

Das páginas às telas: questões de gênero nas adaptações fílmicas de *Jogos Vorazes*¹

Talita Von Gilsa*

Resumo: Este artigo analisa as diferenças entre a produção literária e a adaptação fílmica da trilogia *Jogos Vorazes*, em relação às questões de gênero. Lançada entre os anos de 2008 e 2010, as adaptações para o cinema ocorreram entre 2012 e 2015. A análise concerne, principalmente, à personagem principal, Katniss Everdeen, tributo e vitoriosa do Distrito 12, uma jovem de dezesseis anos, que caçava para alimentar sua família e que se vê lançada em uma arena, tendo que lutar contra outros jovens para sobreviver, Katniss se torna símbolo e heroína da rebelião contra a Capital. Utilizando a categoria “tecnologia do gênero” desenvolvida por Teresa de Lauretis (1994), serão identificados aspectos das produções cinematográficas que contribuem para a manutenção de estereótipos de gênero, e que deste modo, distanciam a obra de ideais feministas.

Palavras-chave: Jogos Vorazes, Katniss, cinema estadunidense, feminismo

A história de *Jogos Vorazes*, obra escrita por Suzanne Collins trabalha a história de Katniss Everdeen, uma jovem de 16 anos que vive em Panem (país fictício situado na América do Norte, depois de guerras e catástrofes naturais). Uma revolução dos distritos contra a Capital centralizadora e autoritária, fez com que o Distrito 13 fosse destruído, e o governo criasse os *jogos vorazes*². Nesses *jogos* anuais, cada distrito precisa ceder dois tributos, um do sexo feminino e outro do sexo

¹ Este artigo é uma adaptação de parte do trabalho de conclusão de curso intitulado “Jogos Vorazes (2012): a construção da heroína Katniss numa sociedade distópica”, principalmente do terceiro capítulo e das considerações finais. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/179758>> Acesso em: 09 jun. 2019.

* Graduada em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), é mestranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) e integrante do Laboratório de Imagem e Som (LIS/UDESC).

² O termo *jogos vorazes*, como iniciais minúsculas, fará referência ao evento criado pelo governo de Panem para controlar os distritos. Já o termo *Jogos Vorazes*, com iniciais maiúsculas, refere-se às obras fílmica e literária.

masculino, entre 12 e 18 anos, para lutarem em uma arena, contra adolescentes dos outros distritos até sobrar apenas um. O tributo “vencedor” então é aclamado como grande vitorioso, recebe grandes salários mensais, e seu distrito também tem ajudas financeiras. Com isso, a Capital visa que os distritos nunca se esqueçam das “consequências” de se voltar contra o poder estabelecido, e também que não se rebelem, mesmo diante de condições subumanas de trabalho e sobrevivência.

Katniss perdeu o pai em um acidente numa mina de carvão quando ela tinha apenas onze anos, vivendo com a mãe que adoeceu após a morte do marido, e a irmã Prim, de 12 anos, Katniss caça e negocia no mercado ilegal do distrito, garantindo a sobrevivência da família. Tudo muda quando Prim é sorteada para ser o tributo feminino do Distrito 12, e Katniss se voluntaria para participar dos *jogos* no lugar da irmã. Ela e Peeta Mellark, um dos filhos de uma família de padeiros, são enviados aos *jogos*, e lá desafiam algumas regras, que comprometerão seus futuros.

Tendo sobrevivido³ aos *jogos*, Katniss e Peeta quebram a regra de que apenas um tributo poderia sobreviver, e o presidente da Capital, Snow, encara Katniss como perigosa, ao mostrar que é possível desafiar o governo. Ela e Peeta voltam à arena no segundo volume da série, *Em Chamas*, numa disputa que envolve vencedores dos *jogos* de todos os

³ Eles sobrevivem porque ao final, quando sobram apenas os dois na arena, ao ser anunciado que apenas um poderia sobreviver, Katniss incentiva que forjem um suicídio por ingestão de amoras venenosas, alegando não suportarem viver um sem o outro. A ideia funciona e é anunciado que os dois são vencedores.

distritos. Katniss destrói a arena desta edição e é levada por um grupo rebelde até o Distrito 13, é quando se descobre que ele ainda existe e se organizada contra a Capital. Katniss se torna então o *tordo*, símbolo da rebelião dos distritos contra o autoritarismo da Capital, a luta da heroína e de outros revoltosos se desenvolve no terceiro livro, *A Esperança*.

O foco central do trabalho é analisar as diferenças entre os livros e os filmes em relação às representações de comportamentos de gênero, pensando como o filme não dá destaque a aspirações de Katniss que podem ser interpretadas como críticas às relações de gênero, e como este enquadra Katniss, em certos momentos, a um padrão de feminilidade aceito socialmente. Observa-se a construção de uma sociedade que pode ser considerada feminista na obra literária de Suzanne Collins, em que mulheres e homens apresentam igualdade nas relações de trabalho, e também em relação às disputas nos *jogos vorazes*, pois edições já foram vencidas tanto por homens quanto por mulheres.

Cinema, Gênero e Representações

Nas produções cinematográficas da franquia *Jogos Vorazes*, há representações de personagens e das relações de gênero que são estereotipadas, seja porque os filmes apresentam uma linguagem que permite a visualização mais clara dessas questões ou porque as discussões de gênero dentro da indústria do cinema hollywoodiana limitam-se à questão da representatividade, e não de um questionamento sobre os comportamentos de gênero, visando

desconstruí-los. Talvez a desconstrução desses padrões, para um cinema que almeja atingir grandes públicos, não seja um objetivo, mas cabe aqui refletir sobre essas representações e problematizá-las.

Douglas Kellner (2001), em *A Cultura da Mídia*, atenta para a cultura ser dominada pela mídia, ao instituir padrões comportamentais que devem ser seguidos, ao criar o que deve ser acreditado, desejado ou temido, e o que não deve. O autor indica também que deve haver resistência, que é formada quando os indivíduos aprendem a ler a mídia e criticá-la, sendo esse saber necessário para a autonomia e para a criação de formas alternativas de cultura. Giselle Gubernikoff (2016) aponta que o cinema tem grande capacidade de transformar a sociedade ao poder romper com o controle social e as estruturas psicológicas que definem como o ser humano percebe o mundo. É nesse sentido também, que a obra *Jogos Vorazes* tem um potencial crítico forte, ao problematizar a desigualdade social, o autoritarismo nos governos, a sensacionalização da violência, com o assassinato de crianças nos *jogos* televisionados para Panem, e ao colocar mulheres e homens em posição igualitária, algo diferente do vivenciado nas sociedades atuais.

Logo no início do filme *Jogos Vorazes* (2012), temos uma sequência representando o início da manhã da colheita no Distrito 12. Vemos mulheres carregando baldes de água, olhando pelas janelas das casas, lavando as mãos em uma bacia d'água, recolhendo roupas que estavam estendidas em um varal. A cena de homens indo trabalhar nas

minas de carvão do Distrito 12 é a que se segue⁴. Enquanto no livro, tanto mulheres como homens trabalham nas minas, o filme se limitou a representar apenas homens. Certamente é constatável, na sociedade atual, que a identificação de mineiros homens é mais “fácil” do que a de homens e mulheres trabalhando nesse ambiente. O mesmo se dá em relação às mulheres que são representadas de forma restrita ao espaço do lar.

Na obra *Feminismo e Política: uma introdução* fica claro que o atrelamento das mulheres à vida doméstica e por conseguinte à dedicação familiar, contribuiu para que “a domesticidade feminina fosse vista como um traço natural e distintivo, mas também um valor a partir do qual outros comportamentos seriam caracterizados como desvios” (BIROLI; MIGUEL, 2014, p. 32). Diante disso, verifica-se o quanto a produção desses estereótipos é prejudicial a todas as pessoas. Peeta foge do estereótipo de masculinidade ao cultivar afazeres como assar pães, decorar bolos e pintar. Assim como Katniss apresenta um caráter “desviante” ao ser uma mulher que frequenta a floresta, que é proibida a qualquer pessoa, e por desenvolver atividades que não são comuns na sociedade de Panem, como possuir e manejar armas (arco e flecha), caçar e negociar a caça e outros alimentos coletados na floresta.

Entender como os filmes representam as pessoas, identificadas como mulheres e homens e portanto, a quem é atribuído um olhar “gendrado” (LAURETIS, 1994) sobre seus comportamentos, é importante para compreender como esses papéis sociais são construídos

⁴ [até 3min08s em *Jogos Vorazes*, 2012]

socialmente. A análise se constrói principalmente a partir de Katniss, que é a personagem principal da série, se estendendo para algumas personagens que a circundam.

Katniss Everdeen

Por mais que Katniss não sofra nenhuma discriminação em relação a gênero na sociedade de Panem, identificamos posturas, comportamentos e caracterizações (vestimenta, maquiagem) que são comuns em nossa sociedade. O mesmo não se dá em relação à sua classe ou ao lugar em que vive, sendo apontado que os tributos do Distrito 12 tem maus modos à mesa ou não cheiram bem. Apesar disso, Katniss é valorizada por ter se voluntariado para salvar a irmã; é a “garota em chamas”, termo utilizado para classificá-la depois do desfile dos tributos, quando vai aos jogos pela primeira vez, em que de suas roupas saem labaredas de fogo; e em sua representação para a Capital, é uma garota apaixonada pelo companheiro de distrito, Peeta, sendo sua história romântica vendida para a Capital e os distritos: iniciam um noivado em evento televisionado, e mantém a ideia de estarem apaixonados durante o segundo livro e filme, por mais que Peeta realmente nutra sentimentos por Katniss, ela não o sente da mesma forma.

Katniss ocupa um lugar estratégico no desenvolvimento da saga ao se tornar o *tordo* – símbolo da revolta contra a Capital, quem enfrentou o presidente Snow. Ela é reconhecida por todas as pessoas simpatizantes à rebelião, sejam homens ou mulheres, sua afirmação

como inspiração para todas elas, remete a uma personagem com inspiração feminista para a sociedade atual. Pois quando é identificado uma mulher lutando na tela, gera-se o pensamento de que é algo diferenciado, por não ser visto em muitos filmes. O espaço dado às mulheres no cinema hollywoodiano de grande circulação pode ser interpretado como feminismo, mas não é, porque não debate pautas feministas (FAGUNDES, 2017), como a questão do aborto, a violência contra a mulher, conflitos na família ou no mundo do trabalho, e as dificuldades dos relacionamentos amorosos (GUBERNIKOFF, 2016).

Ser uma líder política em Panem não é uma novidade, visto que Alma Coin é presidenta do Distrito 13, e a comandante Paylor do Distrito 8, se torna a nova presidenta de Panem após a morte de Coin. Em Panem, há mulheres que sabem lutar e se defender, e que também são comandantes, tenentes, cabos e soldados. É nossa sociedade que vê esses lugares ocupados por mulheres como “diferentes”, ou não reconhecidos, pois são majoritariamente ocupados por homens no contexto presente.

Nos livros, entra-se em contato com algumas mulheres do Distrito 12, como a mãe de Katniss, que é farmacêutica/homeopata; Hazelle, mãe de Gale que lava roupas para fora; Grease Sae, cozinheira que vende alimentos no Prego – mercado ilegal do distrito; uma jovem que trabalha como pacificadora – policial; a esposa do prefeito, que não trabalha fora de casa e tem enxaquecas constantes; Ripper, que trabalhava nas minas de carvão mas acabou decepando o braço e vende aguardente no Prego. Essas mulheres possuem diferentes habilidades e

não estão restritas ao ambiente doméstico, o filme não lhes dá foco narrativo, o que não permite às pessoas que apenas assistiram aos filmes, conhecê-las. Há também as vitoriosas dos *jogos vorazes*, de todos os distritos, que são muitas e tem o status de celebridade, algumas são apresentadas mais a fundo no segundo filme, como Johanna Mason (Distrito 7), Enobaria (Distrito 2), Mags (Distrito 4) e Wiress (Distrito 3), que se destacam pela esperteza, força, inteligência e capacidade de sobrevivência.

É importante lembrar ainda que em nenhum momento o fato de Katniss ser mulher é questionado pelas outras personagens, ou por ela mesma, no sentido de ela ter dificuldades de enfrentar os *jogos vorazes*, ou de sentir-se perdida ou fraca. Pelo contrário, ela é colocada como lutadora, caçadora, aquela que sustenta sua família e que tem possibilidades de vencer os *jogos*. Peeta comenta, em um jantar, que nesse ano o Distrito 12 poderia finalmente ter um vencedor, e que não se tratava dele.

Teresa de Lauretis (1994) traz a discussão de “tecnologia sexual”, elaborada por Foucault, que trabalha a existência de aparatos técnicos que visavam o “melhoramento da vida”, esses aparatos envolviam o controle da procriação, o controle sobre o corpo das mulheres e das crianças, e o entendimento do comportamento sexual diferenciado como perversão. Lauretis aponta ainda que a discussão do autor não chega na questão de a sexualidade ser “gendrada”, ou seja, ter diferenciações para masculino e feminino, para Foucault as tecnologias são as mesmas para ambos, e dessa maneira, masculinas. E é a partir

disso que o termo “tecnologia do gênero” seria adequado por considerar as diferenciações acima citadas, e todos os trabalhos desenvolvidos por autoras feministas a partir do cinema e das tecnologias do sexo, a que a teoria de Foucault não chegaria (LAURETIS, 1994).

Podemos pensar algumas representações nos filmes de *Jogos Vorazes* como “tecnologias do gênero” no sentido de enquadrar Katniss num estereótipo de feminilidade do qual não compartilha como personagem, ou quando a igualdade de gênero da obra literária não é representada da mesma forma nos filmes. Ser identificada como mulher não impede a protagonista de fazer absolutamente nada, seu corpo utiliza-se do arco e flechas como prolongamento, e é também modificado, tendo um ouvido que permite que ela escute um som emitido por campos de força. Os filmes da franquia abordam a força física e a determinação emocional que Katniss possui ao enfrentar as várias situações por que passa, mas em alguns momentos, reforça estereótipos tradicionais sobre o lugar das mulheres e dos homens em sociedade.

Quer se pense no cinema como a soma das experiências pessoais do espectador colocado em situações socialmente determinadas de recepção, ou como uma série de relações que ligam a economia da produção do filme à reprodução ideológica e institucional, o cinema dominante delimita para a mulher uma ordem social e natural específica, define-lhe certas proposições de significado, fixa-a numa determinada identificação. Representada como o termo negativo da diferenciação sexual, fetiche e espetáculo ou imagem especular, de qualquer maneira obs-cena, a mulher é constituída como um substrato da representação, o espelho suspenso para o homem. (LAURETIS, 1993, p. 99)

Como as mulheres e homens como categoria/grupo são representados/as constitui-se como o problema, ao nos depararmos com uma massa de pacificadores com capacetes, supomos que todos são homens quando na verdade, as mulheres também fazem parte do grupo. Quem idealiza os jogos e assiste apresentações individuais dos tributos no primeiro filme são personagens masculinos, quando no livro há mulheres idealizadoras também. O mesmo se dá com “os mineiros” e “as donas de casa”. E é por isso que a representatividade apenas pelos personagens principais e suas ações, faz com que naturalizemos os comportamentos das personagens que não são identificadas no elenco, mas que conseguimos classificar em relação ao gênero.⁵

Voltando à Katniss, também existem algumas questões a se destacar, como a preocupação de sua equipe de preparação⁶ e de Effie Trinket (responsável por sortear tributos do Distrito 12) em mantê-la apresentável para o público na Turnê da Vitória⁷, vestindo roupas que a deixem “bonita”, nos padrões femininos esperados. No último filme da franquia, após a queda de Snow, Katniss aparece vestindo sapatos de salto alto em quase todos os momentos⁸, até a sua volta para o Distrito 12, o que é questionável devido ao fato de ela não se identificar com

⁵ Ver: Representação de mineiros, até 03 min 07s em *Jogos Vorazes*, 2012.

⁶ Três pessoas que a arrumam e maquiagem para as aparições públicas, trio composto com um homem e duas mulheres.

⁷ Viagem realizada a cada ano, em que a pessoa vitoriosa dos *jogos vorazes* é recebida nos distritos de Panem. Na 74ª edição, como dois são vencedores, Katniss e Peeta realizam a turnê.

⁸ [até 1h56min em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015]

esse tipo de acessório. Seja para representá-la como uma mulher que agora cresceu e não é mais uma garotinha, ou por ser um acessório identificado como feminino – ao representar elegância e poder, sua representação usando salto encaixa-a num estereótipo de feminilidade que a personagem não compartilha.

A Katniss dos livros também é crítica quanto às formas de beleza consideradas padrão para a Capital. Apesar de permitir que a arrumem do jeito esperado para uma “vitoriosa” dos *jogos vorazes*, ela reflete sobre a obrigatoriedade de ter que arrancar os pelos do corpo e não vê muito sentido nisso.

Até onde sei, eles [equipe de preparação] nunca se levantam antes do meio-dia, a menos que haja alguma espécie de emergência, como os pelos de minhas pernas. Fiquei muito feliz quando eles voltaram a crescer. Como se isso fosse um sinal de que as coisas talvez estivessem voltando ao normal. Passo os dedos ao longo da penugem macia e encaracolada em minhas pernas e me entrego à equipe de preparação. (COLLINS, 2011b, p. 57)

Ainda sobre a produção de Katniss para a Capital no primeiro livro e filme, ela foi apresentada como vencedora dos *jogos vorazes* vestindo um vestido amarelo para representar inocência e doçura, uma estratégia de gênero do estilista de Katniss, Cinna, que buscou apresentá-la como uma menina frágil e que agiu por impulso para salvar a si mesma e seu amado. Entendendo a situação em que ela se encontrava, por ter desafiado a norma da Capital que dizia que apenas uma pessoa poderia sobreviver aos *jogos*, Cinna, juntamente com Haymitch, tenta ajudá-la. Ela não pode ser tida como uma mulher

rebelde, que está desafiando a Capital, mas sim como uma menina apaixonada, que agiu com emoção.

Katniss é uma personagem consciente, não se conforma com as injustiças sociais, e por mais que no começo, sob as ameaças de Snow, tentasse passar aos distritos a ideia de ser uma mulher apaixonada pelo companheiro e que se doou para salvar sua vida por amor, ela sempre se reencontra com a mulher rebelde que é, que desconfia e tem suas opiniões, que quer a derrubada do governo da Capital, e que leva sua percepção a diante, percebendo que a derrubada de Snow no terceiro livro e quarto filme não terminaria com os *jogos vorazes*, ela executa a presidenta Coin, que os manteria. A ideia de que Katniss quebrou as regras por amor, e não com consciência de seus atos, é um estereótipo sobre a postura feminina que é utilizado para manter a Capital de pé quando as pessoas vinham mostrando-se descontentes.

Ao final do terceiro livro, ela e Peeta vivem um relacionamento amoroso, continuam a praticar seus *hobbies* favoritos (caçar e assar pães) e têm uma filha e um filho. A maternidade é algo difícil para ela, o que não é trabalhado no último filme⁹. O livro nos passa a ideia de

⁹ Katniss tem pesadelos e fica assustada quando a criança se mexe dentro dela. Ver: COLLINS, 2011b, p. 418-419. Outra situação envolvendo gravidez, ocorre no livro *Em Chamas*, e no segundo filme da franquia, quando Peeta inventa que Katniss está grávida e usa isso como estratégia para incentivar o cancelamento do Massacre Quaternário daquele ano, em que tributos que já haviam vencido os *jogos* têm de retornar à arena. Katniss aceita que se use essa informação falsa como tentativa de parar os *jogos*, o que se revela inútil pois a Capital não cede a essa estratégia. No entanto, as pessoas da Capital e possivelmente parte do público dos distritos, acredita que Katniss está esperando um bebê, e há toda uma comoção em relação ao fato, com muitas pessoas da plateia que assistiam à entrevista dos tributos antes da entrada na arena, pedindo que os *jogos* fossem cancelados.

que Peeta queria muito as crianças e Katniss aceitou a ideia, depois de terem se passado vários anos e eles estarem mais recuperados emocionalmente de tudo o que aconteceu.¹⁰

A criação de um “final da história” em que o casal que sofreu se une e tem filhos/as é algo muito comum. O filme nos permite a interpretação da cena final como estereotipada em relação a uma união tradicional, de certo modo ao reafirmar os papéis de pai e mãe a que se está acostumado, a mãe atuando como cuidadora principal da criança, enquanto o pai fica mais distante e ocupa papel secundário. Como esta cena é construída no filme, com os posicionamentos dos personagens, vestimenta, e atitudes, nos passam essa ideia, o que não necessariamente segue a narrativa do livro final, que aponta as dificuldades e sentimentos das personagens diante das crianças, sobre terem de explicar a elas o papel que tiveram com os *jogos*.

Considerações Finais

Pode-se destacar que a sociedade de Panem atingiu certa equidade de gênero, pois homens e mulheres ocupam posições de poder e a diferenciação sexual não é tida como fator para comprovar habilidades, tidas como positivas ou negativas, como é o caso das mulheres em nossa sociedade. Elas participam dos *jogos vorazes*¹¹,

¹⁰ Katniss e Peeta com seus filhos, até 2h03min39s em *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, 2015.

¹¹ Deve-se destacar que o fato de mulheres participarem dos *jogos vorazes*, assim como homens, não é algo bom, porque os *jogos vorazes* são uma prática autoritária e assassina.

trabalham nas minas de carvão do Distrito 12, assim como os homens, e nos demais distritos também ocupam posições que homens ocupam, de poder ou não.

Por isso, a obra de Collins pode ser considerada feminista para a sociedade atual, pois mostra um contexto em que essa igualdade pôde existir, em que foi atingida de certa forma. A ascensão de Katniss como uma mulher forte em Panem não é um desafio às construções de gênero daquele futuro distópico, mas às construções de gênero do nosso presente, o presente de quem está olhando para a tela, e/ou lendo as páginas dos livros. Um lugar em que as mulheres ainda não atingiram a equidade em relação aos homens. Uma sociedade que, em sua totalidade, não as reconhece como fortes, inteligentes e igualmente capazes.

Os filmes da franquia *Jogos Vorazes*, são igualmente importantes, pois ajudam a divulgar as ideias da autora, permitindo que a obra se estenda para outras linguagens midiáticas e um público mais amplo. Mas os filmes atuam como “tecnologia do gênero” a partir do momento em que a adaptação deixa de trabalhar alguns elementos fundamentais para pensar a igualdade de gênero dentro da obra. Podemos destacar, em relação a isso, a falta de personagens mulheres trabalhando nas minas; a falta de alguns pensamentos de Katniss sobre as relações de gênero, a rebelião e os distritos¹²; a forma como Katniss

¹² Sobre esses pensamentos, ao ler os livros, ficamos sabendo sobre suas opiniões em relações a normas sociais, seu senso crítico diante da busca por poder, seja por parte de Snow ou Coin, e a não aceitação de toda forma de controle e injustiça social.

acaba se encaixando em alguns padrões sociais de nossa sociedade, ao ser representada no filme utilizando roupas e acessórios que sabemos que a personagem dos livros não gostaria¹³; a forma como o filme foi divulgado pela mídia e pela distribuidora, colocando-o como um grande espetáculo, incentivando a compra de ingressos antecipados para “garantir” o sucesso da franquia, quando esta justamente critica o consumo e a descartabilidade de objetos e pessoas.

Outra questão que se destaca é que os filmes *Jogos Vorazes* contribuem para os diálogos sobre representatividade no cinema, mas não são filmes feministas. Como destaca Raphael Fagundes (2017) ao pensar o filme *Mulher-Maravilha*, onde se representa a vivência de uma mulher numa sociedade marcada pelo machismo em que ela se adapta e trabalha como pode neste meio, mas não o revoluciona ao buscar quebrar padrões de gênero. Da mesma forma, a indústria cinematográfica, ao realizar a adaptação fílmica de livros que trabalham com sociedades mais igualitárias em relação a gênero, não destacam essa questão como a principal, mas extraem o que é mais significativo para a sociedade atual, que busca ver mulheres lutando e se destacando, mas não necessariamente mudando a estrutura que as objetifica ou inferioriza.

Fontes

¹³ Aqui refiro-me especificamente ao filme *Jogos Vorazes: A Esperança – O Final*, em que Katniss passou por momentos muito difíceis no livro, após a morte da irmã, e no filme isso não aparece, mas sim, há uma tentativa de enquadramento dela em padrões femininos aceitos pela nossa sociedade, ao vestir roupas bonitas, estar de cabelos soltos e sapatos de salto alto.

COLLINS, Suzanne. *Jogos Vorazes*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

_____. *Em Chamas*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.

_____. *A Esperança*. Tradução de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b.

JOGOS VORAZES. Direção de Gary Ross. Roteiro de Suzanne Collins, Gary Ross e Billy Ray. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2012. 1 DVD (142min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. Em Chamas. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Simon Beaufoy e Michael Arndt. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2013. 1 DVD (146min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. A Esperança – Parte 1. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Peter Craig e Danny Strong. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2014. 1 DVD (123min): AVI, son., color. Dublado Port.

JOGOS VORAZES. A Esperança – O Final. Direção de Francis Lawrence. Roteiro de Suzanne Collins, Peter Craig e Danny Strong. EUA: Lionsgate, Colorforce, 2015. 1 DVD (137min): AVI, son., color. Dublado Port.

Referências

BIROLI, Flávia; MIGUEL, Luís Felipe. *Feminismo e Política: uma introdução*. São Paulo: Boitempo, 2014.

FAGUNDES, Raphael. “A múmia” e “Mulher-Maravilha”: terrorismo ideológico. In: *Brasil 247*, 31 de julho de 2017. Disponível em: <https://www.brasil247.com/pt/colunistas/geral/309263/%E2%80%9CA-m%C3%BAmia%E2%80%9D-e-%E2%80%9CMulher->

[Maravilha%E2%80%9D-terrorismo-ideol%C3%B3gico.htm](#)> Acesso em 13 jun. 2019.

GUBERNIKOFF, Giselle. *Cinema, identidade e feminismo*. São Paulo: Editora Pontocom, 2016. Disponível em: <http://www.editorapontocom.com.br/livro/43/giselle-gubernikoff_43_56d98e2b075c7.pdf> Acesso em: 22 mar. 2019.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LAURETIS, Tereza de. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, H. B. de. *Tendências e impasses*. O feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. Disponível em: <<http://marcoareliosc.com.br/cineantropo/lauretis.pdf>> Último acesso: 26 mai. 2017.

_____. Através do espelho: mulher, cinema e linguagem. In: *Revista Estudos Feministas*, a. 1, 1º sem., 1993. p. 96-122. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/15993>> Último acesso: 04 jun. 2017.

Recebido em 03/07/19 aceito para publicação em 26/08/19