a alcançar a vitória, mudando, assim, sua situação na trama do primeiro romance.

> [...] eu disse a Rue que estaria lá. Por nós duas. E, de algum modo, isso parece ainda mais importante do que a promessa que fiz a Prim. Agora realmente acho que tenho uma chance. Vencer. [...] Alguma coisa aconteceu quando segurei a mão de Rue e fiquei assistindo à vida se esvair do seu corpo. Agora estou determinada a vingá-la, a tornar sua falta inesquecível. E só vou conseguir isso vencendo e, por conseguinte, também me tornando inesquecível (COLLINS, 2010b, p. 259).

Na fábula de *Em chamas*, Katniss visita o Distrito 11 durante a Turnê da Vitória. Ali, a protagonista deveria encenar o papel de *estudante loucamente apaixonada* para proteger sua família e amigos da Capital. Porém, Katniss recusa o silêncio (*poder falar*) e discursa a respeito

de como Rue e Thresh foram importantes para ela. Ainda que, neste momento, não alcance mudanças que transformam as bases dessa sociedade patriarcal, classista e opressora, a atitude e o comportamento da protagonista revelam empoderamento, pois ela se conscientiza, questiona e transgride as normas da Capital ao mostrar apoio ao Distrito 11, algo que Snow tenta impedir, já que a união dos distritos pode levar a uma revolução.

Em um acontecimento inédito, a população do Distrito 11 repete o gesto que as pessoas do 12 fizeram quando a heroína substituiu a irmã na Colheita da 74ª edição da competição, o que pode ser visto como um *agente de empoderamento*, corroborando mais uma vez que essa ideia envolve o coletivo, pois desperta em Katniss o desejo de se revoltar contra a Capital. Em outros termos, o evento demonstra resistência ao governo de Snow e apoio à protagonista, mesmo que, *a priori*, ela tenha ficado com medo da situação.

> Fico lá parada, sentindo-me *arrasada* e *apequenada*, milhares de olhos fixos sobre mim. Há uma longa pausa. Então, de algum lugar na multidão, alguém assobia a melodia de quatro notas dos tordos que Rue cantava [...].
> O que acontece em seguida não é um acidente. É muito bem-executado para ser algo espontâneo, porque acontece em total uníssono. Todas as pessoas na multidão pressionam os três dedos médios de suas mãos esquerdas contra os lábios e os estendem na minha direção. É o nosso sinal no Distrito 12, o último adeus que dei a Rue na arena.
> Se eu não tivesse falado com o presidente Snow, esse gesto talvez me levasse às lágrimas. Mas com suas recentes ordens para acalmar os distritos ainda frescas em meus ouvidos, a manifestação me enche de *pavor*. *O que ele vai pensar dessa saudação pública à garota que desafiou a Capital*?
> O impacto do que acabei de fazer me atinge em cheio. Não foi intencional – quis apenas expressar os meus agradecimentos –, mas acabei provocando uma coisa perigosa. *Um ato de discordância das pessoas do Distrito 11*. É exatamente esse tipo de coisa que eu deveria estar desencorajando! (COLLINS, 2011a, p. 71-72, grifo nosso).

É importante notar que, antes de tudo, a protagonista se sentia arrasada e apequenada, portanto, sem poder algum. Então, sentiu medo, pavor, já que ela deveria desencorajar esse tipo de situação. Por fim, compreendeu, ao visitar outros distritos, que a indignação, a resistência e a rebeldia já estavam instaladas, assim, nada poderia acalmá-los. O episódio com as amoras era realmente o que faltava para que levantes começassem em certos distritos. Essas pessoas, em uma via de mão dupla, pois empoderamento é coletivo e espiral, levaram Katniss a compreender a necessidade de lutar. Assim, há empoderamento enquanto processo: a personagem principal da trilogia, que já conhecia as forças opressoras, questiona as relações vigentes de poder e resolve, mais à frente, lutar contra elas, ou seja, decide enfrentar Snow.

> [...] dá para sentir algo no ar, uma panela no fogo a ponto de transbordar. Não em todos os lugares. Algumas multidões expressam a sensação típica do gado a caminho do matadouro [...]. Mas em outros – particularmente no 8, no 4 e no 3 – existe uma genuína felicidade estampada nos rostos das pessoas assim que nos veem e, por trás dessa felicidade, fúria. Quando eles cantam o meu nome, é mais um grito de vingança do que um viva. Quando os Pacificadores aparecem para silenciar uma multidão indisciplinada, ela intensifica a postura em vez de recuar (COLLINS, 2011a, p. 82-83).

Então, ao assistir acidentalmente um alerta na televisão enquanto na casa do prefeito, a heroína descobre que o Distrito 8 iniciou um levante – "Nunca vi nada parecido em toda a minha vida, mas só posso estar testemunhando uma única coisa. Isso é o que o presidente Snow chama de levante" (COLLINS, 2011a, p. 100). Em seguida, encontra-se com Gale na floresta e sugere que fujam para a natureza selvagem, não como um ato de covardia, mas em uma tentativa última de proteger todos aqueles que ama. A princípio, o rapaz acolhe a ideia, porém, Katniss acaba lhe contando sobre o levante no Distrito 8. Diante dessa informação, Gale recusa o plano de fuga. O importante a ser destacado nesse episódio é o discurso de resistência do personagem masculino, que, a nosso ver, causa um impacto positivo na heroína no sentido de motivá-la a se conscientizar da atual situação de Panem, a questionar as relações de poder e a transgredir as normas estabelecidas de forma a alcançar mudanças que transformem as bases da sociedade em que vivem. Assim sendo, Gale age como um *agente de empoderamento*. Além disso, mais uma vez percebemos que o conceito abarca o coletivo e, neste caso, questões não somente de gênero (feminismo), mas de classes (desigualdade e opressão social).

> – O que foi que você viu?
> – [...] Vi uma coisa na televisão do prefeito. Uma coisa que não era para eu ter visto. Tinha uma multidão, e focos de fogo, e os Pacificadores estavam atirando nas pessoas, mas todo mundo estava reagindo... – Mordi o lábio e lutei para continuar descrevendo a cena. Em vez disso, digo em voz alta as palavras que têm me comido por dentro. – E a culpa é minha, Gale. Por causa do que eu fiz na arena. Se eu tivesse simplesmente me matado com aquelas amoras, nada disso teria acontecido. Peeta poderia ter voltado para casa e todas as outras pessoas também estariam seguras.
> – Seguras para fazer o quê? – diz ele, num tom de voz mais sereno. – Morrer de fome? Trabalhar como escravas? Mandar os filhos para colheita? *Você não fez mal às pessoas, você deu uma oportunidade a elas*. Elas só precisam ser corajosas o suficiente para agarrar essa oportunidade. Já se fala sobre isso nas minas. As pessoas que querem lutar. Você não vê? Está acontecendo! Está finalmente acontecendo! Se está ocorrendo mesmo um levante no Distrito 8, por que não aqui? Por que não em todos os distritos? Essa pode ser a coisa, a coisa que a gente tem... (COLLINS, 2011a, p. 110-111, grifo nosso).

Katniss, a princípio, continua com seu plano de fuga – "Minha conversa com Gale foi obviamente um revés, mas ainda estou determinada a prosseguir com o plano de fugir do Distrito 12" (COLLINS, 2011a, p. 113). Porém, logo em seguida, a protagonista presencia Gale sendo chicoteado publicamente por ter sigo pego, em flagrante, com um peru selvagem (a caça é, como sabemos, ilegal). Esse evento causa na heroína uma revolta, levando-a à conclusão de que é covardia fugir: "Sou covarde. [...] mesmo podendo ser claramente útil em alguma coisa, fugiria para continuar viva" (COLLINS, 2011a, p. 129). Esse evento se apresenta também como um *agente de empoderamento*. Então, considera que o episódio com as amoras pode ter sido realmente um ato de desafio à Capital, ainda que inconsciente, e que os distritos perceberam isso antes mesmo de ela o perceber. Assim, concluímos que o conceito de empoderamento é de fato coletivo/espiral, pois, no caso da trama da trilogia aqui estudada, o processo de empoderar-se envolve Katniss e a população de Panem.

> Será possível que as pessoas nos distritos estejam com a razão? Que aquilo tenha sido um ato de rebelião, mesmo que feito de modo inconsciente? Porque no fundo, no fundo, devo saber que manter a mim mesma, ou à minha família, ou aos meus amigos vivos fugindo não é o suficiente. Mesmo que eu conseguisse. Isso não consertaria nada. Isso não impediria as pessoas de se ferirem da mesma maneira que Gale hoje (COLLINS, 2011a, p. 130).

Henthorne (2011) acredita que o episódio com as amoras nos demonstra como Katniss conseguiu manipular os Idealizadores dos Jogos Vorazes, um espetáculo em que a Capital e o presidente Snow não apenas mostram, mas reafirmam seu poder sobre os distritos do país. Com as amoras, a personagem principal desafiou esse poder e, ao mesmo tempo, empoderou-se. Para Henthorne (2011), o reconhecimento de que seu romance com Peeta se tornou o ponto principal da edição permitiu a Katniss manipular os Patrocinadores e os Idealizadores. Então, após ser revogada a regra que permitia dois tributos de um mesmo distrito vencerem, Katniss manipula e convence os Idealizadores de que ela e Peeta preferem morrer do que sobreviver um sem o outro. Nos termos de Henthorne (2011, p. 102, tradução nossa),

> Como Katniss percebe, um suicídio duplo subverteria o propósito ideológico dos Jogos, que é dramatizar o poder absoluto do governo sobre seus cidadãos: ao se matar, Katniss e Peeta estariam demonstrando agência, embora de forma muito limitada, algo que é totalmente inaceitável para a Capital. Além disso, um suicídio duplo negaria à Capital um vencedor para desfilar pelos distritos como um lembrete vivo de seu poder [...]. Por consequência, os Idealizadores

> se rendem e ambos Katniss e Peeta são declarados vencedores, Katniss derrotando a Capital em seu próprio jogo.[167]

Se os Jogos Vorazes dramatizam o poder absoluto do governo de Snow, quando Katniss manipula os Idealizadores, derrotando a Capital em seu próprio jogo, ela retira a si mesma da subordinação e da submissão, conquista autonomia, transgride as normas e as relações de poder e, por consequência, empodera-se. Os elementos até aqui analisados nos mostram e confirmam que a protagonista de Collins pode ser considerada uma personagem feminina empoderada, o que a distancia das figuras femininas dos contos, tanto das princesas e camponesas, passivas por natureza, quanto das bruxas e madrastas, cujo poder é demonizado. Katniss, diferentemente, é uma mulher que, aos poucos, conquista poder em um mundo distópico, mas esse poder não é descrito como pejorativo. Nesse sentido, a trilogia mostra ser mais uma vez como um texto de caráter revisionista, pois dá a mulher algo antes negado: poder.

Finalmente, Katniss desconsidera o plano de fuga e começa a considerar um levante, no Distrito 12, contra Snow e a Capital. "Escolhi [...] a rebelião" (COLLINS, 2011a, p. 133). Se empoderamento é coletivo, vemos que várias pessoas empoderam Katniss, e vice-versa, a ponto de fazê-la considerar uma rebelião. "Gale tem razão. Se as pessoas tiverem coragem, isso pode ser uma oportunidade. Ele também tem razão quando diz que, já que fui eu quem começou tudo isso, *eu ainda poderia fazer muito*" (COLLINS, 2011a, p. 135, grifo nosso). Porém, Katniss não consegue iniciar um levante no Distrito 12, pois, além de Haymitch lhe mostrar que as pessoas não estão preparadas para uma insurgência, Snow lhe faz retornar à arena para a 75ª edição dos Jogos Vorazes: o Massacre Quaternário. Ainda assim, uma luz em Katniss se acendeu, o que a levará a se tornar a líder dos rebeldes no terceiro volume.

Aliás, antes de retornar ao *reality show* da Capital, a narradora-protagonista encontra na floresta duas fugitivas do Distrito 8, que lhe contam mais a respeito do levante que ali ocorreu.[168] Esse episódio também empodera Katniss, uma vez que ambas as figuras femininas, chamadas Bonnie e Twill, posicionam-se ao lado da heroína, como que em uma demonstração

---

[167] "*As Katniss realizes, a double suicide would subvert the ideological purpose of the Games, which is to dramatize the government's absolute power over its citizens: in killing themselves, Katniss and Peeta would be demonstrating agency, albeit in a very limited way, something that is entirely unacceptable to the Capitol. Moreover, a double suicide would deny the Capitol a victor to parade through the districts as a living reminder of their power* […]. *Consequently, the Gamemakers capitulate and both Katniss and Peeta are declared winners, Katniss in effect defeating the Capitol at its own game*".

[168] Depois do encontro com Bonnie e Twill, Katniss percebe que, de fato, nada do que fizesse poderia acalmar a inquietação dos distritos. Em uma conversa com seu time de preparação, a heroína infere que mais distritos, além do 8, podem ter igualmente se rebelado. Haymitch lhe conta que há rumores de que os distritos 7 e 11 iniciaram um levante. "Se meus cálculos estiverem corretos, isso significa que quase metade dos distritos, pelo menos, tentou se rebelar" (COLLINS, 2011a, p. 182).

de suporte à heroína e resistência contra o governo de Snow. Além disso, mostram-lhe um biscoito com um *Mockingjay* desenhado, sugerindo que a heroína e o pássaro já são o símbolo dos rebeldes. Na verdade, o próprio Distrito 8 se rebelou por conta de Katniss, assim, a heroína é também um *agente de empoderamento*. Vale frisar que o empoderamento, neste caso, não é somente uma luta das mulheres contra o patriarcado (desigualdade de gênero), mas de toda uma população contra um regime opressor (desigualdade de classe):

> Desde os Jogos Vorazes vem crescendo o descontentamento no Distrito 8. Ele sempre esteve lá, é claro, em alguma medida. Mas a diferença agora é que conversar já não é suficiente, e a ideia de agir passou de desejo à realidade (COLLINS, 2011a, p. 156).

> "Significa que a gente está do seu lado", foi o que Bonnie disse. Eu tenho pessoas do meu lado? Qual lado? Por acaso, sou inadvertidamente o rosto da rebelião pela qual todos anseiam? Será que o tordo em meu broche se transformou num símbolo da resistência? (COLLINS, 2011a, p. 162).

Essa sequência de eventos empodera Katniss, pois a conscientiza que lutar contra o regime opressor de Snow é melhor do que fugir, afinal de contas, somente assim a heroína e a população de Panem alcançarão autonomia, liberdade, independência e mudanças que visam encerrar a tirania e o patriarcado, além da opressão, da desigualdade de classes, da pobreza, da fome e da violência institucionalizada.

Ainda que a heroína não consiga se rebelar contra a Capital no romance *Em chamas*, há uma mudança em seu interior, uma espécie de empoderamento interno. Como vimos, ela faz de seu retorno à arena uma missão que visa salvar Peeta, contudo, mais que isso, essa missão se transforma em um ato de desafio e resistência contra o autoritarismo da Capital, afinal, o auto sacrifício da heroína tem como objetivo não apenas proteger o rapaz, mas fazer disso um evento que dê esperanças aos rebeldes. Empoderamento é, de fato, um conceito que remete ao coletivo, pois, na trilogia, vai do povo à heroína e dela retorna ao povo, portanto, é uma via de mão dupla. Curiosamente, Katniss acha que sua morte pode valer mais que sua própria vida, contudo, como é possível perceber na trama do terceiro romance, a personagem principal se torna a líder da revolução, provando que sua vida tem valor à causa rebelde. No excerto a seguir, podemos notar a presença do empoderamento interno, pois a heroína deseja desafiar Snow, desobedecendo as regras de seus sádicos jogos, e coletivo, já que a própria narradora autodiegética nos diz que sua agenda pessoal se uniu a uma agenda pública.

> Sim, todos nos distritos vão me assistir para ver como vou lidar com essa sentença de morte, esse ato final do domínio do presidente Snow. Eles vão procurar algum sinal de que suas batalhas não foram em vão. Se eu conseguir deixar claro que ainda estou desafiando a Capital até o fim, a Capital terá me matado... mas não ao meu espírito. Existe por acaso melhor maneira de dar esperança aos rebeldes?
> *A beleza dessa ideia é que a minha decisão de manter Peeta vivo às custas de minha própria vida é em si um ato de desobediência*. Uma recusa em disputar os Jogos Vorazes de acordo com as regras da Capital. *Minha agenda pessoal se junta completamente com minha agenda pública*. E se eu realmente puder salvar Peeta... em termos de uma revolução, isso seria o ideal. Porque terei mais valor morta. Eles podem me transformar em alguma espécie de mártir para a causa e colocar o meu retrato em cartazes, e isso vai servir mais para conquistar seguidores do que qualquer coisa que eu pudesse fazer se estivesse viva (COLLINS, 2011a, p. 257-258, grifo nosso).

Devemos dizer que, na história narrada do segundo romance, os rebeldes tinham um plano de retirar Katniss e Peeta da arena do Massacre Quaternário com vida, tendo em vista que já consideravam a protagonista o símbolo, a líder, a face e a voz da revolução antes de ela ver a si mesma dessa maneira. Nesse sentido, a protagonista não somente rompe códigos de gênero, distanciando-se da *bela passiva* dos contos – conforme discutimos anteriormente, não é vista como uma mulher submissa, recatada, incapaz, sem agência ou iniciativa, presa ao espaço doméstico, ingênua e frágil, ou seja, não é vista como uma *donzela em perigos*, aquela figura dos contos de fadas clássicos que precisa ser resgatada por forças masculinas –, mas revela a si mesma como uma personagem feminina empoderada, cujos traços como a criatividade, ação, proatividade, coragem, assertividade e agenciamento nas tomadas de decisão ajudarão o povo de Panem a alcançar mudanças significativas: um país sem opressão, sem fome e pobreza, uma nação justa, democrática e igualitária. Assim sendo, S. Collins retoma elementos dos contos de forma subversiva, dando tintas revisionistas à sua trilogia.

> – Tínhamos que salvá-la porque *você é o tordo*, Katniss – diz Plutarch. – *Enquanto você viver, a revolução vive.*
> O pássaro, o broche, a canção, as amoras, o relógio, o biscoito, o vestido em chamas. *Eu sou o tordo*. O que sobreviveu apesar dos planos da Capital. *O símbolo da rebelião* (COLLINS, 2011a, p. 408, grifo nosso).

Já na diegese de *A esperança*, a narradora-protagonista nos diz que os rebeldes esperam que ela assuma a posição de símbolo e líder da revolução. No que diz respeito ao conceito de empoderamento, podemos dizer que, por um lado, já que a maior parte da população de Panem encontra-se em guerra contra a Capital, há a presença do *empoderamento coletivo*, visto que os distritos visam derrubar um sistema opressor em que não possuem vez; por outro lado, ainda é

preciso que Katniss se sinta empoderada para liderar a revolução, pois a protagonista enfrenta o transtorno do estresse pós-traumático (na sigla médica, TEPT) e a culpa por todas as mortes que acredita ter causado (mesmo que de forma indireta). De todo modo, o aspecto importante a ser notado é que toda uma nação considera, como líder, uma jovem mulher, assim, Katniss se distancia das personagens femininas estereotipadas dos contos, em que apenas homens são vistos como heróis no sentido tradicional do termo.

> O que eles querem é que eu assuma verdadeiramente o papel que designaram para mim. O símbolo da revolução. O Tordo. Não é suficiente o que fiz no passado, desafiando a Capital nos Jogos, fornecendo um ponto de reorganização. *Devo agora tornar-me a líder real, o rosto, a voz, o corpo da revolução*. A pessoa com quem os distritos – a maioria dos quais estão agora abertamente em guerra com a Capital – podem contar para incendiar a trilha em direção à vitória (COLLINS, 2011b, p. 17, grifo nosso).

Em resumo, a população se sente empoderada para iniciar uma revolução cujo objetivo é derrubar um governo opressor e autoritário. Katniss, por sua vez, ainda não se sente do mesmo modo, pois teme causar mais mortes caso aceite o papel de *Mockingjay*, como podemos notar no trecho a seguir, em que a protagonista, dando-nos acesso livre a suas reflexões, questiona a si mesma sobre o que pode causar se se posicionar como a líder, a voz e o símbolo dos rebeldes: "Será possível que algo de bom que eu venha a realizar supere os estragos decorridos de minhas ações?" (COLLINS, 2011b, p. 19). Nessa direção, podemos dizer que falta a Katniss, neste momento, empoderamento interno, pois, ao enfrentar transtornos psicológicos, desconfia de sua atuação na revolução que visa derrubar Snow.

Após assistir a uma entrevista em que Peeta, preso na Capital, pede um cessar-fogo, Katniss decide assumir a posição de líder da revolução, pois reconhece que, caso voltem atrás, a retaliação da Capital pode ser desproporcional. Em uma reunião com Coin, a heroína impõe inclusive seu desejo de matar Snow. "– Só mais uma coisinha. Eu mato Snow" (COLLINS, 2011b, p. 51). Em seguida, assim como no segundo romance, encontramos uma sequência de eventos que empoderam Katniss, revelando-nos que coletivo e individual caminham juntos. A heroína, como sabemos, é enviada ao Distrito 8, recentemente bombardeado pela Capital. Em um hospital de campanha improvisado, ela se encontra com os sobreviventes (antes de uma nova onda de bombardeios acometê-los). Aqueles que sobreviveram ao primeiro bombardeio mostram apoio a Katniss, dando-lhe poder e desse modo aumentando as forças da heroína para continuar a guerra contra a Capital. Neste momento, a protagonista finalmente percebe possuir

autonomia e poder para lutar contra o presidente Snow e assim transformar as estruturas e as bases opressoras da sociedade em que vive.

> Começo a entender muito bem o quanto as pessoas se engajaram para me proteger. O que significo para os rebeldes. Minha batalha em curso contra a Capital, que frequentemente parecia uma jornada solitária, não foi empreendida sozinha. Eu tinha milhares e milhares de pessoas dos distritos ao meu lado. Eu era o Tordo delas muito antes de aceitar o papel.
> Uma nova sensação começa a germinar dentro de mim. Mas só consigo defini-la quando estou em pé em cima de uma mesa, acenando para me despedir de todas aquelas pessoas que cantavam meu nome com suas vozes roucas. *Poder*. *Tenho uma espécie de poder que jamais soube que possuía*. Snow soube disso assim que entreguei aquelas amoras. Plutarch soube quando me resgatou da arena. E Coin sabe agora (COLLINS, 2011b, p. 103, grifo nosso).

Depois de uma segunda onda de bombas, Katniss encontra o hospital destruído e sem sobreviventes. Ainda assim, a personagem já se sente empoderada o suficiente para desafiar Snow publicamente, fazendo uso de sua voz, algo que em sociedades patriarcais as mulheres não possuíam nem mesmo dentro de suas casas. Em frente aos destroços do hospital, a heroína diz para as câmeras (uma equipe de cinegrafistas acompanhou-a de modo a conseguir imagens para transmitir a todo o país):

> – O presidente Snow diz que está nos enviando uma mensagem? Bom, tenho uma para ele. Você pode nos torturar e nos bombardear e queimar nossos distritos até que eles virem cinzas, mas está vendo isto aqui? – Uma das câmeras segue o local que eu aponto com a mão: as aeronaves queimando no telhado do armazém em frente a nós. A insígnia da Capital em uma das asas brilha visivelmente em meio às chamas. – Está pegando fogo! – Estou gritando agora, disposta a ter certeza de que ele não perderá nenhuma palavra. – Se nós queimarmos, você queimará conosco! (COLLINS, 2011b, p. 112).

O silêncio/silenciamento, por exemplo, é um elemento interessante a ser analisado, pois é associado à feminilidade dentro de uma visão sexista. De acordo com Kimberly Lau (2008, p. 618, tradução nossa), no que diz respeito aos contos maravilhosos europeus, os personagens masculinos são *oradores ativos*. A pesquisadora cita um estudo de Ruth B. Bottigheimer, cuja análise apontou que, na antologia dos irmãos Grimm,

> os homens são oradores ativos – frequentemente apresentados como usando o discurso direto e verbos ativos, por exemplo – enquanto as mulheres são condenadas ao silêncio. Para personagens masculinos e femininos, a relação

> de gênero com a fala reflete os valores sociais dominantes da época, bem como as tentativas dos Grimm de perpetuar identidades de gênero hegemônicas.[169]

Refletindo sobre isso, Martins (2015, p. 33, grifo nosso) afirma que, nos contos de fadas, "não é fazendo uso de sua capacidade intelectual e perspicácia que as protagonistas costumam encontrar a solução para seus problemas, mas sim através de outros atributos, como beleza, trabalho árduo e *refreamento da fala*". Na contramão, se as personagens femininas são atuantes e fazem uso de sua voz e criatividade, "percebemos uma forte tendência de apresentá-las como vilãs, anormalidades, monstros, verdadeiros demônios que merecem a punição". Assim sendo, vemos que, por um lado, os contos valorizam a mulher passiva e inocente que fica em silêncio, por outro lado, condenam as bruxas e madrastas e, por consequência, legitimam o poder de fala dos personagens masculinos (cf. MARTINS, 2015).

A constatação de Ruth Bottigheimer leva-nos a dizer que o silenciamento das mulheres nos contos de fadas não passa de um reflexo da condição feminina nas sociedades patriarcais. Conforme lembra Pinto (2019, p. 572),

> a palavra pública não estava entre as mulheres, a nós era destinado o espaço privado e a eles, tudo o que era notório [...].
> [...] mesmo nos ambientes privados, [a mulher] deveria seguir à risca aos "códigos de conduta" da esposa ideal. Assumindo a posição de escuta, caladas aprenderam a suprimir as vozes de seus corpos [...].

Nessa esteira, Chatagnier (2014, p. 30) confirma que, ao considerarmos o contexto de privação e reclusão da mulher durante a maior parte da História, "é possível observar que a mulher é silenciada, já que não lhe é reservada a fala em público, por exemplo". A partir do que expõe Tokita (2012, p. 18), o papel da mulher no espaço social "pode ser definido a partir da herança do silêncio. [...] Mesmo dentro de casa, sua palavra não tinha força, pois seu papel existia a partir da subordinação a seu marido, pai ou irmão".

Então, surge o feminismo, movimento que busca dar voz às mulheres de modo que todas sejam ouvidas não somente no interior de suas casas, mas também em público.

> Batalhas incessantes marcam a história das mulheres, do silêncio ao grito por igualdade de direitos, uma história povoada por um vazio profundo, em lacunas que persistem em construir identidades estereotipadas, forjadas pela tradição da obediência e da omissão. Seguimos buscando romper silêncios, resistir aos padrões que ainda nos são apresentados, ultrapassar as fronteiras

[169] "*men are active speakers—often presented as using direct speech and active verbs, for instance—whereas women are consigned to silence. For both male and female characters, the gendered relationship to speech reflects the dominant social values of the time as well as the Grimms' attempts to perpetuate hegemonic gender identities*".

> entre a tradição e a contemporaneidade, construindo diálogos possíveis na escrita da nossa história (PINTO, 2019, p. 573).

Na trilogia, em especial na diegese do terceiro romance, Katniss distancia-se em muito das personagens silenciadas dos contos de fadas da tradição, corroborando nossa hipótese de que a série pode ser interpretada como um texto revisionista. Com efeito, a heroína, na trama de *A esperança*, faz uso de sua voz, confrontando o presidente Snow e a Capital diretamente. Ao gravar um vídeo para Beetee, a protagonista proclama sua liberdade. Ao usar sua voz contra um governo opressor, autoritário e masculino, a protagonista dos romances institui-se de poder. Em última análise, Katniss anunciou sua liberdade e autonomia ao fazer uso da palavra (*poder falar*), transgredindo a norma do silêncio e resistindo ao regime autoritário de Snow, deixando com isso a posição de sujeito submisso. No entanto, vale dizer que esse empoderamento só foi possível graças aos *eventos coletivos* analisados anteriormente.

> – [...] não tenho mais nenhuma reserva em fazer o que quer que seja necessário para destruir a Capital. *Finalmente estou livre*. – Levanto os olhos para o céu e observo o voo de um gavião. – O presidente Snow uma vez admitiu que a Capital era frágil. Na época, não entendi o que aquilo significava. Era difícil ver com clareza porque eu tinha muito medo. *Agora não tenho mais*. A Capital é frágil porque depende dos distritos para tudo. Comida, energia, até mesmo para recrutar os Pacificadores [...]. Se proclamarmos nossa liberdade, a Capital entra em colapso. *Presidente Snow, graças a você, estou oficialmente proclamando a minha hoje* (COLLINS, 2011b, p. 185, grifo nosso).

No episódio em que é enviada ao Distrito 2, Katniss faz uso mais uma vez de sua voz, revelando-nos que, agora, sente-se empoderada o suficiente para enfrentar o governo de um tirano sem escrúpulos. A nosso ver, mais que a força do braço, a voz de uma pessoa pertencente ao que hoje chamamos de *minorias*, como as mulheres, os negros e a comunidade *queer*, tem muito poder, já que, na sociedade patriarcal, que exilou esses grupos no país do silêncio, não podiam expor nem impor o que pensavam.

> – Essas pessoas. – Indico os corpos feridos na praça. – Elas não são nossas inimigas! – Eu me volto novamente para a estação ferroviária. – Os rebeldes não são seus inimigos! Nós todos temos um único inimigo, e é a Capital! *Esta é a nossa chance de pôr um fim ao poder deles*, mas precisamos de todas as pessoas de todos os distritos para conseguir isso!
> As câmeras estão focalizadas em mim enquanto estendo as mãos ao homem, aos feridos, aos rebeldes relutantes em toda Panem.
> – Por favor! Juntem-se a nós! (COLLINS, 2011b, p. 243, grifo nosso).

Após esse evento, Katniss se encontra com Johanna Mason, Distrito 7. Essa personagem feminina confirma a importância da protagonista para os rebeldes, chamando-a de "defensora-dos-fracos-e-oprimidos" (COLLINS, 2011b, p. 238) e declarando que, na Capital, todos têm medo de Katniss: "– [...] Na Capital, *eles agora têm medo é de você*" (COLLINS, 2011b, p. 238, grifo nosso). A heroína, com efeito, sente-se empoderada, pois, antes mesmo de partir do Distrito 13 para a Capital a fim de participar do conflito que ali está acontecendo, declara ser "uma vitoriosa livre-pensadora" (COLLINS, 2011b, p. 271). Ser uma mulher livre-pensadora em um governo opressor, autoritário e patriarcal não somente é um ato de resistência, mas também de empoderamento enquanto resultado, pois, ainda que Snow esteja, neste momento, na presidência, Katniss, por sua vez, já saiu do estado de impotência e submissão para outro, no caso, de resistência, liberdade e independência.

Com o que analisamos até aqui, concluímos que estão presentes, na trilogia de Collins, dois tipos de empoderamento. O primeiro diz respeito ao empoderamento feminino, afinal, se a Capital e Panem podem, de modo geral, ser vistas como uma alegoria ao patriarcado, quando, no desfecho da trilogia, Snow é derrotado, o próprio sistema patriarcal é encerrado. Aliás, a heroína conquista um mundo mais justo que inclusive passa a ser liderado por uma mulher, pois a comandante Paylor, líder dos rebeldes do Distrito 8, se torna a primeira presidenta de Panem em uma eleição emergencial, porém democrática.

Além disso, há o que podemos chamar de *empoderamento espiral*, uma vez que Katniss empodera os distritos que, por sua vez, também a empoderam de forma que possam derrotar um governo antidemocrático. Nesse sentido, o herói, neste caso, a própria Katniss, sai da esfera do herói individual, aquele que realiza missões particulares (a protagonista, no primeiro e segundo romances, buscou salvar Prim e Peeta) e ingressa na esfera do herói coletivo (em *A esperança*, a protagonista lidera os rebeldes). Com isso, empoderamento individual e coletivo estão interligados na trilogia, já que Katniss é heroína de todo um país.

Assim sendo, o herói-buscador dos contos de magia é ressignificado não apenas porque é representado, na trilogia, por uma personagem feminina, não sendo caracterizada de maneira pejorativa (Katniss não é *mulher-anjo*, não é uma *donzela em perigo* e nem mesmo *mulher-demônio*), mas porque é também coletivo, especialmente no último romance, no qual Katniss luta ao lado dos rebeldes para derrubar um governo opressor e autoritário. Com efeito, após reconhecer as forças opressoras, questionar as relações de poder e transgredir as normas para assim alcançar mudanças, a população dos treze distritos, com a derrota de Snow e da Capital, conquista autonomia e controle sobre recursos que antes eram negados.

Katniss também conquista esses elementos e obtém, além disso, poder para dirigir sua própria vida. A protagonista, por exemplo, decide se casar com Peeta, concebendo com ele dois filhos. Antes, como sabemos, dado o contexto em que se encontrava, a heroína de Collins não apenas recusava o casamento como também a possibilidade de colocar mais crianças em um mundo como aquele governado por Snow. De modo geral, todos, incluindo Katniss, obtiveram os cinco poderes antes mencionados: poder fazer, acessar, falar, agir e ser. Por isso, concluímos: Katniss Everdeen é uma *personagem feminina empoderada*[170]; "Jogos vorazes", por sua vez, é uma história que retoma os contos de fadas e, ao mesmo tempo, deles se distancia, configurando um texto de caráter feminista e revisionista.

5.4 Considerações parciais

Neste capítulo, vimos que a dualidade entre duas personagens femininas (mulher-anjo e mulher-demônio) é retomada na trilogia, mas de uma forma *relativizada*, pois Alma Coin, embora represente nuances da mulher-demônio, compartilha o papel de antagonista com Snow, um personagem masculino, sendo que nos contos o papel de vilania é reservado quase sempre às mulheres. Ao mesmo tempo, a dualidade é desfeita, ou melhor, reorganizada, porque Katniss, uma personagem feminina, posiciona-se como herói, e Peeta, um personagem masculino, como mulher-anjo. Com efeito, na série percebemos o resgate da mulher-anjo e da mulher-demônio, todavia, Collins empreende uma atualização antissexista: enquanto Peeta representa nuances do anjo, Katniss não retrata nem uma nem outra, já que é a heroína da história. Assim sendo, há uma ressignificação de códigos de gênero, indicando uma descontinuidade e um distanciamento crítico que expõe o sexismo inerente nos contos de magia da tradição.

Além disso, vimos que há, nos romances, questionamentos que cercam o casamento e a maternidade enquanto eventos obrigatórios e únicas fontes de felicidade feminina. Por isso, há uma transgressão desses temas, corroborando com a revisão feminista dos contos de fadas, em que Collins se recusa a continuar e a compactuar com a tradição patriarcal que levou e ainda leva muitas mulheres a fazerem de suas vidas jornadas que as direcionam inequivocamente e sem desvios ao casamento e à maternidade. Podemos até mesmo dizer que Katniss, ao recusar

[170] Na trilogia, outras personagens femininas, como Primrose Everdeen, que estuda e treina para ser uma médica, e Alma Coin, uma revolucionária bélica, são também empoderadas, mostrando-nos assim o poder feminino que as pautas feministas, de um modo geral, colocam em destaque, no sentido de sublinhar, por exemplo, que as mulheres podem e devem ocupar os mesmos cargos e patamares que os homens ocupam na sociedade.

o enlace durante os romances, mina o patriarcado, fonte de opressão das mulheres, pois esse tipo de sistema depende da aceitação de papéis estereotipados para sobreviver. Embora se case no desfecho da trilogia, ainda assim há uma ruptura, pois o matrimônio não é a resolução dos problemas, nem mesmo garante felicidade eterna.

Então, observamos como Katniss se afasta da estereotipia feminina tal como encontrada nos contos maravilhosos, em que princesas e camponesas, de um modo geral, são caracterizadas sempre do mesmo modo: *belas passivas*. A protagonista de Suzanne Collins, diferentemente, é uma habilidosa caçadora, uma negociante nata, uma heroína proativa e corajosa e, finalmente, uma guerreira que participa de uma guerra civil e se torna a líder de uma revolução. A propósito, ao analisar esses elementos, chegamos à conclusão de que a protagonista é uma figura feminina empoderada, o que certamente a distancia das personagens femininas estereotipadas dos contos tradicionais, sejam elas princesas, plebeias, bruxas ou madrastas.

Por essas razões, a trilogia configura um texto revisionista e Katniss, por sua vez, pode ser interpretada como uma heroína delineada pelo feminismo, uma vez que diversos traços e características atribuídos a ela coincidem com as pautas desse movimento contemporâneo. Frankel (2013, p. 199, tradução nossa) também acredita nisso: "Katniss é um ícone feminista? Certamente. Em um mundo repleto de Harry Potters, Percy Jacksons, Batmans e Avengers, ela é uma heroína poderosa"[171]. Katniss é um ícone do feminismo e um modelo para uma nova geração de leitores, os jovens conectados com a contemporaneidade, mas o apelo da trilogia, com certeza, ultrapassa gerações, gênero, classe social, raça e etnia.

Assim sendo, a protagonista de Collins tem um papel social: é sintoma e necessidade de nossos tempos e, como as figuras femininas dos contos, pode socializar as meninas e mulheres de nossa geração, no sentido de encorajá-las a lutar contra preconceitos, a usar suas vozes, a se posicionar politicamente e a não deixar que ninguém lhes imponha limites de gênero. Aliás, de acordo com Kersten (2018, p. 58, tradução nossa), estudiosos veem Katniss como uma poderosa "protagonista feminista que subverte os papéis de gênero por causa do papel masculino protetor que ela assume"[172] no desenvolvimento da história.

De modo geral, refletindo acerca das teorias de Scott (1992), para quem a masculinidade e a feminilidade são posições de um sujeito, podemos dizer que Katniss expressa seu gênero de forma cambiante, no sentido de ela performar comportamentos femininos e masculinos, não se limitando, portanto, a estereótipos de gênero. Jeniffer Mitchell, segundo Kersten (2018), encara

---

[171] "*Is Katniss a feminist icon? Certainly. In a world of Harry Potters, Percy Jacksons, Batmans and Avengers, she's a powerful girl hero*".
[172] "*feminist protagonist who subverts gender roles because of the protective masculine role she takes on*".

Katniss como uma poderosa personagem feminina por conta de sua capacidade de assumir, consciente e inconscientemente, papéis femininos e masculinos.

Em última análise, Suzanne Collins parece acreditar, a nosso ver, que o feminismo é algo para todos. Um movimento que se preocupa com as mulheres, de fato, mas com a sociedade como um todo. Katniss luta não somente para ter direitos em um mundo dominado e governado por um homem vaidoso e tirano, indicando assim a luta pelos direitos das mulheres, uma vez que ela é uma personagem feminina sem direitos, mas também pelo direito de ser um indivíduo cujo gênero não é limitado ao sexo biológico nem ditado pela sociedade, podendo se expressar de forma livre e performar atividades consideradas masculinas e femininas. Luta também pela igualdade social, já que pertence ao distrito mais pobre de Panem, e pelo cuidado com o meio ambiente, pois, assim como nós, depende da natureza para sobreviver.

À guisa de conclusão, acreditamos que a protagonista da trilogia "Jogos vorazes" seja, como já mencionamos, um sintoma e uma necessidade de nossos tempos, ou seja, é um reflexo das lutas feministas e ao mesmo tempo uma inspiração para as pautas desse movimento social. Por consequência, é uma heroína feminista, uma personagem feminina corajosa que resiste aos estereótipos que caracterizam o desempenho feminino na literatura tradicional, como é o caso dos contos de fadas clássicos, e que luta contra a opressão masculina, buscando um mundo mais igualitário. Assim, Katniss distancia-se, de modo geral, das personagens femininas que temos até o século XX, que, segundo Macedo e Amaral (2005), aparecem com um espaço limitado de possibilidades, são caracterizadas de acordo com a dualidade anjo *versus* demônio, veem suas vidas presas ao casamento e estão circunscritas ao espaço doméstico. De fato, muitos desses elementos estão presentes nos contos de fadas da tradição ocidental.

A jornada e a caracterização de Katniss, por outro lado, rompe esses padrões. Por isso, concluímos que Katniss é, de fato, uma personagem feminista. Se Beauvoir acreditava, segundo McCann *et al*. (2019, p. 117), "na habilidade individual de escolher o próprio caminho e tomar as próprias decisões", podemos dizer que o feminismo diz respeito exatamente ao fato de as mulheres poderem escolher seus próprios caminhos e tomar suas próprias decisões. Beauvoir, com sua afamada obra, a saber, *O segundo sexo*, buscou incentivar a mulher a reconhecer e a desafiar a construção social de feminilidade. As mulheres, para S. de Beauvoir, devem sempre "buscar autonomia e liberdade por meio de um trabalho gratificante, de atividade intelectual, de liberdade sexual e mudanças que incluem justiça econômica" (MCCANN *et al*., 2019, p. 117). *Katniss é essa mulher*.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como dissemos anteriormente, nossa hipótese geral, a de que há pontos de contato entre "Jogos vorazes" e os contos de fadas, desdobrou-se em três hipóteses específicas. No que tange à *primeira*, concluímos, apoiados na análise feita no terceiro capítulo, que os elementos típicos do maravilhoso, aqui compreendido como um *gênero narrativo*, marcam presença no plano narrativo dos romances da trilogia "Jogos vorazes". Vale lembrar que a hipótese foi baseada em Marinho (2009), para quem as *poéticas do maravilhoso*, como os mitos, os contos e a ficção científica (dentre outros fenômenos literários, fílmicos etc.) possuem uma mesma *natureza* (o sobrenatural aceito) e uma *estrutura narrativa* muito semelhante (as funções desempenhadas pelas personagens). Baseamo-nos também nas reflexões de Rutledge (2000), pois, segundo a pesquisadora, a ficção científica herdou a fórmula estrutural dos contos de fadas, que, como um ritual de iniciação, consiste em partida-testes-retorno.

Com efeito, há na trilogia a reiteração do *enredo iniciatório*, para além da retomada do motivo *os tributos ao dragão*. Porém, há uma quebra de paradigmas, isto é, um distanciamento, pois nos contos tradicionais, de modo geral, o *enredo iniciatório* e o motivo mencionado são protagonizados por personagens masculinos. Desse modo, a protagonista da trilogia diverge das figuras femininas dos contos, não permanecendo reclusa à esfera doméstica, e se aproxima, por consequência, do herói-buscador masculino, uma vez que é participante ativa e heroína em sua própria história, sendo enviada em missões perigosas pelo mundo e solucionando problemas com o suporte de diversos doadores e auxiliares. Assim, podemos dizer que os romances criados por Collins apresentam uma leitura feminista da jornada do herói, já que os comportamentos e atitudes de sua protagonista não estão condicionados ao seu gênero.

A aventura do herói-buscador é relembrada e, ao mesmo tempo, atualizada. Assim sendo, ao representar o *herói-buscador*, a protagonista da trilogia se distancia das figuras femininas estereotipadas dos contos. Como vimos anteriormente, o *herói-vítima* coincide muito frequentemente, nos contos tradicionais, com personagens femininas descritas como indefesas, por exemplo, uma princesa raptada. Então, o *herói-buscador*, um personagem masculino, deve partir em seu resgate. Reafirma-se, com isso, o padrão hegemônico e sexista *homem resgata mulher*. Como foi possível perceber nas análises, Katniss rompe esse padrão ao se posicionar como *herói-buscador*. Por essa razão, a protagonista da trilogia aqui estudada se distancia da *donzela em apuros* dos contos maravilhosos.

Com isso, podemos dizer que a escritora estadunidense atualizou a própria narratividade intrínseca ao maravilhoso, tendo em vista que não utilizou esse modo único de contar histórias

para perpetuar padrões hegemônicos e sexistas, afinal de contas, Katniss é uma personagem feminina que cruza fronteiras de gênero, recusa estereótipos femininos (como o da donzela vitimizada) e adota traços historicamente considerados masculinos. Assim, há a atualização dos elementos do conto a uma nova realidade: a da sociedade contemporânea pós-feminista, na qual as mulheres não aceitam mais papéis estereotipados e demonstram que podem e são igualmente heróis, no sentido dicionarizado do termo.

Essa *atualização* parece ser um sintoma e uma necessidade de nossos tempos. Isso significa dizer que as personagens do conto tradicional bem como seus comportamentos, antes estereotipados e condicionados ao gênero do personagem, resultado da mentalidade patriarcal, transformaram-se devido às novas condições sociais encontradas na atualidade, como as lutas empreendidas pelo movimento feminista. Katniss Everdeen é, a nosso ver, um exemplo e um reflexo dessas transformações sociais e literárias. Esse novo tratamento das personagens parece ser algo previsto, visto que a literatura acompanha a evolução da sociedade e adapta-se a novas percepções de mundo. Logo, não é surpresa encontrar personagens, como Katniss, que recusam papéis estereotipados de gênero e executam ações que, nos contos de fadas, são quase sempre desempenhadas por protagonistas masculinos.

Assim, torna-se evidente que Collins concede à sua heroína uma posição autônoma e independente: Katniss é uma mulher forte que escolhe e decide seu destino. A protagonista não segue o modelo feminino dos contos: não é o alvo fácil de um agressor, nem é caracterizada como frágil, delicada ou indefesa. Ela não apresenta uma postura passiva diante dos fatos, nem fica à espera de um herói. Na verdade, ela é a heroína da história, análoga ao *herói-buscador* ou *herói-voluntário* dos contos, caracterizado como forte e valente.

Daí reconhecermos, diferentemente de Propp (2010), a importância de saber o que faz a personagem, mas também *quem* é a personagem, ou seja, saber que uma personagem *feminina* é quem protagoniza o *enredo iniciatório* e consequentemente quem se posiciona como *herói-buscador* é relevante em se tratando da contemporaneidade e das pautas feministas, que buscam a igualdade de gêneros e a inserção da mulher em todos os âmbitos da sociedade, recusando inclusive a separação entre os âmbitos privado e público.

À vista disso, uma atualização nas *esferas de ação* se faz presente na trilogia, pois uma mulher é quem representa o *herói-buscador*, uma posição *quase sempre* assumida por figuras masculinas nos contos de fadas tradicionais. Em outros termos, verificamos a existência de uma transformação na estrutura narrativa a nível das funções desempenhadas pelos personagens, especialmente no que diz respeito ao *herói-buscador*. Na verdade, há a ressignificação do herói masculino e igualmente do feminino, os quais receberam novo tratamento por parte da autora,

que parece nos dizer: mulheres são heroínas e participantes ativas de suas histórias, livres para percorrer o mundo em busca de missões e aventuras.

É possível dizer que o *enredo iniciático* – no qual um herói, geralmente um órfão em posição desfavorecida, deve enfrentar poderosos inimigos, mas que no fim se torna um vitorioso – encontrou lugar na literatura infantojuvenil porque satisfaz os interesses, desejos e sonhos das crianças, adolescentes e jovens, ajudando-os a enfrentar problemas, medos, inseguranças e inquietações. Nesse sentido, não é surpresa encontrarmos, na trama da trilogia "Jogos vorazes", cujos romances são direcionados ao público jovem-adulto, elementos que refletem a jornada do *desafortunado* herói dos contos.

Aliás, apesar de os contos maravilhosos serem produto de uma mentalidade sexista e patriarcal, afinal de contas, os *protagonistas masculinos* e suas aventuras em terras distantes são frequentemente preconizados, podemos dizer que a jornada do herói-buscador reflete a vida do próprio ser humano, evidenciando com isso a intrínseca relação entre literatura e sociedade. Encontrada por Joseph Campbell nos mitos, por Vladimir Propp nos contos e por Carl Jung no inconsciente coletivo, a jornada humana (as aspirações, os obstáculos enfrentados e superados, os fracassos e as vitórias) se faz presente nas aventuras de Katniss Everdeen e nas histórias de muitos outros heróis e heroínas. Por essa razão, a nosso ver, o maravilhoso resiste e sobrevive na contemporaneidade, nos mais diversos suportes e mídias, como é o caso da trilogia literária de ficção científica criada por Collins.

Por esse ângulo, tanto o conto de fadas quanto a trilogia norte-americana representam o que o ser humano confronta no mundo real a nível do imaginário, ou seja, refletem os estágios da vida do homem: danos, carências, faltas e perdas levam o homem a se mover, a sair de sua zona de conforto, a começar aventuras. Procura por auxiliares, ultrapassa obstáculos, encontra-se com doadores, enfrenta e derrota malfeitores. Esses acontecimentos, eventos e situações fazem parte da vida de todos nós. Assim, podemos dizer que as histórias de cunho maravilhoso expressam o contínuo movimento da vida, ou seja, o maravilhoso, esse grande gênero narrativo, é uma expressão simbólica da jornada humana.

Se o *herói-buscador* é aquele que enfrenta simbolicamente o que enfrenta o ser humano no decorrer de sua existência, então esse tipo de personagem pode ser representado por qualquer pessoa, independentemente de seu gênero. Por isso, encontramos, nos dias de hoje, personagens femininas como Katniss, que cruzam fronteiras de gênero, assumem traços historicamente considerados masculinos e realizam a jornada do herói-buscador dos contos maravilhosos. Elas não estão circunscritas ao lar ou a afazeres domésticos, pelo contrário, conduzem a si mesmas

para o desconhecido de forma a desbravar e explorar o mundo, enfrentando e vencendo *elas mesmas* diversos obstáculos e testes perigosos.

Enfim, o maravilhoso marca presença na contemporaneidade, por meio de suas muitas variedades, pois faz parte do gosto popular, apelando para a imaginação e ecoando a natureza bem como a aventura do ser humano. Ainda que as narrativas possam ser atualizadas aos modos contemporâneos de pensar e agir, como é o caso da trilogia "Jogos vorazes", sua essência, que representa o que enfrentamos na vida, continua a nos encantar porque nos oferece um padrão narrativo satisfatório e identificável (partida-testes-retorno). Em razão disso, presenciamos um grande conjunto de histórias que retomam esse padrão, tanto na literatura quanto no cinema (e até mesmo nos quadrinhos e videogames).

É confirmada, portanto, a existência de um *substrato antigo* no enredo dos romances da trilogia, que retomam tanto a iniciação quanto os rituais de sacrifício por meio do motivo *os tributos ao dragão*. Ao mesmo tempo, o antigo encontra o *novo* na história narrada da trilogia, ou seja, iniciação e sacrifício, mitos, contos de fadas e elementos da contemporaneidade, como a tecnologia avançada, os *reality shows* e as pautas feministas, encontram-se no enredo dos romances e se relacionam de forma inovadora e criativa.

Então, por meio da análise dos romances, a primeira hipótese específica foi confirmada. A trilogia de S. Collins, elaborada com o molde da ficção científica, uma das várias vertentes do maravilhoso, foi construída aos moldes da narratividade encontrada por V. Propp (2010) nos contos de fadas, uma das primeiras manifestações desse universo ficcional. Assim sendo, a série norte-americana pode ser considerada um acréscimo ao conjunto das *poéticas do maravilhoso*, haja vista que a história narrada dos romances recupera aquilo que chamamos de *maravilhoso científico-tecnológico* e ao mesmo tempo a *estrutura narrativa* dos contos de fadas da tradição popular, posteriormente literalizados por eruditos.

Vale reiterar que Suzanne Collins atualizou o maravilhoso, pois relacionou, no enredo de seus romances, o *maravilhoso científico-tecnológico* e a narratividade tal como encontrada nos contos de fadas orais e/ou literários a elementos emprestados da contemporaneidade, como os *reality shows*, os motivos encontrados em romances sobre guerras, os aspectos pertencentes à cultura romana e às pautas do movimento feminista. Com isso, notamos na diegese dos três romances uma complexidade literária que, ao retomar o já conhecido, oferece-nos algo novo: uma impetuosa personagem feminina cujas aventuras fazem intersecção com o motivo *os tributos ao dragão* e com a essência dos rituais de iniciação.

Portanto, Collins recupera e atualiza o maravilhoso, seus elementos essenciais e a narratividade intrínseca ao gênero, que tem sua origem em um passado muito remoto. Com

isso, a autora norte-americana estabelece uma ligação entre o tempo dos mitos e dos contos populares, posteriormente literalizados, e aspectos da contemporaneidade, muitos dos quais parecem lhe causar preocupações, como a má utilização da ciência e da tecnologia, o consumo exagerado dos *reality shows*, as guerras modernas, o patriarcalismo ainda existente em nossas sociedades, dentre muitos outros fatores que compõem nossos tempos.

A propósito, tendo em vista que os romances da trilogia estão carregados de críticas sociais, podemos dizer que esse *maravilhoso científico-tecnológico* tal como criado por Collins recebe uma *função social*, afinal, a autora nos adverte, por meio das aventuras de Katniss, de que modo a ciência e a tecnologia podem ser utilizadas para iniciar e realizar guerras; para produzir diversos tipos de armamentos destrutivos; para provocar medo, terror e violência; para oprimir, espionar e matar; para confinar pessoas em um determinado local (remetendo-nos assim aos *reality shows*); e para destruir a natureza.

Com efeito, consoante Marinho (2009), a ficção científica, na literatura ou no cinema, pode trazer à luz discussões e questões éticas, morais e igualmente sociais, como avisos sobre os potenciais riscos e ameaças causados pelas descobertas científicas e tecnológicas. Em "Jogos vorazes", de fato, inúmeros problemas contemporâneos são levantados pela escritora (como a disparidade entre classes), mas, no que diz respeito aos *maus* usos da tecnologia e da ciência, percebemos um forte alerta à sociedade. Collins parece dizer que a tecnologia, que poderia ser a nossa salvação, é a causa de nossa destruição.

No que diz respeito à segunda hipótese, partimos da ideia de que os contos maravilhosos ainda são constantemente revisitados e recriados pela literatura contemporânea e pela indústria cultural. Podemos dizer que essas antigas narrativas, em que a lógica permite a existência de acontecimentos sobrenaturais, são como um reservatório vasto e abundante de temas, motivos, assuntos, personagens, símbolos e outros elementos que podem ser continuamente recuperados. Nesse sentido, essas antigas histórias são como um ponto de partida para as muitas releituras, versões e adaptações que encontramos na atualidade. Então, no quarto capítulo, demonstramos de que maneira o enredo de "Jogos vorazes" dialoga intertextualmente com "João e Maria", dos irmãos Grimm, e recupera uma das muitas constantes dos contos de fadas clássicos, neste caso, a *ética maniqueísta*, ora aproximando-se, ora distanciando-se.

Não podemos afirmar categoricamente que Suzanne Collins tenha retomado de modo consciente o conto e a constante em questão, embora levantar essa suposição seja possível. De modo geral, é admissível declarar que a autora estadunidense trabalhou com o território da *memória cultural* (cf. SAMOYAULT, 2008) ou com o que Koch, Bentes e Cavalcante (2012) chamam de *memória social e coletiva*, afinal, os contos de fadas tradicionais são uma herança

e um patrimônio cultural da humanidade, pertencendo à memória social e discursiva de todos nós. Com isso em mente, podemos concluir que os temas, os motivos e as constantes dos contos serviram a Collins como uma espécie de matriz para criar uma novíssima história, revelando-nos com isso a sua visão de mundo e mostrando-se sintonizada aos nossos tempos e atualizada às nossas necessidades e preocupações.

No que diz respeito à noção de intertextualidade, vale dizer que um escritor, como é o caso da autora da trilogia "Jogos vorazes", pode recorrer às práticas desse fenômeno linguístico-literário para, por exemplo, caracterizar as personagens. A nosso ver, a autora norte-americana não faz uma síntese ou uma reescritura explícita. Na verdade, utiliza elementos específicos do conto detectado, no caso, "João e Maria", bem como as constantes do gênero, os quais se ligam à trama dramática dos romances e ao conceito de *guerra justa*, para constituir o espaço-tempo da narrativa – assim como os contos, a trilogia se passa em um tempo a-histórico e o espaço é trans-real (cf. COELHO, 2000) – e para, dentre outros fatores, caracterizar as personagens (Katniss muito se aproxima de João, enquanto Peeta, de Maria) e construir os conflitos entre as figuras da narrativa (recorrendo, para isso, à *ética maniqueísta* de modo relativizado). Além disso, Collins determina um diálogo com os contos para criar situações e episódios no plano diegético das obras, como é o caso da intertextualidade verificada entre um episódio do primeiro romance e "A pequena vendedora de fósforos", de Andersen, em que Katniss passa por uma situação semelhante à da personagem do escritor dinamarquês.

Aliás, se, de acordo com Samoyault (2008), pensar a intertextualidade como memória da literatura é pensar sobre retomada e novidade, podemos afirmar que, em se tratando da retomada de textos, nunca realizada de forma inocente, sempre há transformações, estilizações ou atualizações, pequenas ou grandes. É possível concluir que a prática da intertextualidade recupera o já dito, mas sempre produz novos textos e significados. Assim sendo, a recuperação do conto e da constante aqui analisados não é simples repetição, afinal, como já dissemos, o próprio ato de recontar uma narrativa popular implicava mudar ou inventar algum elemento da história. Na realidade, vimos que a retomada de "João e Maria" e da *ética maniqueísta*, na trama de "Jogos vorazes", é acompanhada por atualizações que enriquecem o enredo dos romances e nos revelam a complexidade da história contada, permitindo-nos, por consequência, encontrar e/ou estabelecer tanto aproximações quanto distanciamentos.

Suzanne Collins parece ver a intertextualidade como um recurso e/ou processo criador que *redescobre* o passado. Por isso, faz uso desse passado, no caso, os contos de fadas clássicos, como uma espécie de instrumento literário para criar histórias por meio de uma ótica nova, afinal de contas, a autora retoma essas histórias – seus símbolos, motivos, temas, cenários e

personagens – em um contexto sociocultural bem diferente. Desse modo, a autora parece dizer que mesmo os mais antigos contos de fadas, ao serem chamados ao diálogo intertextual, podem ser ressignificados e adaptados à contemporaneidade para corresponder com nossos anseios, necessidades, preocupações e inquietações.

Curiosamente, ao mesmo tempo em que recupera os contos maravilhosos, dando-lhes uma nova roupagem e as tintas do momento sociocultural contemporâneo, a autora aborda e discute diversos aspectos de nossos tempos que são, em certa medida, atemporais ou universais (portanto, eles já estavam presentes nos contos), estabelecendo com isso um diálogo entre o tradicional e o moderno. A nosso ver, esse dialogismo foi possível porque as experiências, as necessidades mais básicas do homem e os sentimentos veiculados pelos contos são inerentes à natureza humana, assim, carregam símbolos universais.

A esse respeito, vale dizer que, segundo autores como Coelho (2000; 2009) e Tatar (2004), o conteúdo dos contos está ligado a *verdades gerais*, elementos que dizem respeito a tudo o que mantém a vida pulsando, ou seja, os vícios, as paixões, os impulsos, as angústias, os medos e os desejos que todos temos. Então, ao chamar os contos ao diálogo, Collins lidou com essas verdades, vistas como universais, e abordou problemas e questões que, na realidade, não deixam de ser atuais, como a fome, a miséria e o medo de ser abandonado (unidades temáticas que se relacionam com os distritos de Panem) e a inveja, o poder, o egoísmo e a ambição (unidades temáticas conectadas à Capital, a Snow e a Coin). Com isso, podemos dizer que o tempo passa, mas certos temas e motivos não morrem jamais.

Então, por intermédio dessas experiências ou verdades universais, Collins promove uma espécie de confluência entre suas obras e os contos de fadas. Nesse sentido, concluímos que a autora norte-americana chama essas antigas histórias ao diálogo intertextual de modo direto e indireto, pois faz uso de temas e motivos típicos do gênero e, ao mesmo tempo, de experiências humanas consideradas universais também presentes nos contos. Por consequência, o homem dos tempos primeiros e o homem contemporâneo encontram-se e mostram que suas histórias e narrativas estão, de alguma forma ou de outra, relacionadas.

Assim, obras literárias como a trilogia estadunidense têm como pano de fundo situações, eventos, experiências e sentimentos que vêm sendo mostrados nos mitos e contos de fadas há séculos, conjunto de vivências que Merege (2010) chama de *mitologia coletiva*, pois versam sobre a natureza humana. Por isso, os mitos, os contos maravilhosos e outros textos literários cumprem uma função sociológica, visto que tematizam e discutem questões de grande interesse humano. Esse interesse gera os textos e garante a permanência do *contar* para a sociedade humana, seja oralmente, por escrito, em uma tela de cinema etc.

Em outros termos, podemos dizer que Suzanne Collins encontrou no conto maravilhoso um terreno fértil para discutir assuntos contemporâneos que, em certa medida, são atemporais, cumprindo assim uma função sociológica, pois convida seus jovens leitores a refletir essas questões que são de interesse humano. Podemos dizer inclusive que o mundo mágico dos contos de fadas se faz ver no universo de "Jogos vorazes" porque ambos expressam, a nível simbólico, tudo aquilo que nós enfrentamos no mundo real, no dia a dia. A autora, a nosso ver, traduziu *verdades individuais*, ligadas à contemporaneidade, em *verdades abrangentes*, relacionou-as às *verdades gerais* e assim estabeleceu uma conexão com os contos. Ao mesmo tempo, a trilogia nos apresenta uma crítica multifacetada, uma vez que a autora denuncia assuntos como a fome, a pobreza, a desigualdade social e a crueldade/violência das guerras.

Ao beber da profunda fonte que são essas antigas histórias maravilhosas, S. Collins contribuiu para que elas se renovassem e, ao mesmo tempo, com seu talento e criatividade, contou uma novíssima história repleta de elementos contemporâneos que, apesar de se referirem ao aqui e ao agora da própria autora, encontram-se ligados à *mitologia coletiva*. Assim, a escritora norte-americana utilizou uma nova embarcação para realizar uma viagem também nova, mas navegou por águas antigas.

A partir das relações intertextuais encontradas e analisadas, podemos dizer que a trilogia "Jogos vorazes" nos permite ver a biblioteca virtual de Suzanne Collins, isto é, os mitos, contos e as obras que ela provavelmente leu e que influenciaram, consciente ou inconscientemente, a sua criação literária. Na verdade, o plano narrativo dos romances joga com uma biblioteca mais que individual, digamos, coletiva: os contos de fadas canônicos, os mitos clássicos, a cultura romana, dentre muitas outras histórias que fazem parte de nossa memória literária e cultural. Assim sendo, a trilogia, além de atualizar os textos retomados, movimenta a memória humana, incentivando os leitores a se recordarem dos contos de fadas tradicionais, antigas narrativas coletadas e/ou recriadas por figuras eruditas.

Em suma, Collins retoma, mantém, adapta e atualiza o conteúdo de histórias conhecidas ao público juvenil do século XXI, fazendo com que seus romances nasçam da memória que a literatura tem de si mesma. Com efeito, encontramos diversas alusões, no plano narrativo da trilogia, ao enredo de um dos vários contos tradicionais detectados: "João e Maria". Além disso, verificamos a retomada atualizada da *ética maniqueísta*, uma das muitas constantes dos contos, provocando com isso a intertextualidade enquanto um *fenômeno de rede*. Como observamos, a fome, a miséria, o abandono e a luta do bem contra o mal são alguns dos assuntos, temas ou motivos compartilhados entre os contos e nosso *corpus*. Ao que parece, alguns desses temas e motivos são retomados pela literatura (e pelo cinema) ao longo dos tempos, indicando, por um

lado, que o homem nada aprendeu com a evolução da sociedade e, por outro, seus constantes temores, anseios, desejos, sonhos e necessidades.

Enfim, acreditamos, com Volobuef (2011), que os contos, como aqueles escritos pelos Grimm, são como um *arsenal* de histórias, temas e ideias. Assim, contrariamente ao que muitos pensam, os contos maravilhosos não são apenas leitura de entretenimento ou pura fantasia para crianças e jovens, na realidade, são fontes que podem levar escritores a criar histórias e nos iniciam, por vezes, à prática da leitura, levando-nos a refletir sobre nós mesmos e nosso lugar no mundo e provando que ainda têm muito a nos dizer.

Por essa razão, os contos ainda se fazem presentes na atualidade, seja por intermédio de versões orais, literalizadas, como as dos irmãos Grimm, ou releituras na literatura e no cinema. Aliás, a intertextualidade contribui grandemente para a permanência e/ou atualização dessas narrativas na contemporaneidade, que poderiam se perder em um universo de textos que cresce cada dia mais (cf. HATTNHER, 2017). A trilogia "Jogos vorazes", a nosso ver, é mais um texto nesse universo, todavia, além de ter se tornado um *best-seller* e ter atraído a atenção de leitores e críticos, mostrando seu valor estético enquanto obra literária contemporânea e não se deixando perder de vista em meio a tantas e tantas outras obras, contribuiu, a seu modo, para que mitos e contos sobrevivessem nos nossos dias.

Finalmente, no quinto capítulo, o qual fecha as nossas análises, atestamos a hipótese de que a trilogia pode ser considerada uma *revisão feminista* dos contos de fadas. É verdade que, embora ainda hoje haja desigualdade de gênero, muitas mulheres, em países como os Estados Unidos, alcançaram certa autonomia, liberdade e independência financeira e social (cf. AGUIAR; BARROS, 2015). A nosso ver, esses elementos podem ser vislumbrados nos planos narrativos e discursivos de "Jogos vorazes". Katniss, a protagonista dos romances, é uma representação do feminismo, desvinculada da necessidade de esperar um herói masculino para solucionar seus problemas, tal como acontece nos contos tradicionais.

No que diz respeito ao padrão mulher-anjo e mulher-demônio, S. Collins reconfigura e rearticula as personagens dos contos maravilhosos canônicos (herói, princesa e rainha/bruxa), protagonizando uma figura feminina não como anjo ou demônio, mas como heroína. Assim, há uma quebra da tradição de mulher indefesa para a reafirmação dela como heroína. Aliás, embora a heroína se case com Peeta no desfecho da trilogia, o casamento nunca foi um objetivo a ser alcançado, pelo contrário, ela sempre se opôs à ideia de se casar. O destino de Katniss era, primeiro, proteger Prim e, em seguida, salvar Panem de Snow. Em razão disso, podemos dizer que seu maior sonho era a liberdade.

De modo geral, Katniss representa o oposto do que se espera de uma princesa: é rebelde, impetuosa, desobediente, proativa, boa em arco e flecha e com um senso de liberdade que a faz lutar contra a opressão. Assim sendo, a trilogia criada por Suzanne Collins pode ser vista como uma *revisão feminista* dos contos de fadas clássicos, pois transgride, subverte e contesta, com distanciamento crítico, os elementos sexistas e misóginos dessas antigas narrativas feéricas, recusando a tradição patriarcal, que impôs e ainda tenta impor códigos aos nossos corpos, ideias e comportamentos, as chamadas *expectativas de gênero*.

Posto de outro modo, a heroína quebra os padrões estereotipados dos contos, em que as personagens femininas são frágeis e indefesas, enquanto as figuras masculinas são fortes, ativas e corajosas. Vemos que na trilogia de Collins o papel feminino foi ressignificado, pois a autora colocou a mulher em um patamar de igualdade em relação ao homem, desconstruindo papéis tradicionais de gênero e apresentando uma identidade feminina que representa o pensamento e as pautas feministas: Katniss é uma mulher audaz, aguerrida, determinada e capaz de enfrentar sua realidade social sem precisar de um homem para salvá-la. A protagonista tomou consciência das formas de opressão, dominação e exploração que existiam ao seu redor e, então, contestou-as, contrariando e subvertendo normas de gênero, participando inclusive de uma guerra civil cujo objetivo era derrotar um governo opressor e masculino.

Assim, Collins faz parte desse universo de escritoras que, motivadas pelo feminismo, jogam-se no mundo da ficção para romper com a ordem patriarcal. Na trilogia, há uma crítica e uma subversão de valores patriarcais e de estereótipos de gênero como um reflexo da conscientização desencadeada pelo feminismo. Dessa maneira, podemos dizer que Katniss é uma personagem feminina-feminista que questiona o mundo sexista que a cerca, distanciando-se, por isso, do modelo patriarcal de donzela em apuros. Por sinal, a autora estadunidense, com a queda de Snow no final da trilogia, parece ilustrar a derrota de uma sociedade regulada pela ideologia patriarcal, uma ordem social que impede a mulher (e o homem) de transcender e ser livre de amarras sociais e que, além disso, contribui para desigualdades sociais, afinal, todas as formas de opressão estão interligadas (cf. MCCANN *et al.*, 2019).

À vista disso, “Jogos vorazes” pode ser visto como um ato político de ruptura da ordem patriarcal. A trilogia, com efeito, fala sobre a luta de um povo oprimido, mas fala também sobre a emancipação feminina ou, para usarmos um neologismo inglês, *womancipation* (liberação feminina das restrições econômicas, sociais e/ou políticas causadas pelo patriarcado), tendo em vista que o conflito principal da trama dos três romances se dá exatamente entre uma mulher (Katniss Everdeen) e um homem (o presidente Snow).

Essa emancipação, embora não seja explicitamente declarada, pois está diluída, de certa forma, na luta contra um governo opressor, não pode ser perdida de vista, pois a história narrada da trilogia não somente relata a trajetória de Katniss, como também de várias outras figuras e personagens femininas (a mãe de Katniss, Primrose, Johanna Mason, a própria Alma Coin) que foram muito importantes, em maior ou menor medida, para a vida da heroína. São personagens que refletem pautas do feminismo e apresentam em sua caracterização, de uma forma ou de outra, semelhanças com Katniss. A análise dessas personagens e de seus percursos revela o que a crítica feminista chama de *womancipation*, o que, no plano social, refere-se às conquistas sociais da mulher viabilizadas pelo(s) movimento(s) feminista(s).

Assim, a trilogia de Suzanne Collins é um sintoma e uma necessidade de nossos tempos, uma resposta a um contexto social imediato, pois representa, a nosso ver, as vozes femininas que por tanto tempo foram silenciadas ou desconsideradas no âmbito social e na literatura e que começaram, a partir do século XIX, a surgir e a resistir.

Enfim, as funções das personagens dos contos de fadas da tradição (herói, princesa e rainha/bruxa) rearticulam-se em "Jogos vorazes", protagonizando uma personagem feminina não como mulher-anjo nem como mulher-demônio, mas como uma heroína forte, corajosa e guerreira. Em outros termos, há, na trilogia, uma ressignificação das personagens femininas em relação aos contos de magia clássicos, pois a protagonista dos romances recusa os papéis de anjo ou demônio, passando a posicionar-se como heroína. Podemos dizer que, com isso, há na série de Collins o que Volobuef (2011) chama de *contextualização social e cultural*, remetendo-nos assim aos valores e aos costumes, neste caso, da contemporaneidade, em que as mulheres, motivadas pelas pautas feministas, não mais aceitam papéis estereotipados, pois acreditamos que a autora da trilogia deu tintas feministas à história que criou, compondo a sua personagem, Katniss Everdeen, a partir da sociedade contemporânea.

A autora poderia utilizar inúmeros recursos para trazer o tema do feminismo para a série. Poderíamos ter uma série de livros sem recorrer ao viés da intertextualidade, como bem sem recorrer ao conto maravilhoso e ao enredo iniciatório. Porém, foi justamente por esse caminho que a autora ressignificou o feminino dos contos, refletindo assim uma necessidade de nossos tempos, visto que, por meio da intertextualidade, a autora mudou significados enraizados na cultura tradicional/patriarcal e, por meio das funções das personagens, protagonizou a mulher. Aliás, a crítica feminista auxiliou-nos a compreender os papéis estereotipados das personagens femininas nas literaturas mais antigas, a saber, os contos de fadas clássicos, tornando possível analisar "Jogos vorazes" por meio de uma ótica nova que, ao ser antissexista e antipatriarcal, questiona as práticas e as literaturas tradicionais.

O movimento feminista, como sabemos, encoraja as mulheres a mudarem sua situação no mundo para que transformações ocorram no seio da sociedade. Por isso, acreditamos que a sociedade e a cultura vigentes no século XXI, mais especificamente, um movimento social, como o feminismo, foi o propulsor para o protagonismo de uma mulher no papel de herói (e não nos papéis de anjo e/ou demônio) na trilogia "Jogos vorazes", papel que, nos contos de maravilhosos canônicos, era designado principalmente aos personagens masculinos, sendo às personagens femininas relegados os papéis estereotipados, limitantes, restritivos e sexistas de princesa, camponesa, rainha má e/ou bruxa.

A análise de nosso *corpus*, amparada na crítica feminista, permite-nos concluir que o maravilhoso e, mais especificamente, os contos de fadas da tradição permanecem na atualidade, porém, o feminino e o masculino foram ressignificados. A retomada de contos por uma série de romances contemporânea dá um caráter intertextual para esse diálogo e, no processo criativo da nova obra, há a quebra da tradição de mulher indefesa para a reafirmação dela como heroína. Por outro lado, um personagem masculino, Peeta Mellark, foi inserido em um papel antes destinado a personagens femininas nos contos, a saber, o anjo/vítima (princesa/donzela), de tal modo que percebemos uma grande mudança na literatura em prol da afirmação, da agência e da emancipação das mulheres. Assim, há a ressignificação não somente do feminino, mas também do masculino na trilogia "Jogos vorazes".

Ainda que Coin possa ser aproximada à representação da mulher-demônio, devemos enfatizar que ela, dentre outros elementos já analisados, os quais a distanciam dessa figura dos contos, compartilha a posição de vilão com Snow, ambos sendo punidos com a morte no final da trilogia, diferentemente do que ocorre nos contos, em que a vilania é reservada especialmente às figuras femininas que fogem dos códigos da mulher-anjo. Além disso, como sabemos, apenas a mulher-demônio é punida, enquanto os erros do pai são, quase sempre, perdoados (basta nos lembrarmos de "Pele de Asno", de Charles Perrault). Ao punir ambos os antagonistas, a trilogia nos sugere que, para Collins, comportamentos violentos, cruéis, imorais, antiéticos, egoístas e egocêntricos, em uma guerra ou não, devem ser julgados sem levar em conta o gênero do personagem (corroborando a ideia da *ética maniqueísta*).

De modo geral, Collins revisita os contos de magia da tradição, possibilitando com isso a manutenção e a permanência dessas antigas histórias na contemporaneidade, e ao mesmo tempo ressignifica e atualiza o que foi recuperado, como as figuras femininas e masculinas, reestruturando com isso não exatamente as funções das personagens, no sentido proppiano, pois há ainda a presença de heróis, doadores, auxiliares e antagonistas, mas dando a uma personagem

feminina o papel de herói-buscador, o que nos permite dizer, em comparação aos contos, que nos romances aqui analisados há o *empoderamento feminino*.

Como Suzanne Collins busca empoderar a mulher, significados patriarcais presentes nos contos não são mantidos na série estadunidense e, mais que isso, são criticados e contestados. De todo modo, o tradicional (os mitos e os contos) e o contemporâneo (as pautas feministas) se encontram em "Jogos vorazes", apresentando-nos uma história maravilhosa atualizada, repleta de aventuras e guiada por uma narradora-protagonista-heroína ativa e destemida. A trilogia de Collins não é senão um reflexo de nossa sociedade, em que se busca cada vez mais interromper o ciclo de visões estereotipadas sobre a mulher. O movimento feminista, de fato, tem mudado costumes, crenças e mentalidades.

Por consequência, na literatura e em outras artes, encontramos personagens femininas ativas, diferentemente do que ocorre nos contos, os quais são também um reflexo da sociedade que os produziu e os recebeu, pois, como vimos, toda arte literária representa os valores de sua época. Mas os valores mudam, e com eles a sociedade e as mentalidades. Por isso, Katniss não é caracterizada como anjo ou demônio e não faz lembrar os dois tipos de princesa mencionados por Propp (2002), ou seja, a princesa terna ou pérfida. A protagonista se aproxima da mulher-guerreira, ainda assim, distancia-se dela, pois não é descrita de modo pejorativo. Pelo contrário, Katniss é a heroína, a líder da revolução, a salvadora de uma nação. Ao caracterizá-la dessa forma, Collins ressignifica as personagens femininas dos contos clássicos, que pouco ou nada fazem para mudar a situação de perigo em que se encontram.

Como vimos ao longo desta tese, encontramos nos contos estereótipos de gêneros que correspondem ao que a mentalidade conservadora e patriarcal da sociedade da época esperava de um homem e de uma mulher, por isso, podemos falar em expectativas sociais de gênero. Katniss, como observamos, rompe essas expectativas, cruza fronteiras de gênero, executa ações historicamente consideradas masculinas e assim ressignifica o feminino e o masculino. Por isso, acreditamos que a heroína de Collins seja um *ícone feminista*, uma personagem que, conectada à atualidade, não se deixa prender a estereótipos de gênero.

Com tudo o que analisamos, é possível concluir que há, de fato, muitos pontos de contato entre "Jogos vorazes" e os contos de fadas, sendo que a trilogia trabalha com essas histórias de magia e encantamento em quatro níveis de intertextualidade – i) *intergenérico* (maravilhoso como gênero narrativo), ii) *restritivo* (alusões ao conto "João e Maria"), iii) *fenômenos de rede* (ética maniqueísta e outras constantes) e iv) *revisionista* (quebra de estereótipos de gênero) –, assim comprovando que estamos no *território do maravilhoso*.

REFERÊNCIAS

ACCAMPORA, G. R. *Intertextualidade, mito e simbologia nos contos maravilhosos de Marina Colasanti*. 2016. Dissertação (Mestrado em Letras Vernáculas, Literatura Brasileira) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: http://www.posvernaculas.letras.ufrj.br/images/Posvernaculas/3-mestrado/dissertacoes/2016/6-AccamporaGR.pdf. Acesso em: 03 mar. 2019.

AGUIAR, E. L. C. BARROS, M. K. A representação feminina nos contos de fadas das animações de Walt Disney: a ressignificação do papel social da mulher. *In*: XVII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 2015, Natal. *Anais* [...]. Natal: Intercom, 2015. p. 1-15. Disponível em: https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-1959-1.pdf. Acesso em: 03 abr. 2021.

ALBUQUERQUE JR., D. M. Masculino/Masculinidade. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 489-495.

ARROW, V. *The Panem Companion*: from Mellark Bakery to Mockingjays. Dallas: BenBella Books, 2012.

ASHE, H. 5 Ways the Hunger Games is More Realistic than you Think. Charleston, 22 nov. 2013. Disponível em: http://today.cofc.edu/2013/11/22/5-ways-the-hunger-games-is-more-realistic-than-you-think/. Acesso em: 01 ago. 2018.

ASHLIMAN, D. L. Father. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008a. p. 334-336.

ASHLIMAN, D. L. Marriage. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008b. p. 605-607.

AVERILL, L. I. Às vezes o mundo tem fome de pessoas que se importam: Katniss e a ética feminista do cuidado. *In*: DUNN, G. A. MICHAUD, N. (org.). *Jogos vorazes e a filosofia*: uma crítica da traição pura. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2013. p. 183-197.

AVILA, M. Introdução. *In*: AVILA, M. (org.). *Contos de fadas em suas versões originais*. Tradução: Tamara Queiroz e Felipe Lemos. v. 1. São Caetano do Sul: Wish, 2013.

BALDESSIN, M. G. S. *A ficção científica como derivação da utopia*: a inteligência artificial. 2006. Dissertação (Mestrado em História e Teoria Literária) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006. Disponível em: https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1326062. Acesso em: 15 nov. 2021.

BALKIND, N. *Fan Phenomena*: The Hunger Games. Chicago: Intellect Books, 2014.

BARBOSA, D. O. Leituras do contexto cultural em João e Maria, dos irmãos Grimm, e Filhos do paraíso, de Majid Majidí. *Linha Mestra*, Campinas, n. 36, p. 186-190, 2018. Disponível em: http://lm.alb.org.br/index.php/lm/article/view/95/104. Acesso em: 10 mar. 2020.

BASTOS, R. A. S. M. NOGUEIRA, J. B. Estereótipos de gênero em contos de fada: uma abordagem histórico-pedagógica. *Dimensões*, Vitória, v. 36, p. 12-30, 2016. Disponível em: https://periodicos.ufes.br/index.php/dimensoes/article/view/13864. Acesso em: 10 mar. 2021.

BEAUVOIR, S. *O segundo sexo*: a experiência vivida. 2. ed. v. 2. Tradução: Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967.

BEAUVOIR, S. *O segundo sexo*: fatos e mitos. 4. ed. v. 1. Tradução: Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. 39. ed. Tradução: Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2020.

BEZERRA, P. Introdução. *In*: PROPP, V. I. *As raízes históricas do conto maravilhoso*. Tradução: Rosemary Costhek Abílio e Paulo Bezerra. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. p. XI-XVII.

Biografia de Suzanne Collins. Disponível em: http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm. Acesso em: 30 ago. 2018.

BIRKALAN-GEDIK, H. Women. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 1037-1041.

BONNICI, T. *Teoria e crítica literária feminista*: conceitos e tendências. Maringá: Eduem, 2007.

BOOKER, M. K. Collins, Suzanne (1962–). *In*: BOOKER, M. K. (editor). *Literature and Politics Today*: the Political Nature of Modern Fiction, Poetry, and Drama. Santa Barbara, California: Greenwood, 2015.

BORGES, M. L. Beleza e gênero. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 74-80.

BOX OFFICE MOJO. *The Hunger Games*. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/search/?q=the%20hunger%20games. Acesso em: 05 dez. 2018.

BRICOUT, B. Conto e mito. *In*: BRUNEL, P. (org.). *Dicionário de mitos literários*. Tradução: Carlos Sussekind e outros. 4. ed. Rio de Janeiro: J. Olympo, 2005, p. 191-199.

BRITTON, R. M. *Appalachia in Science Fiction*: Cormac McCarthy's The Road and Suzanne Collins's The Hunger Games. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual do Apalache, Boone, 2015. Disponível em: https://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Britton%20Thesis%20-%20Appalachia%20in%20Science%20Fiction.pdf. Acesso em: 18 set. 2018.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

CANTARELLI, R. V. *O conto maravilhoso celta e os fatores envolvidos nas transformações de sua morfologia*. 2011. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2011. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/99171/cantarelli_rv_me_arafcl.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 07 mar. 2019.

CARNEIRO, M. E. R. Feminismo-Feminismos. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 522-527. p. 251-254.

CHATAGNIER, J. C. *O gênero em questão*: crítica e formação nos Bildungsromane The secret Life of Bees, de Sue Monk Kidd, e Sapato de salto, de Lygia Bojunga. 2014. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2014.

CHEVALIER, J. GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. 33. ed. Tradução: Vera da Costa e Silva *et at.* Rio de Janeiro: José Olympio, 2019.

CIRLOT, J-E. *Dicionário de símbolos*. Tradução: Rubens Eduardo Ferreira Frias. São Paulo: Editora Moraes, 1984.

CLEMENTE, B. Panem in America: Crisis Economics and a Call for Political Engagement. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

COATNEY, D. Por que Katniss fracassa em tudo o que finge?: ser versus parecer na trilogia Jogos Vorazes. *In*: DUNN, G. A. MICHAUD, N. (org.). *Jogos vorazes e a filosofia:* uma crítica da traição pura. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2013. p. 201-2015.

COELHO, N. N. *Literatura infantil*: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.

COELHO, N. N. *O conto de fadas*. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987.

COELHO, N. N. *O conto de fadas: símbolo, mito, arquétipos*. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2009.

COELHO, N. N. *Panorama histórico da literatura infantil/juvenil*: das origens indo-europeias ao Brasil contemporâneo. 4. ed. São Paulo: Ática, 1991.

COLLIN, F. LABORIE, F. Maternidade. *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 133-138.

COLLINS, S. A conversation: Questions and Answers with Suzanne Collins. [Entrevista cedida a] Scholastic Press. Scholastic Press, 2008b. Disponível em: http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf. Acesso em 25 de julho de 2018.

COLLINS, S. *A Esperança*. Tradução: Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b.

COLLINS, S. An Interview with Suzanne Collins. [Entrevista cedida a] James Blasingame. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, v. 52, n. 8, p. 726-727, 2009b. Disponível em: http://www.michelepolak.com/322fall11/Weekly_Schedule_files/Blasingame.pdf. Acesso em: 08 set. 2018.

COLLINS, S. *Catching Fire*. 2. ed. London: Scholastic UK, 2009a.

COLLINS, S. *Em Chamas*. Tradução: Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.

COLLINS, S. Interview with Suzanne Collins. Suzanne Collins and Walter Dean Meyers on writing about war. [Entrevistas cedida a] David Levithan. *In*: COLLINS, S. *The Hunger Games* (special edition). New York: Scholastic Press, 2018.

COLLINS, S. *Jogos Vorazes*. Tradução: Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2010b.

COLLINS, S. *Mockingjay*. 2. ed. London: Scholastic UK, 2010a.

COLLINS, S. *The Hunger Games*. New York: Scholastic Press, 2008a.

COLLINS, S. Writing 'War-Appropriate' Stories for Kids: A Conversation with Suzanne Collins and Francis Lawrence. [Entrevista cedida a] Lev Grossman. *Times*, 2013. Disponível em: http://entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/. Acesso em: 05 set. 2018.

CONRAD, J. A. Folktale. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 363-367.

CORDEIRO, R. Introdução. *In*: PERRAULT, C. *Histórias ou contos de outrora*. Introdução, tradução e notas de Renata Cordeiro. São Paulo: Landy Editora, 2004. p. 13-37.

CORSO, D. L. CORSO, M. *Fadas no divã*: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006.

COSTA, S. G. Movimentos feministas. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 522-527.

DARNTON, R. Histórias que os camponeses contam: o significado de Mamãe Ganso. *In*: DARNTON, R. *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*. Tradução: Sonia Coutinho. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1986. p. 21-101.

DELPHY, C. Patriarcado (teorias do). *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 173-178.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS [buscador online de significado dos símbolos e simbologias]. *Pão*. Brasil. Disponível em: https://www.dicionariodesimbolos.com.br/busca/?q=p%C3%A3o. Acesso em: 05 maio 2020.

DOMINUS, S. Suzanne Collins War Stories for Kids. Estados Unidos da América, 8 abr. 2011. Disponível em: https://www.nytimes.com/2011/04/10/magazine/mag-10collins-t.html. Acesso em: 13 ago. 2018.

DOURADO, M. T. G. Mulher e Guerra. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 532-536.

EBERL, J. T. Nenhum bestante é do bem – será mesmo?: unindo espécies para criar quimeras. *In*: DUNN, G. A. MICHAUD, N. (org.). *Jogos vorazes e a filosofia*: uma crítica da traição pura. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2013. p. 139-149.

ELIADE, M. Os mitos e os contos de fadas. *In*: ELIADE, M. *Mito e realidade*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 167-175.

ELLIS, S. Why The Hunger Games' killer Katniss is a great female role model. *The Guardian*, 2014. Disponível em: https://www.theguardian.com/books/booksblog/2014/aug/12/why-hunger-games-killer-katniss-is-a-great-female-role-model. Acesso em 05 jun. 2021.

ENNIS, M. L. Histoires ou contes du temps passé avec des moralités. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000. p. 236-238.

ESTÉS, C. P. *Contos dos irmãos Grimm*. Tradução: Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

FAMOUS AUTHORS. *Suzanne Collins*. Estados Unidos da América, 2012. Disponível em: https://www.famousauthors.org/suzanne-collins. Acesso em: 24 nov. 2018.

FARIA, G. *Estudos de literatura comparada*. Curitiba: Appris: 2019.

FERGUSON, M. *Suzanne Collins:* Author of the Hunger Games Trilogy. Minnesota: Capstone Press, 2017.

FIORIN, J. L. Polifonia textual e discursiva. *In*: BARROS, D. L. P. FIORIN, J. L. (orgs). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*. São Paulo: Edusp, 1994. p. 29-36.

FOUGEYROLLAS-SCHWEBEL, D. Movimentos feministas. *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 144-149.

FRANCO JR, A. Operadores de leitura da narrativa. *In*: BONNICI, T. ZOLIN, L. O. (org.). *Teoria Literária*: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 3. ed. Maringá: Eduem, 2009, p. 33-56.

FRANKEL, V. E. *Katniss the Cattail*: an Unauthorized Guide to Names and Symbols in Suzanne Collins' The Hunger Games. Los Gatos: Smashwords Edition, 2012.

FRANKEL, V. E. *The Many Faces of Katniss Everdeen*. Handem: Zossima Press, 2013.

GARCIA, C. C. *Breve história do feminismo*. São Paulo: Editora Claridade, 2011.

GENETTE, G. *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*. Tradução: Cibele Braga *et al.* Edições Viva Voz: Belo Horizonte, 2010.

GILBERT, S. M. GUBAR, S. Snow White and her wicked stepmother. *In*: TATAR, M. (org.). *The classic fairy tales:* texts criticism. 2. ed. New York: W. W. Norton & Company, 2017. p. 387-393.

GOLDSTEIN, J. TAYLOR, F. *101 Amazing Facts about The Hunger Games*. Luton: Andrews UK Limited, 2014.

GOMIDES, P. M. E. Era uma vez: contos de fada, adaptação e intertextualidade em Caminhos da floresta. *In*: XV CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 2016, Rio de Janeiro. *Anais* [...]. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2016. p. 1014-2025. Disponível em: https://abralic.org.br/anais/arquivos/2017_1522173972.pdf. Acesso em: 05 nov. 2018.

GOTLIB, N. B. O conto: uma narrativa. *In*: GOTLIB, N. B. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2011. p. 11-31.

GRESH, L. H. *The Hunger Games*: a filosofia por trás dos Jogos Vorazes. Tradução: Cassius Medauar. São Paulo: Lua de Papel, 2012.

GRIMM, J. *Contos maravilhosos infantis e domésticos* – 1812 [tomo 1]: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm. Tradução: Christine Röhrig. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

GRIMM, R. B. *Suzanne Collins*. Estados Unidos da América: Famous People Collection, 2013.

GRUNDELL, S. *Fame*: Suzanne Collins. Vancouver: Blue Water Productions, 2012.

HAASE, D. Feminist fairy-tale scholarship. *In*: HAASE, D. (org.). *Fairy tales and feminism:* New Approaches. Detroit: Wayne State University Press, 2003. p. 1-36.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HANEY, J. V. Russian Tales. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 820-825.

HANLON, T. L. Coal Dust and Ballads: Appalachia and District 12. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

HARRIES, E. W. Hansel and Gretel. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. New York: Oxford University Press, 2000a. p. 225-227.

HARRIES, E. W. Literary Fairy Tale. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 578-583.

HARRIES, E. W. Socialization and fairy tales. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. New York: Oxford University Press, 2000b. p. 480-481.

HATTNHER, A. Nos olhos de quem vê: (mais) algumas considerações sobre o conceito de intertextualidade. *Travessias Interativas*, São Cristóvão, v. 7, n. 13, p. 8-15, 2017. Disponível em: https://seer.ufs.br/index.php/Travessias/article/view/10939/8476. Acesso em: 05 mar. 2020.

HENTHORNE, T. *Approaching the Hunger Games Trilogy*: a Literary and Cultural Analysis. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, 2011.

HUECK, K. *O lado sombrio dos contos de fadas*: as origens sangrentas das histórias infantis. São Paulo: Editora Abril, 2016.

Hunger Games' Author Suzanne Collins Graduated from IU. *News Info*. Indiana University, 2012. Disponível em: http://newsinfo.iu.edu/news/page/normal/21670.html. Acesso em: 13 ago. 2018.

JARVIS, S. C. Feminism. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 336-338.

JARVIS, S. Feminism and Fairy Tales. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. New York: Oxford University Press, 2000. p. 155-159.

JOLLES, A. *Formas simples*: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste. Tradução: Álvaro Cabral. São Paulo: Editora Cultrix, 1930.

JORGENSEN, J. Gender. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008a. p. 402-404.

JORGENSEN, J. Propp, Vladimir (1895-1970). *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008b. p. 774-775.

KEHL, M. R. Prefácio. *In*: CORSO, D. L. CORSO, M. *Fadas no divã*: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-19.

KERGOAT, D. Divisão sexual do trabalho e relações sociais de sexo. *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 67-75.

KERSTEN, A. *Fighting for a fairy tale*: elements of dystopia and fairy Tale in young adult dystopian fiction. 2018. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Radboud University, Nijmegen, Holanda, 2018. Disponível em: https://theses.ubn.ru.nl/bitstream/handle/123456789/6238/Kersten%2C_A.M.C._1.pdf?sequence=1. Acesso em 10 mar. 2019.

KING, S. D. (Im)Mutable Natures: Animal, Human and Hybrid Horror. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

KOCH, I. G. V. BENTES, A. C. CAVALCANTE, M. M. *Intertextualidade*: diálogos possíveis. São Paulo: Cortez, 2012.

KOENIG, G. Communal Spectacle: Reshaping History and Memory through Violence. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

KRESS, A. The inevitable decline of decadence. *In*: WILSON, L. (org.). *The girl who was on fire*. Dallas: Benbella Books, 2011. p. 221-235.

LAU, K. J. Men. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 617-619.

LÉVI-STRAUSS, C. A estrutura e a forma – Reflexões sobre uma obra de Vladimir Propp. *In*: PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução: Lúcia Pessôa da Silveira. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2010. p. 201-233.

LIEBERMAN, M. R. Some day my prince will come: female acculturation through the fairy tale. *In*: ZIPES, J. (org.). *Don't Bet on the Prince:* Contemporary Feminist Fairy Tales in North America and England. Gower: Routledge, 1986. p. 185-200.

LIMA, L. L. G. SOUZA, S. A. Patriarcado. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 578-582.

LITTMAN, S. D. The politics of mockingjay. *In*: WILSON, L. (org.). *The girl who was on fire*. Dallas: Benbella Books, 2011.

MACEDO, A. G. AMARAL, A. L. (org.). *Dicionário de crítica feminista*. Porto: Edições Afrontamento, 2005.

MALARTE-FELDMAN, C. L. Adaptation. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 2-3.

MARING, H. Oral Tradition. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 710-713.

MARINHO, C. *Poéticas do maravilhoso no cinema e na literatura*. Belo Horizonte: Editora PUC Minas; Autêntica Editora, 2009.

MARTIN, B. Political Muttations: "Real or Not Real?". *In*: GARRIOTT, D. A. E. WHITNEY E. J. TAYLER, J. E. (org.). *Space and Place in "The Hunger Games"*: New Readings of the Novels. Jefferson, NC: McFarland, 2014. p. 220-238.

MARTIN, L. The Kind and the Unkind Girls. *In*: HAASE, D. (org.). *Fairy tales and feminism:* New Approaches. Detroit: Wayne State University Press, 2008. p. 533-535.

MARTINS, M. C. "E a Bela dançou...": subvertendo o belo feminino dos contos de fadas. *Estudos Feministas*, Florianópolis, v. 24, n. 1, p. 351-363, 2016. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/44353/31706. Acesso em: 05 mar. 2021.

MARTINS, M. C. Histórias que nossas mães não nos contaram: o revisionismo feminista dos contos de fadas. *Em Tese*, Belo Horizonte, v. 10, p. 157-163, 2006. Disponível em: http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/emtese/article/view/3699/3667. Acesso em: 05 mar. 2021.

MARTINS, M. C. *(Re)escrituras*: gênero e o revisionismo contemporâneo dos contos de fadas. Jundiaí: Paco Editorial, 2015.

MARTINS, M. da C. A figura feminina nos contos de fadas tradicionais e contemporâneos. *Presença pedagógica*, Belo Horizonte, v. 8, n. 48, p. 10-21, 2002. Disponível em: https://www.academia.edu/13431226/A_FIGURA_FEMININA_NOS_CONTOS_DE_FADAS_TRADICIONAIS_E_CONTEMPOR%C3%82NEOS. Acesso em: 05 mar. 2021.

MATHIEU, N-C. Sexo e gênero. *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 222-231.

MAZZARI, M. Apresentação. *In*: GRIMM, J. *Contos maravilhosos infantis e domésticos* – 1812 [tomo 1]: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm. Trad. de Christine Röhrig. São Paulo: Cosac Naify, 2012. p. 11-22.

MCCANN, H. *et al*. *O livro do feminismo*. Tradução: Ana Rodrigues. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

MELETÍNSKI, E. M. O estudo tipológico-estrutural do conto maravilhoso. *In*: PROPP, V. I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução: Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2010. p. 157-200.

MENDES, M. B. T. *Em busca dos contos perdidos*: o significado das funções femininas nos contos de Perrault. São Paulo: Editora UNESP / Impressa Oficial do Estado de São Paulo, 2000.

MEREGE, A. L. *Os contos de fadas*: Origens, história e permanência no mundo moderno. São Paulo: Claridade, 2010.

MICHELLI, R. Cenários do maravilhoso na literatura para crianças e jovens. *In*: GAMA-KHALIL, M. M. BORGES, L. A. (org.). *No território de Mirabilia*: estudos sobre o maravilhoso na ficção. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018. p. 51-67.

MICHELLI, R. Contos do "Era uma vez": o feminino e o masculino na Literatura Infantil da tradição. *In*: CUNHA, M. Z. MICHELLI, R. DIONÍSIO, R. C. S. (org.). *(Re)visões do maravilhoso e do fantástico nas interfaces da literatura infantil e juvenil*: sempre há uma vez... Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015a. p. 155-168.

MICHELLI, R. Processos de encantamento e redenção nos contos tradicionais. *In*: GARCÍA, F. GAMA-KHALIL, M. M. (org.). *Vertentes do insólito ficcional: Ensaios I*. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2015b. p. 216-243.

MICHELLI, R. Um olhar sobre as configurações de gênero nos contos dos Irmãos Grimm. *In*: MOURA, M. CAMBEIRO, D. (org.) *Magia, encantamentos e metamorfoses:* fabulações modernas e suas expressões no imaginário contemporâneo. Rio de Janeiro: De Letras, 2013. p. 57-76.

MITCHELL, J. Of Queer Necessity: Panem's Hunger Games as Gender Games. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

MOISÉS, M. *A criação literária*: prosa I. 20. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

MOLINIER, P. WELZER-LANG, D. Feminilidade, masculinidade, virilidade. *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 101-106.

MOORE, S. Why The Hunger Games' Katniss Everdeen is a role model for our times. *The Guardian*, 2013. Disponível em: https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/nov/27/why-hunger-games-katniss-everdeen-role-model-jennifer-lawrence. Acesso em 05 jun. 2021.

MORAIS, G. A. L. F. *A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina Katniss Everdeen, de "Jogos vorazes"*. 2018. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2018.

MURTY, G. Decoding the Influences in 'Hunger Games,' From 'Spartacus' to 'Survivor'. *The Atlantic*, Estados Unidos da América, 2012. Disponível em: https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/03/decoding-the-influences-in-hunger-games-from-spartacus-to-survivor/255043/. Acesso em: 14 jul. 2018.

NIKOLAJEVA, M. Children's Literature. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 185-194.

OLIVEIRA, L. M. Contos de fadas revisitados: rompendo o domínio de uma tradição. *In*: V COLÓQUIO DE ESTUDOS EM NARRATIVA NO TERRITÓRIO DE MIRABILIA: TEORIA E PRÁTICAS DO MARAVILHOSO, 2018, Uberlândia. *Anais* [...]. Uberlândia: Cena V, 2018. p. 138-145. Disponível em: http://www.ileel.ufu.br/gpea/cena/wp-content/uploads/2021/07/ANAIS-CENA-V-EM-PDF.pdf. Acesso em: 05 mar. 2021.

PAULINO, S. C. KAUSS, V. L. T. De Grimm a Gaiman: passeando pela floresta com João e Maria. *Textura*, Canoa, v. 17, n. 35, p. 231-244, 2015. Disponível em: http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1579/1260. Acesso em: 10 mar. 2020.

PAZ, N. *Mitos e ritos de iniciação nos contos de fadas*. Tradução: Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Cultrix, Pensamento, 1995.

PHARR, M. CLARK, L. Introduction. *In*: PHARR, M. CLARK, L. (org.). *Of Bread, Blood, and the Hunger Games*: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy. Jefferson, NC: McFarland, 2012.

PINTO, A. S. Palavra, Silêncio. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 571-573.

PROPP, V. I. *As raízes históricas do conto maravilhoso*. Tradução: Rosemary Costhek Abílio e Paulo Bezerra. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PROPP, V. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução: Jasna Paravich Sarhan. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 2010.

PUGA, V. L. Trabalho feminino / profissões femininas. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 708-712.

QUINN, E. *A dictionary of literary and thematic terms*. 2. ed. New York: Facts on file, 2006.

REIS, A. A. J. BOSQUESI, G. O. A memória da literatura e a forma simples: três versões de "A bela adormecida". *In*: ANDRADE, C. I. N. B. FARIA, P. A. G. RAMOS, M. C. T. (org.). *Memória e representação literária*: literaturas brasileira e italiana em foco. São José do Rio Preto / São Paulo: UNESP / Cultura Acadêmica: 2017. p. 109-132.

RIOT-SARCEY, M. Poder(es). *In*: HIRATA, H. *et al*. (org.). *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. p. 183-188.

ROBERTS, A. *A verdadeira história da ficção científica*: do preconceito à conquista das massas. Tradução: Mário Molina. São Paulo: Seoman, 2018.

ROUSSEAU, J.-J. *Emílio ou da educação*. Tradução: R. Leal Ferreira. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ROWE, K. E. Feminism and Fairy Tales. *In*: ZIPES, J. (org.). *Don't bet on the prince*: contemporary feminist fairy tales in North America and England. Gower: Routledge, 1986. p. 209-226.

RUBIN, G. *O tráfico de mulheres*: notas sobre a "economia política" do sexo. Tradução: Christine Rufino Dabat. Recife: SOS Corpo, 1993.

RUTLEDGE, A. A. Science Fiction and Fairy Tales. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. New York: Oxford University Press, 2000. p. 451-456.

SAMOYAULT, T. *A intertextualidade*. Tradução: Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SARDENBERG, C. M. B. Conceituando "empoderamento" na perspectiva feminista. *In*: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL: TRILHAS DO EMPODERAMENTO DE MULHERES, 2006, Salvador. *Anais* [...]. Salvador: NEIM/UFBA, 2006, p. 1-12. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6848/1/Conceituando%20Empoderamento%20na%20Perspectiva%20Feminista.pdf. Acesso em: 10 mar. 2021.

SCOTT, J. História das Mulheres. *In*: BURKE, P. *A escrita da história*: novas perspectivas. São Paulo: UNESP, 1992. p. 63-95.

SEIFERT, L. C. Feminist Tales. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 338-340.

SHAFFER, A. A alegria de ver o sofrimento alheio: shadenfreude e Jogos Vorazes. *In*: DUNN, G. A. MICHAUD, N. (org.). *Jogos vorazes e a filosofia:* uma crítica da traição pura. Tradução: Patrícia Azeredo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2013. p. 201-2015.

SOARES, A. C. C. Feminilidade/Feminino. *In*: COLLING, A. M. TADESCHI, L. A. (org.). *Dicionário crítico de gênero*. 2. ed. Dourados: UFGD, 2019. p. 248-251.

SOUZA, D. L. *Shrek: do conto aos filmes, em uma sucessão de paródias*. 2013. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2013.

SPERBER, S. F. *Ficção e razão*: uma retomada das formas simples. São Paulo: Aderaldo & Rothschild (FAPESP), 2009.

STANLEY, T. Why Left and Right both love 'The Hunger Games'. *The Telegraph*, 2015. Disponível em: https://www.telegraph.co.uk/film/the-hunger-games-mockingjay-part-2/politics-protests-katniss-suzanne-collins/. Acesso em: 13 ago. 2018.

STEPHENS, J. Woman Warrior. *In*: HAASE, D. (org.). *Fairy tales and feminism:* New Approaches. Detroit: Wayne State University Press, 2003. p. 1035-1037.

TATAR, M. *Contos de fadas, edição comentada e ilustrada*. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

THE FAMOUS PEOPLE. *Suzanne Collins Biography*. Estados Unidos da América, 2017. Disponível em: https://www.thefamouspeople.com/profiles/suzanne-collins-6119.php. Acesso em: 24 nov. 2018.

TODOROV, T. A narrativa fantástica. *In*: TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 1969. (Debates, 14), p. 147-166.

TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TOKITA, J. F. *A mulher na mitologia e dramaturgia irlandesa*: o feminismo no mito de Deirdre, em peças de John M. Synge e Vincent Woods. 2012. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2012.

UTHER, H-J. Kinder- und Hausmärchen. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 535-541.

VALK, Ü. Mythological Approaches. *In*: HAASE, D. (org.). *The Greenwood encyclopedia of folktales and fairy tales* (volumes 1–3). Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. p. 656-658.

VOGLER, C. *A jornada do escritor*: estruturas míticas para escritores. Tradução: Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOLOBUEF, K. Animais, feras e monstros nos contos de fada. *In*: GAMA-KHALIL, M. M. BORGES, L. A. (org.). *No território de Mirabilia*: estudos sobre o maravilhoso na ficção. Rio de Janeiro: Bonecker, 2018. p. 78-88.

VOLOBUEF, K. Contos dos Grimm: herança do folclore, matéria filológica, criação literária. *In*: MOURA, M. CAMBEIRO, D. (org.). *Magia, encantamentos e metamorfoses*. Rio de Janeiro: De Letras, 2013a. p. 15-32.

VOLOBUEF, K. Minha mãe me matou, meu pai me comeu: a crueldade nos contos de fadas. *In*: RAMOS, M. C. T. ALVES, M. C. R. HATTNHER, A. L. (org.) *Pelas veredas do fantástico, do mítico e do maravilhoso*. São José do Rio Preto / São Paulo: HN Publieditorial / Cultura Acadêmica, 2013b. p. 215-228.

VOLOBUEF, K. Os Irmãos Grimm e as raízes míticas dos contos de fadas. *In*: VOLOBUEF, Karin; ALVAREZ, Roxana Guadalupe Herrera; WIMMER, Norma. (org.). *Dimensões do fantástico, mítico e maravilhoso*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 47-61.

VOLOBUEF, K. Um estudo do conto de fadas. *Revista de Letras*, São Paulo (UNESP), v. 3, p. 99-115, 1993.

WARNER, M. *Da fera à loira*: sobre contos de fadas e seus narradores. Tradução: Thelma Médici Nóbrega. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

WORLD FOOD PROGRAMME. *WFP Annual Report 2008*. Roma, 2008. Disponível em: https://www.wfp.org/publications/wfp-annual-report-2008. Acesso em: 05 jun. 2020.

WORLD FOOD PROGRAMME. *WFP Annual Report 2009*. Roma, 2009. Disponível em: https://www.wfp.org/publications/wfp-annual-report-2009. Acesso em: 05 jun. 2020.

WORLD FOOD PROGRAMME. *WFP Annual Report 2010*. Roma, 2010. Disponível em: https://www.wfp.org/publications/wfp-annual-report-2009-english. Acesso em: 05 jun. 2020.

ZIPES, J. Breaking the Disney spell. *In*: TATAR, M. (org.). *The classic fairy tales:* texts criticism. 2. ed. New York: W. W. Norton & Company, 2017. p. 414-435.

ZIPES, J. Introduction: towards a definition of the literary fairy tale. *In*: ZIPES, J. (org.). *The Oxford companion to fairy tales*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2000. p. xv–xxxii.

ZOLIN, L. O. Crítica feminista. *In*: BONNICI, T. ZOLIN, L. O. (org.). *Teoria Literária*: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 3. ed. Maringá: Eduem, 2009a. p. 217-242.

ZOLIN, L. O. Literatura de autoria feminina. *In*: BONNICI, T. ZOLIN, L. O. (org.). *Teoria Literária*: abordagens históricas e tendências contemporâneas. 3. ed. Maringá: Eduem, 2009b. p. 327-336.

ANEXO A – lista das funções do conto maravilhoso segundo Vladimir Propp em *Morfologia do conto maravilhoso* (2010)

Parte preparatória

α situação inicial;

β^1 afastamento dos mais velhos;

β^2 morte dos mais velhos;

β^3 afastamento dos mais jovens;

γ^1 proibição;

γ^2 ordem;

δ^1 transgressão da proibição;

δ^2 execução da ordem;

ξ^1 o malfeitor interroga sobre o herói;

ξ^2 o herói interroga sobre o malfeitor;

ξ^3 interrogatório através de outros personagens, e demais casos;

ζ^1 o malfeitor recebe informações sobre o herói;

ζ^2 o herói recebe informações sobre o malfeitor;

ζ^3 outros casos;

η^1 persuasão dolosa por parte do malfeitor;

η^2 o malfeitor utiliza-se de meios mágicos;

η^3 outras formas de engano;

θ^1 o herói reage ante a proposta do agressor;

θ^2 o herói se submete mecanicamente à ação mágica;

θ^3 o herói se submete ou reage mecanicamente ao engano do agressor;

χ dano prévio e pacto fraudulento.

Parte da ação

A – Dano;

A^1 rapto de um ser humano;

A^2 rapto de um auxiliar ou de um objeto mágico;

A^{II} separação forçada do auxiliar;

A^3 roubo ou destruição da semeadura;

A^4 roubo da luz do dia;

A^5 outros tipos de roubo;

A^6 mutilação, cegueira;

A^7 provocação de desaparecimento;

A^{VII} esquecimento da noiva;

A^8 exigência de entrega ou extorsão; rapto;

A^9 expulsão;

A^{10} abandono nas águas;

A^{11} enfeitiçamento, transformação;

A^{12} substituição;

A_{13} ordem de matar;

A^{14} assassínio;

A^{15} aprisionamento;

A^{16} ameaça de matrimônio forçado;

A^{XVI} o mesmo entre parentes;

A^{17} canibalismo ou ameaça deste;

A^{XVII} o mesmo entre parentes;

A^{18} vampirismo (doença);

A^{19} declaração de guerra;

^0A são formas vinculadas à queda no precipício (dano da segunda sequência), isto é, a queda acompanhada do rapto da noiva (0A1), ou do objeto ou auxiliar mágico ($^0A^2$) etc.

a - Carência.

a^1 de uma noiva, de um ser humano;

a^2 de um auxiliar, de um objeto mágico;

a^3 de raridades;

a^4 do ovo da morte (do amor);

a^5 de dinheiro, de alimentos;

a^6 outras formas de carência.

B - Mediação, momento de conexão:

B^1 apelo;

B^2 envio do herói;

B^3 autorização para partir;

B^4 anúncio do dano sob diversas formas;

B^5 o herói é levado;

B^6 libertação e clemência;

B^7 canto dolente.

C - Início da reação.

↑ - Partida do herói.

D - Primeira função do doador:

D^1 submeter à prova;

D^2 saudações, perguntas;

D^3 pedido de um serviço a ser realizado após a morte do doador;

D^4 um prisioneiro pede para ser libertado;

$^0D^4$ o mesmo, mas com captura prévia;

D^5 pedido de graça;

D^6 pedido para interferir numa divisão ou partilha;

d^6 disputa, sem pedido de partilha;

D^7 outros pedidos;

$^0D^7$ o mesmo, mas com uma colocação prévia do suplicante em situação de impotência;

d7 situação de impotência do doador, sem formulação de pedido; possibilidade de prestação de serviço;

D^8 tentativa de destruição do herói;

D^9 luta contra um doador hostil;

D^{10} proposta de troca de um objeto mágico por alguma outra coisa.

E - Reação do herói.

E^1 êxito na prova;

E^2 resposta cortês;

E^3 serviço prestado a um morto;

E^4 libertação do prisioneiro;

E^5 clemência para o suplicante;

E^6 partilha entre os que disputam;

E^{VI} o herói engana os que disputam;

E^7 outros serviços prestados, pedidos satisfeitos, realização de ações piedosas;

E^8 a tentativa de destruição é evitada etc.;

E^9 vitória na luta contra o doador hostil;

E^{10} engano na realização da troca.

F - Posse de um mágico:

F^1 o objeto é transmitido;

f^1 dom de valor material;

F^2 indica-se o lugar onde se encontra o objeto mágico;

F^3 o objeto mágico é preparado;

F^4 é vendido ou comprado;

$F^3{}_4$ é preparado sob encomenda;

F^5 é achado;

F^6 aparece espontaneamente;

F^{VI} surge da terra;

F^7 é comido ou bebido;

F^8 é roubado pelo herói;

F^9 oferecimento de serviços, o auxiliar mágico coloca-se à disposição do herói;

f^9 o mesmo, sem a fórmula de apelo (“algum dia te serei útil” etc.);

$F^6{}_9$ encontro com o auxiliar, que oferece seus serviços.

G - Viagem ao lugar de destinação:

G^1 voo;

G^2 a cavalo, ou carregado;

G^3 o herói é conduzido;

G^4 indica-se o caminho ao herói;

G^5 o herói se utiliza de meios de transporte imóveis;

G^6 rasto de sangue indica o caminho.

H - Luta contra o malfeitor:

H^1 combate em campo aberto;

H^2 competição ou torneio;

H^3 jogo de cartas;

H^4 pesagem (ver n° 93).

I - Estigma, marca imposta ao herói:

I^1 marca no próprio corpo;

I^2 entrega de anel ou lenço;

I^3 outras formas.

J - Vitória sobre o agressor:

J^1 vitória em combate;

$^0J^1$ vitória em forma negativa (o falso herói não aceita o combate, esconde-se, e o verdadeiro herói conquista a vitória);

J^2 vitória ou superioridade na competição;

J^3 vencer no jogo de cartas;

J^4 superioridade por ocasião da pesagem;

J^5 morte do inimigo sem combate;

J^6 expulsão do inimigo.

K - Reparação do dano ou da carência:

K^1 sucesso imediato, com o uso da força ou da astúcia;

K^I o mesmo, mas com um personagem obrigando o outro a consegui-lo;

K^2 com vários auxiliares ao mesmo tempo;

K^3 obtenção de certos objetos através de engodos;

K^4 reparação do dano como resultado direto de ações precedentes;

K^5 reparação instantânea do dano, graças à utilização de meio mágico;

K^6 fim da pobreza, graças à utilização de meio mágico;

K^7 caçada;

K^8 quebra do sortilégio, do enfeitiçamento;

K^9 ressurreição;

K^{IX} mesmo, mas com a procura prévia da água da vida;

K^{10} libertação;

K^F reparação sob uma das formas de F, isto é: KF^1: o objeto procurado é entregue; KF^2: é indicado o lugar em que se encontra etc.

↓ Regresso do herói

Pr Perseguição ao herói:

Pr^1 voo;

Pr^2 exige-se a entrega do culpado;

Pr^3 perseguição com uma série de transformações em diferentes animais;

Pr^4 perseguição com transformação em objetos atraentes;

Pr^5 tentativa de engolir o herói;

Pr^6 tentativa de exterminar o herói;

Pr^7 tentativa de roer uma árvore para fazê-lo cair.

Rs - Resgate, salvamento do herói:

Rs^1 fuga rápida;

Rs^2 o herói atira um pente etc.;

Rs^3 fuga com transformação em igreja etc.;

Rs^4 fuga, no decorrer da qual o herói se esconde;

Rs^5 o herói se esconde entre ferreiros;

Rs^6 série de transformações em animais, plantas ou pedras;

Rs^7 o herói resiste à tentação dos objetos atraentes;

Rs^{8} o herói escapa à tentativa de engoli-lo;

Rs^{9} o herói escapa à tentativa de matá-lo;

Rs^{10} salta para outra árvore.

O - Chegada incógnito.

L - Pretensões infundadas do falso herói.

M - Tarefa difícil.

N - Realização da tarefa:

N - Realização dentro de um prazo fixado.

Q - Reconhecimento do herói.

Ex - Desmascaramento do falso herói.

T - Transfiguração:

T^{1} nova aparência física;

T^{2} construção de um palácio;

T^{3} novas roupas;

T^{4} formas humorísticas e racionalizadas.

U - Castigo do agressor ou falso herói

$W^{0}{}_{0}$ - Casamento e entronização.

W^{0} casamento;

W_{0} entronização;

W^{1} noivado, compromisso;

W^{2} renovação do casamento;

W^{3} retribuição em dinheiro (em lugar da mão da princesa) e outras formas de enriquecimento no desenlace.

Y - Formas obscuras ou importadas.

< - Separação diante de um marco indicador.

s - Transmissão de um objeto sinalizador.

Mot. - Motivações.

§ - Conexões, ligações.

pos. - Resultado positivo das funções.

neg. - Resultado negativo das funções.

contr. - Resultado oposto ao significado da função.