

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRA MODERNAS  
LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS/ INGLÊS**

**ESTER POLETTO**

**A TRANSPOSIÇÃO DO FOCO NARRATIVO EM *JOGOS VORAZES*: OS  
PERCALÇOS ENTRE LINHA E TELA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**CURITIBA  
2014**

**ESTER POLETTO**

**A TRANSPOSIÇÃO DO FOCO NARRATIVO EM *JOGOS VORAZES*:  
OS PERCALÇOS ENTRE LINHA E TELA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras Português/Inglês da Coordenação de Letras, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marcia Regina Becker

**CURITIBA  
2014**



Ministério da Educação  
**Universidade Tecnológica Federal do Paraná**  
Câmpus Curitiba

**Diretoria de Graduação e Educação Profissional -  
DIRGRAD**

Coordenação de Letras  
Licenciatura em Letras Português/ Inglês



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

A TRANSPOSIÇÃO DO FOCO NARRATIVO EM *JOGOS VORAZES*:  
OS PERCALÇOS ENTRE LINHA E TELA

por

ESTER POLETTO

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em 22 de agosto de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras Português/ Inglês. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Marcia Regina Becker  
Prof.<sup>a</sup> Orientadora

---

Almir Correia  
Membro titular

---

Flavia Azevedo  
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

Este trabalho dedico ao meu  
companheiro de todas as horas, meu  
amor e amigo, por todo o apoio nas  
intempéries desta graduação e,  
por esta vitória.

## AGRADECIMENTOS

Venho a agradecer neste trabalho por todos os que contribuíram em meu árduo caminho rumo a esta conquista. Tenho consciência de que as palavras aqui escritas não serão suficientes para demonstrar minha gratidão a todo o apoio e incentivo recebido.

Agradeço ao meu amor e companheiro fiel, Guilherme, por ter sido o meu pilar e sustentação durante todos os momentos de minha graduação e no desenvolvimento deste trabalho. Sou eternamente grata à você pela interminável paciência que tivesses para comigo. Seu consolo e amor foram o que me mantiveram firmes até aqui. Seu exemplo de perseverança e dedicação foram minhas inspirações para não desistir. Amo-te profundamente e espero retribuir seu amável gesto.

À Prof.<sup>a</sup> Marcia Regina Becker agradeço infinitamente por ter ensinado e orientado todo o meu conhecimento, não se resumindo apenas em relação a este trabalho, mas a toda experiência e aprendizagem profissional de uma professora doutora excepcional. Obrigada Marcia por todos os detalhes tão belamente ensinados por você. Obrigada por ter me inspirado a escolher este tema e me orientado, como só você poderia, neste trabalho.

A todos os meus colegas de curso agradeço por terem de um jeito ou de outro colaborado para o meu crescimento profissional e humano.

Às minhas queridas amigas agradeço, pois sempre estiveram presentes na alegria e no desespero, nas risadas e conversas calorosas, foram meu apoio físico, mental e espiritual. Sou e serei grata em todos os dias da minha vida, pois sem vocês, certamente este curso não teria graça. Obrigada por estarem sempre por perto, principalmente nestes últimos momentos de desespero nessa etapa de TCC. Amo vocês!

Nas operações da imaginação humana,  
a adaptação é a norma, não a exceção.

(Linda Hutcheon, 2011)

## RESUMO

POLETTTO, Ester. **A transposição do foco narrativo em *Jogos Vorazes***: os percalços entre linha e tela. 2014. 56 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura Letras Português/ Inglês – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

Este projeto de pesquisa objetiva analisar o foco narrativo do livro *Jogos Vorazes* (2008), esse apresentado sob a perspectiva da personagem Katniss Everdeen em primeira pessoa, e o foco narrativo presente na adaptação fílmica de mesmo nome (2012), e perceber como essa transposição do foco narrativo das linhas para as telas se realiza. Para tanto, serão utilizadas teorias, primeiramente, sobre intermedialidade, isto é, relação e interação entre duas mídias distintas de Rajewsky (2012); acerca do foco narrativo ou ponto de vista apropriando-se da classificação de Friedman (2002); e dos estudos cinematográficos relacionados à caracterização desse foco narrativo da literatura para as telas de cinema. Nesta análise, verificar-se-á de que modo o conhecimento dessa transposição da primeira pessoa do livro para a tela complementa o entendimento de ambas as obras uma vez que Suzanne Collins, a autora da obra literária, também auxilia na produção do roteiro na adaptação fílmica.

**Palavras-chave:** Literatura Norte-Americana. Suzanne Collins. *The Hunger Games*. Intermedialidade. Foco Narrativo.

## ABSTRACT

POLETTO, Ester. **The transposition of narrative focus on *The Hunger Games*: the mishaps between line and screen.** 2014. 56 pages. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Letras Português/Inglês – Federal Technology University – Parana. Curitiba, 2014.

This research aims to analyse the narrative focus of the book *The Hunger Games* (2008), which is written from the perspective of the character Katniss Everdeen. Besides the book analysis, it will be examined how the narrative focus is showed in the film adaptation of the same name (2012), and how this transposition of the written for the filmic narrative is performed. To realize this study it is required to take notice of theories initially about intermediality, i.e., theories regarding relationship and interaction between two distinct media (Rajewsky, 2012); about the narrative focus or viewpoint by using the classification of Friedman (2002); and film studies related to the characterization of narrative focus in the first person. In this analysis it will be verified how the knowledge of this transposition of the narrator-protagonist from the book to the screen complements a profound understanding of both works, since Suzanne Collins, the author of the literary work, also assists in the screenplay production of the filmic adaptation.

**Keywords:** North American Literature. Suzanne Collins. *The Hunger Games*. Intermediality. Narrative Focus.

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>                        | <b>9</b>  |
| <b>2 INTERMIDIALIDADE .....</b>                 | <b>12</b> |
| 2.1 ADAPTAÇÃO FÍLMICA .....                     | 15        |
| 2.2 ESPECTADOR, LEITOR E A ADAPTAÇÃO .....      | 19        |
| <b>3 FOCO NARRATIVO .....</b>                   | <b>22</b> |
| 3.1 FOCO NARRATIVO EM 1ª PESSOA .....           | 25        |
| 3.2 FOCO NARRATIVO NO CINEMA.....               | 26        |
| <b>4 ANÁLISE.....</b>                           | <b>30</b> |
| 4.1 O ENREDO .....                              | 31        |
| 4.2 ANÁLISE DA 2ª PARTE – <i>OS JOGOS</i> ..... | 34        |
| 4.2.1 O começo do Jogo.....                     | 35        |
| 4.2.2 O reconhecimento da arena.....            | 36        |
| 4.2.3 Aliança dos Carreiristas .....            | 38        |
| 4.2.4 Nos limites da arena.....                 | 40        |
| 4.2.5 Encurralada .....                         | 42        |
| 4.2.6 As teleguiadas – última esperança .....   | 43        |
| 4.2.7 Aliança com Rue.....                      | 46        |
| 4.2.8 Mudando as regras do Jogo .....           | 48        |
| 4.2.9 Fim da parte <i>Os Jogos</i> .....        | 50        |
| <b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>             | <b>53</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                         | <b>55</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

A literatura YA<sup>1</sup> tornou-se, nos dias de hoje, uma vertente entre as literaturas em que, segundo Lesesne (2005), o público alvo encontra-se entre os 10 e 20 anos, tendo como foco o leitor jovem que até então não fora considerado como um público consistente e relevante, dentre os outros. A temática desta literatura, por sua vez, estabelece-se na realidade do jovem – temas como sexualidade, amizade, liberdade, identidade entre outros, são os que envolvem os enredos de YA – além de situar o personagem protagonista, na maioria das vezes um adolescente, para familiarizar o leitor com o “herói” da trama.

A obra *Jogos Vorazes* é classificada como uma literatura YA pertencente ao gênero literário da ficção – que envolve uma variedade de temas que dão vida às histórias, e dentre eles, a utopia reversa ou distopia. A utopia reversa apresenta, como o próprio nome por si só propõe, uma ideia contrária a utopia – uma utopia negativa. Se utopia é algo idealizado – a própria perfeição – a distopia seria a imperfeição ou a intolerância às condições mínimas de vida humana. Pasold (1999) compreende a distopia na literatura como algo normalmente representado por alguns aspectos: divisão entre classes sociais, estabilidade e uniformidade, poder oligárquico voltado como instrumento de ditadura e desumanização. O autor de uma obra distópica geralmente expõe ao seu leitor um enredo numa sociedade futura ao do tempo real deste, podendo aparecer como uma crítica aos acontecimentos do mundo contemporâneo.

Suzanne Collins, autora de diversos livros infantis e desenhos para a televisão, traz em 2008, ao público YA, o primeiro livro (de mesmo nome) da trilogia *Jogos Vorazes* sobre um futuro distópico da sociedade moderna. A trama é a história de uma jovem, Katniss Everdeen, na busca pela sobrevivência em um país de nome Panem (antigo território dos Estados Unidos) que contém a Capital e 12 Distritos. Como uma condição de rendição da rebelião dos Distritos anos atrás contra o totalitarismo da Capital, esses devem enviar um casal de jovens para lutar até a morte nos Jogos Vorazes, tendo um total de 24 tributos<sup>2</sup> finalizando com apenas um vencedor. É nesse contexto que a trilogia é norteadada, mostrando o totalitarismo da Capital e do Presidente Snow<sup>3</sup> sobre a população

---

<sup>1</sup> Optou-se pelo termo da língua inglesa para literatura jovem-adulto, uma vez que na língua portuguesa não existe um termo equivalente, apenas Juvenil, Infante-juvenil.

<sup>2</sup> Tributos eram os nomes dados aos jovens dos 12 Distritos que participariam dos Jogos.

<sup>3</sup> O presidente da Nação Panem o qual tudo vê e sabe, e tudo controla.

sofrida dos 12 Distritos. Nos três livros, a estória é narrada em primeira pessoa pela personagem Katniss.

Acompanhando o evoluir da sociedade, as manifestações culturais vêm frequentemente interagindo entre mídias, e mais ainda construindo um diálogo entre mídias diferentes. Essa diferença encontrada nos diálogos é que torna instigante a este trabalho analisar um “mesmo enredo” pertencente a duas mídias distintas. Escolheu-se a obra *Jogos Vorazes* pois a narrativa literária apresenta-se em primeira pessoa a qual retrata uma sociedade distópica por meio de uma escrita que flui e estimula a leitura do público jovem. Na obra da mídia cinematográfica, ou seja, na narrativa fílmica, nota-se à primeira vista, uma inconstância no relato em primeira pessoa. Este fato implicou na escolha em comparar a mesma estória nas duas mídias diferentes, o livro e o filme.

Portanto, o objetivo deste estudo é analisar o foco narrativo do texto literário *Jogos Vorazes* (primeiro livro da trilogia de Suzanne Collins) comparando-o com o foco de sua adaptação fílmica (com mesmo nome) a fim de se observar como ocorreu essa transposição e de que maneira essa análise colabora para um melhor entendimento de ambas as obras. Para esse fim, os seguintes objetivos específicos serão seguidos: expor os principais conceitos entre mídias, embasando-se nos textos de Irina Rajewsky, Robert Stam, e Linda Hutcheon; identificar o foco narrativo com base na nomenclatura estabelecida por Normam Friedman; analisar o ponto de vista dos textos em ambas as mídias, comparando-as; e observar e concluir de que forma essa análise colabora para o melhor entendimento das obras.

Para tanto, este trabalho será dividido em cinco capítulos. O segundo capítulo tratará da explicação das teorias de Rajewski (2012), e Genette (2006) sobre intermedialidade – relações entre mídias – para em seguida explanar sobre adaptação fílmica com as considerações de Stam (2006), Hutcheon (2011) e Clüver (2006). No capítulo três serão apresentadas as teorias de foco narrativo literário com D’Onofrio (2007), foco narrativo em primeira pessoa com a classificação de Friedman (2002), e foco narrativo no cinema.

No capítulo quatro será desenvolvida a análise comparativa entre as duas mídias, o livro e o filme *Jogos Vorazes*, a partir da compreensão das teorias sobre intermedialidade, adaptação fílmica e foco narrativo em primeira pessoa na literatura e no cinema, e verificar-se-á se a transposição do foco narrativo do livro permanece ou não no

filme e de que modo essa transposição é efetuada. Ademais, no capítulo cinco, serão feitas as considerações finais acerca desta pesquisa.

## 2 INTERMIDIALIDADE

Intermedialidade foi e é ainda considerado, como vemos em Rajewsky (2012), um termo guarda-chuva para uma enormidade de estudos e abordagens acerca das mídias e das artes. Cada linha de pesquisa utiliza o termo e adapta seu conceito de forma a o encaixar no objeto de pesquisa.

Desde o início, “intermedialidade” tem servido como um termo guarda-chuva. Várias abordagens críticas utilizam o conceito, sendo que a cada vez o objeto específico dessas abordagens é definido de modo diferente e a intermedialidade é associada a diferentes atributos e delimitações. (RAJEWSKI, 2012, p.16)

Os estudos de intermedialidade surgiram de um fomento, dentro do campo de *Estudos Interartes*, de se conceituar e classificar as diversas pesquisas em mídias. Será considerado mídia, nesta análise, pelo conceito citado por Jürgen Müller (1996 *apud* CLÜVER, 2006, p.24), que se apropria da conceituação de três outros autores, Rainer Bohn, Eggo Müller e Rainer Ruppert (1988): “mídia é aquilo que transmite para, e entre, seres humanos um signo (ou complexo sígnico) repleto de significado com o auxílio de transmissores apropriados, podendo até mesmo vencer distâncias temporais e/ou espaciais.” Será explorado, portanto, duas mídias distintas, uma obra literária e uma obra cinematográfica, em que ambas transmitem, aos leitores/espectadores, signos repletos de significados.

Rajewsky (2012) aborda três grandes áreas e/ou vias de estudo para intermedialidade, e dentro destas há ainda variadas abordagens e significações para o termo, sempre dependendo de que fenômeno se está estudando. Em outras palavras, há três *distinções* de intermedialidade, e dentro dessas, outras separações (em cada estudo é um caso diferente e para este um conceito variado e adaptado). Tais distinções básicas fundamentam diferentes entendimentos, em termos gerais, de intermedialidade: a primeira se desenvolve entre abordagens de intermedialidade geradas de modo sincrônico e diacrônico; a segunda, pelo nascimento de uma nova mídia e suas qualidades; e a terceira distinção funciona no nível dos fenômenos intermediáticos analisados. Não obstante, cada uma dessas três grandes abordagens oferece por si mesma uma extensa diversidade de significações de intermedialidade, variando de acordo com os fenômenos particulares que se analisa. Tal diversidade de significações, segundo a pesquisadora, não “reflete uma limitação da parte de cada uma das concepções de intermedialidade, mas se deve à natureza extremamente ampla e heterogênea do próprio assunto” (RAJEWSKY, 2012, p.

21). Dando continuidade em seu texto, a autora explica sob qual das três distinções ela toma como base para seus estudos.

Algumas abordagens introduziram modelos que colocam diferentes objetos numa escala de maior ou menor grau de intermedialidade precisamente para fazer justiça a uma grande quantidade de fenômenos intermidiáticos. Existem também abordagens que se concentram, em vez disso, em um tipo de fenômeno (adaptações filmicas, ecfrase ou “musicalização da literatura”) e também aquelas, como a minha própria, que levam em consideração um escopo maior de fenômenos, reconhecendo uma maior variedade de qualidades intermidiáticas, introduzindo assim *subcategorias* mais estreitamente definidas de intermedialidade. (RAJEWSKY, 2012, p. 21)

Rajewsky afirma seguir uma direção sincrônica em sua pesquisa de fenômeno intermidiático e procura distinguir as diferentes manifestações de intermedialidade, desenvolvendo assim uma teoria uniforme para cada uma delas. A abordagem da autora tem por foco a intermedialidade como “uma categoria para a análise concreta de textos ou de outros tipos de produtos de mídias” (RAJEWSKY, 2012, p. 22). Enfatiza que, por conta das variações na qualidade intermidiática de um fenômeno a outro, as quais, por sua vez, exigem diferentes e estreitas concepções de intermedialidade, torna-se pertinente distinguir as subcategorias individuais de intermedialidade, além de projetar um princípio regular para cada uma delas. Para tanto, fragmenta intermedialidade em três subcategorias:

- Intermedialidade em sentido estreito de *transposição midiática*;
- Intermedialidade em sentido estreito de *combinação de mídia*;
- Intermedialidade em sentido estreito de *referências intermidiáticas*.

Rajewsky (2012) exemplifica a intermedialidade de *transposição midiática* com adaptações filmicas, novelizações, e assim por diante. Nessa subcategoria a qualidade midiática está relacionada “com o modo de criação de um produto, isto é, com a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (RAJEWSKY, 2012, p. 23). Continua a definir essa categoria explicando que o texto “original”, filme, etc. é a “fonte” do novo produto de mídia formado, formação essa embasada em um processo obrigatório midiático de transformação em uma mídia específica.

Essa categoria é uma concepção de intermedialidade “genética”, voltada para a produção; o texto ou o filme “originais” são a “fonte” do novo produto de mídia. Cujas formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermidiático. (RAJEWSKY, 2012, p. 23)

A *combinação entre mídias* se dá, como o próprio nome já diz, através da junção de duas mídias, como acontece, por exemplo, em filme, ópera, teatro, *performances*, ou ainda com outra terminologia, como cita a autora, multimídia, “mídia mista” (*mixed media*), e intermídia. Rajewsky (2012) aponta que a qualidade midiática dessa categoria é determinada pelo processo de combinação de pelo menos dois tipos distintos de mídia que contribuem para formar o novo produto midiático. Essas formas distintas de mídias estão presentes “em sua própria materialidade” e contribuem, “em sua própria maneira específica, para a constituição e significado do produto” (RAJEWSKY, 2012, p. 23). Desse modo, o conceito de intermedialidade para essa categoria é “semiótico-comunicativo, baseado na combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação.” (Id).

A terceira e última subcategoria sugerida pela pesquisadora – *referências intermidiáticas* – é definida quando dentro de uma mídia, por exemplo um filme, há a evocação ou imitação de outra mídia, parecendo fazer menção a esta outra mídia, ou seja, haverá uma referência de uma mídia dentro de outra. O exemplo de Rajewsky é o de menção à pintura dentro de um filme, ou a referência de uma literatura em um filme através de certas técnicas de filmagem.

A autora conclui que, em respeito a essa tríplice divisão, é importante notar que uma simples configuração midiática pode certamente cumprir o critério de duas ou até mesmo as três subcategorias.

Acerca de adaptação fílmica, Rajewsky esclarece que esta pode ser classificada na categoria de *combinação de mídias*, e mais ainda, que as adaptações derivadas de obras literárias (a qual enquadra-se o nosso objeto de estudo) podem também ser classificadas na categoria de *transposição midiática*. Assumindo-se que esta pesquisa visa comparar um texto novo, um produto novo de mídia baseando-se em um texto-fonte, e levando em conta a contribuição de Clüver (2006) às ideias de Rajewsky ao expor que “[...] no estudo de transformações e adaptações intermidiáticas deve-se, de preferência, partir do texto-alvo e indagar sobre as razões que levaram ao formato adquirido na nova mídia” (CLÜVER, 2006, p 17), será considerada a subcategoria *transposição midiática* ou *intermidiática* como a classificação ou conceito de melhor adequação ao objeto de análise proposto neste presente trabalho.

## 2.1 ADAPTAÇÃO FÍLMICA

As adaptações fílmicas, segundo Robert Stam (2006), podem ser estudadas como um fenômeno de “mutação de formas entre mídias”, sugerindo que uma adaptação, assim como uma leitura de um romance, permite uma variedade de interpretações e visões para adaptação, as quais podem ser “inevitavelmente parciais, pessoais, conjunturais, com interesses específicos” (STAM, 2006, p.27). Para o estudo das adaptações, Stam afirma que é relevante levar em consideração as teorias e análises literárias acerca da “intertextualidade” e também do “dialogismo” bakhtiniano, em que ambos contribuem para ultrapassar as contradições existentes quanto à noção do que seja “fidelidade”, e “de um modelo diático que exclui não apenas todos os tipos de textos suplementares mas também a resposta dialógica do leitor/espectador” (STAM, 2006, p. 28).

Stam (2006) utiliza-se dos conceitos textuais de Gerard Genette acerca da “intertextualidade” para analisar o cinema e a adaptação. Este propõe o termo “intertextualidade” para “transtextualidade”, o qual conceitua ser “tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta” (GENETTE, 1982<sup>4</sup> *apud* STAM, 2006, p. 29). Genette (2006) determina ainda cinco categorias de transtextualidade, tendo dentre elas a hipertextualidade, entendida por “toda relação que une um texto B (que chamarei de *hipertexto*) a um texto anterior A (que naturalmente, chamarei de *hipotexto*)” (GENETTE, 2006, p.12), transformando-o, modificando-o e estendendo-o. Introduzindo esse conceito para a adaptação, Stam (2006) aponta a hipertextualidade como o tipo de transtextualidade de maior adequação para a adaptação esclarecendo que “adaptações cinematográficas [...] são hipertextos derivados de hipotextos pré-existentes que foram transformados por operações de seleção, amplificação, concretização e efetivação.” (STAM, 2006, p. 33). As diversas adaptações cinematográficas de um mesmo filme podem ser observadas como “variações de leituras hipertextuais disparadas pelo mesmo hipotexto” (Id), ou seja, são diversas possibilidades de interpretação para um único texto. E cada uma das interpretações, no caso adaptações, carregam consigo uma importância única, uma visão única do texto original.

Clüver (2006), ao explorar as adaptações fílmicas, justifica, em termos gerais, um dos objetivos deste trabalho ao dizer que não devemos voltar nosso olhar para questões

---

<sup>4</sup> Genette, Gerard. *Palimpsestes*. 1982. (Não foram encontradas referências mais completas no texto de Stam (2006)).

de fidelidade para com o texto-fonte ou sobre a adequação da transformação, pois a versão nova não assume o lugar do original, substituindo-o, mas sim de que modo essa intermedialidade, ou a relação entre texto-fonte e texto-alvo, influencia a recepção do texto-fonte. Ademais, a recepção do texto-alvo pode ou não influenciar nossa recepção do texto-fonte, como também pode somar esta àquela, de modo que as duas obras podem tanto ser vistas como independentes quanto complementares uma da outra, sem sequer problematizar a questão de fidelidade do texto original.

Entretanto para o leitor/ espectador, segundo Linda Hutcheon (2011), torna-se difícil não avaliar o quão “fiel” uma adaptação é em relação ao seu original, uma vez tendo conhecimento do texto-fonte: “Se conhecemos esse texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente.” (HUTCHEON, 2011, p.27). Consequentemente, ao dizermos que uma obra é adaptação “anunciamos abertamente sua relação declarada com outra(s) obra(s).” (Id). Todavia, como explicitado anteriormente por Clüver (2006), a questão de fidelidade não deve guiar nenhuma teoria de adaptação, mas sim como a própria nomenclatura informa, adaptação/ adaptar é o ato de ajustar, tornar adequado, modificar. Portanto, nota-se que o objetivo da adaptação cinematográfica é tentar adequar-se ao texto-fonte, alterando, ampliando, modificando-o de acordo com a interpretação e leitura do adaptador.

Hutcheon (2011) propõe que a adaptação pode ser determinada a partir de três “perspectivas distintas” e “inter-relacionadas”: “uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/ recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2011, p. 30). Nosso objeto de análise, dentro desses três aspectos mencionados por Hutcheon, *Jogos Vorazes* – a adaptação fílmica – enquadra-se como uma transposição declarada da obra literária, pois claramente os produtores do filme anunciam essa relação de adaptação; também enquadra-se como ato criativo e interpretativo, uma vez que o filme nos mostra uma estória mais elaborada quanto ao enredo original e seu foco narrativo; e ademais nosso objeto também pode ser enquadrado como um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada por apresentar um diálogo entre o script e o enredo, e no qual estende este enredo à outra dimensão.

Além disso, a autora explica as diferenças entre os três modos de narrar uma história: o contar, o mostrar e o interagir, em que contar se resume em linhas; o mostrar nas telas; e o interagir em videogame, cujo “leitor/espectador” interage fisicamente. O

modo mostrar – um filme, nosso objeto de pesquisa – pode ressaltar outros elementos significativos da história que o modo contar simplesmente descreve, como a música por exemplo. Entretanto, nesse modo mostrar o espectador não pode entrar “na mente dos personagens enquanto estes a ouvem [música]; eles devem incorporar visível e fisicamente suas reações para que a câmera as registre, ou então devem falar sobre suas emoções” (HUTCHEON, 2011, p.51).

A passagem do contar (texto escrito) para o mostrar (visual e auditivo), mais ainda de um extenso e complicado romance para uma *performance*, é sentida como a “mais angustiante das transposições” (HUTCHEON, 2011, p.64). Segundo Hutcheon (2011) um romance, a fim de ser dramatizado, tem de ser destilado, reduzido em tamanho e, por conseguinte, em complexidade. Há muitas distinções entre o modo contar e o mostrar, mas, conforme Hutcheon argumenta, as adaptações do contar para o mostrar podem ser relativamente equilibradas no sentido de que cada modo tem seu potencial e equivalente, como também seu ideal de realização.

No **modo contar** – na literatura narrativa, por exemplo – nosso engajamento começa no campo da **imaginação**, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual. Nós não apenas podemos parar a leitura a qualquer momento, como seguramos o livro em nossas mãos e sentimos e vemos quanto da história ainda falta para ler; de resto, podemos reler ou pular passagens. Mas com a travessia para o **modo mostrar**, como em filmes e adaptações teatrais, somos capturados por uma história inexorável, que sempre segue adiante. Além disso, passamos da imaginação para o domínio da **percepção direta**, com sua mistura tanto de detalhe quanto de foco mais amplo. O modo performativo nos ensina que a linguagem não é a única forma de expressar o significado ou de relacionar histórias. As representações visuais e gestuais são ricas em associações complexas; a música oferece “equivalentes” auditivos para as emoções dos personagens, e assim, provoca reações afetivas no público; o som, de modo geral, pode acentuar, reforçar, ou até mesmo contradizer os aspectos visuais e verbais. (HUTCHEON, 2011, p. 48 - 49)

Hutcheon (2011) explica que o modo contar é dominado pela nossa imaginação a partir das escolhas de palavras do autor. Porém, no modo mostrar, além da história seguir sempre adiante, não é mais a imaginação que toma conta do espectador mas sim a percepção direta e as representações visuais e gestuais, como também o aspecto sonoro que interfere na reação e recepção desse espectador.

Em cada modo são adaptadas diferentes coisas e de diferentes maneiras, “contar uma história é descrever, explicar, resumir, expandir; o narrador tem um ponto de vista e grande poder para viajar pelo tempo e espaço, e às vezes até mesmo se aventurar dentro

das mentes dos personagens” (HUTCHEON, 2011, p.35), já o mostrar uma história “envolve uma *performance* direta, auditiva e geralmente visual, experienciada em tempo real” (Id). Para tanto, com relação a adaptação de romances, os quais contêm uma variedade de descrições que podem ser revertidas em ação ou atuação na tela, ou até mesmo descartadas, essa adaptação performativa deve:

[...] dramatizar a descrição e a narração; além disso os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais. Conflitos e diferenças ideológicas entre os personagens devem tornar-se visíveis e audíveis. No processo de dramatização, há inevitavelmente certa reênfatização e refocalização de temas, personagens e enredo. (HUTCHEON, 2011, p. 69)

Outro aspecto de diferenciação do contar e mostrar aparece na linguagem, principalmente na ficção literária, que, segundo Hutcheon, “com sua apreensão visual, conceitual e intelectual, “concebe” a interioridade com maior precisão” (HUTCHEON, 2011, p. 90). Por outro lado, as *performances* cinematográficas (percepção visual e auditiva direta), tornam-se mais adequadas à representação da exterioridade. Além da linguagem, “o ritmo pode ser transformado e o tempo comprimido ou expandido. Mudanças na focalização ou no ponto de vista da história adaptada podem conduzir a diferenças significativas” (HUTCHEON, 2011, p. 34).

Apesar das diferenças, não se torna adequado dizer que uma adaptação não possui valor artístico tanto quanto a obra adaptada. Ao contrário, a relação da adaptação com sua “fonte” pode ser anunciada abertamente e ambas são dotadas de qualidades artísticas. Hutcheon comenta que a sociedade desde sempre presencia adaptações (como quando Shakespeare adaptou histórias faladas para suas peças de teatro) e as recebe cada vez mais de bom grado. Ademais, parte desse prazer de entretenimento, que o público obtém através delas, “advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experienciar uma adaptação” (HUTCHEON, 2011, p.25).

Considerando as informações sobre como uma adaptação fílmica procede, qual sua importância, e como transpor a narrativa escrita para a fílmica, pode-se compreender que a adaptação não será uma cópia de seu texto fonte, e sim uma nova obra que o adaptou e o transformou em algo tão significativo quanto sua fonte. Nesse pensamento, infere-se que *Jogos Vorazes* – a adaptação, é a transformação do texto fonte em uma nova obra, e que ambas tem seu papel para o público leitor/ espectador, e inclusive o espectador da obra cinematográfica pode sentir-se instigado a ler a obra literária, agregando valor a

recepção do texto fonte. Essas características da recepção do cinema e da literatura e do papel do espectador e do leitor serão abordadas na seção seguinte, com o intuito de entender a relação entre leitor/espectador e livro/filme.

## 2.2 ESPECTADOR, LEITOR E A ADAPTAÇÃO

O leitor e espectador são considerados como parte integrante e participativa das obras a partir das décadas de 60/70, segundo Ziberman<sup>5</sup> (1989 *apud* RÖHRIG, 2010) acerca do papel do leitor e Spinelli (2006) em seu texto sobre a trajetória da história do papel do espectador no cinema. Ambos desempenham de certa forma o mesmo papel, mas em duas mídias diferentes. A partir dessa descoberta do papel do leitor/espectador, os críticos e teóricos literários e cinematográficos consideram que para que o sucesso/valor de recepção de uma obra possa acontecer, a obra deve se sustentar em três pilares equivalentes: o autor/ diretor – o leitor/ espectador – o mundo/ comunidade.

O papel do leitor no processo da leitura não é mais o de apenas um receptor – um personagem passivo e secundário, mas sim de “protagonista de sua própria história e da própria história para a qual está, mediante a leitura, dando vida e significação” (RÖHRIG, 2010). Para Ziberman (1989, *apud* RÖHRIG, 2010), o leitor é encarado como o principal elo do processo literário, e produz alterações na obra que recebe. Segundo Röhrling (2010), “os significados que a obra de arte adquire no instante da recepção não permanecem idênticos àqueles do momento de sua criação ou concepção” pois ao receber a obra e lê-la as experiências do autor – que criaram a obra literária – juntam-se às “experiências, crenças e valores de vida e de leitura do receptor” (RÖHRING, 2010). Portanto, é nessa junção de experiências que ocorre a leitura, e não somente na obra em si ou na apreensão do receptor, “mas no laço que se cria entre o dito e o lido” (Id).

Para Spinelli (2006) o papel do espectador vem sendo discutido por diversas áreas do conhecimento somadas à do cinema, entre elas a psicologia, a semiótica, a pragmática,

---

<sup>5</sup> ZIBERMAN, Regina. *Estética da Recepção e História da Literatura*. São Paulo: Ática, 1989.

a estética da recepção. Esta última aborda a recepção de todas as obras artísticas, tanto as literárias como cinematográficas. Em seu texto, *O papel do espectador cinematográfico*, Spinelli apresenta como foi desenvolvida a evolução dos estudos de uma construção teórica do espectador, e aponta que existem duas correntes metodológicas que permeiam esta discussão:

[...] a investigação textual, que, mesmo tentando deslocar o papel do espectador como mero decodificador de um texto para uma posição de interlocutor, continua presa a certos tipos de estruturas textuais que fazem com que o texto fílmico seja responsável pelo lugar, pela trajetória e pela presença do espectador; e aquelas que delimitam a pesquisa aos estímulos junto ao público, como a estética da recepção e as investigações sociológicas e históricas. (SPINELLI, 2006, p. 14-15)

Uma vez que o papel do leitor e do espectador são parecidos no sentido em que ambos influenciam na recepção e “leitura” das obras literárias e cinematográficas, a adaptação *como adaptação*<sup>6</sup> para eles é, segundo Stam, “inevitavelmente um tipo de intertextualidade se o receptor estiver familiarizado com o texto adaptado” (2000, p. 64, *apud* HUTCHEON, 2011, p. 45). Esse processo dialógico torna-se constante ao compararmos uma obra de conhecimento anterior com aquela que experienciamos agora. Ao experienciar uma adaptação, o receptor pode sentir tanto prazer quanto frustração a partir da intimidade criada “através da repetição e da memória” da obra original. Conforme Hutcheon expõe “como membros do público, necessitamos de memória para experienciar tanto a diferença quanto a semelhança” (HUTCHEON, 2011, p. 47), pois para analisar a qualidade de um filme ou de uma obra literária, sempre nos valem de comparação com aquilo que já conhecemos, o nosso conhecimento prévio, de mundo.

Tomando a teoria da recepção como base, infere-se que o receptor faz sua leitura individual, mas que não é a mesma do autor, porém se assemelham dentro de uma comunidade leitora pertencente à um conhecimento amplo de mundo. Considera-se, portanto, que a leitura de uma obra literária pode ser mais individual<sup>7</sup> do que a

---

<sup>6</sup> Hutcheon (2011) deixa claro que o leitor/espectador está ciente de que a obra é uma adaptação.

<sup>7</sup> A leitura de uma obra literária acontece de maneira individual a cada leitor, com sua experiência única e exclusiva, pois uma pessoa normalmente faz a leitura de um livro sozinha e assim o interpreta. Já na visualização de uma obra fílmica, por exemplo num cinema, todos os espectadores compartilham ao mesmo tempo a obra, que transmite o ponto de vista do diretor do filme, mas ainda assim, a “leitura” da obra continua sendo individual.

visualização de uma obra fílmica. Hutcheon (2011) argumenta que “embora nossas visualizações de mundos literários sejam sempre altamente individuais, a variação entre os leitores talvez seja ainda maior na ficção fantástica do que na realista” (HUTCHEON, 2011, p.56). Não obstante, o diretor/ adaptador também revela a sua versão particular daquela história, o que provavelmente pode não condizer com a história imaginada pela mente dos milhares de leitores que assistirão à adaptação fílmica. E uma vez que esse leitor visualizou no filme os personagens, coisas e objetos, ele começará a relacionar os atores aos personagens quando continuar a leitura. Hutcheon ainda comenta que “A passagem do modo contar para o mostrar – do livro para o filme – pode significar uma mudança não só de gênero, mas também de mídia, e com isso alteram-se as expectativas do público” (HUTCHEON, 2011, p.76).

Portanto, há uma variedade de fatores existentes para o público receber uma adaptação, que influenciam na interpretação e leitura dessa adaptação, a qual conversa diretamente ou não com uma obra literária. Nesses fatores, o público, conhecendo o texto fonte, cria expectativas de como seria materializar uma história que até então, foi imaginada individualmente por cada leitor. E como cada leitor interpreta e imagina a seu modo, e inclusive o faz o adaptador da história, há uma grande chance de que essas interpretações não se cruzem, o que torna ainda mais válido a aceitação da adaptação como um compartilhamento de uma leitura única para várias outras leituras.

A partir do entendimento adquirido sobre intermedialidade, mais especificamente o conceito de intermedialidade que a análise deste trabalho será embasada – a *transposição midiática* – é possível compreender a relação deste ao processo de adaptação fílmica e ao papel significativo que têm o leitor/espectador. Verifica-se que todos esses elementos encontram-se em harmonia e cada um se apresentando com sua importância única quando o objeto de estudo é uma obra adaptada de outra, e ambas estão inseridas na sociedade. Para dar continuidade ao objetivo desta pesquisa, será abordado no próximo capítulo a segunda parte na qual se enquadra o objeto de estudo: o foco narrativo. *Jogos Vorazes*, livro e filme, é uma obra que dialoga em duas mídias distintas, e que em uma delas, no livro, a narrativa encontra-se em primeira pessoa. O capítulo três explanará sobre quais os tipos de foco narrativo existem em primeira pessoa, e como esses focos funcionam para a área do cinema.

### 3 FOCO NARRATIVO

A narrativa, segundo D’Onofrio (2007), pode ser entendida como “todo discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados” (D’ONOFRIO, 2007, p. 46). Roland Barthes compreende a narrativa como uma arte universal:

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes, como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiase suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela **linguagem** articulada, oral ou **escrita**, pela **imagem, fixa ou móvel**, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas as substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na pintura, no vitral, no **cinema**, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disso, sob essas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades... internacional, transhistórica, transcultural, a narrativa está aí, como a vida. (109, p. 19-20<sup>8</sup>, *apud* D’ONOFRIO, 2007, p. 46, grifos meus)

Por ter a narrativa um caráter universal, D’Onofrio argumenta que é necessário estabelecer os elementos que constituem essa narrativa e as regras que permeiam a narratividade, para que seja possível discriminar os “elementos invariáveis” – que são comuns a todo tipo de narrativa – dos “elementos variáveis” que são específicos e particulares de cada narrativa. A partir dessa premissa, surgiu o estudo do foco narrativo o qual situa-se na narração e investiga a maneira como o narrador é apresentado dentro da história.

O foco narrativo, segundo Carvalho (1981), pode ser entendido como o modo de ver ou entender um assunto ou uma questão. Há duas terminologias para esse estudo: foco narrativo e ponto de vista, sendo esta a mais antiga e que provém da linguagem relativa à arte da pintura, em que significa “posição particular (no espaço, tempo ou desenvolvimento) da qual se avalia ou de onde se considera alguma coisa” (CARVALHO, 1981, p. 2). Quando traduzido para o português escolheu-se o nome foco narrativo “o que sugere o ponto de partida da visão, indica a inevitável marca que deixa o narrador no material da sua narrativa” (Id.)

---

<sup>8</sup> In: VÁRIOS. Análise estrutural da narrativa. Petrópolis: Vozes, 1972.

Como dito por D’Onofrio (2007), para haver uma relação entre o autor e o receptor, é necessária a base tríade da comunicação humana: emissor > mensagem > receptor. Esses três elementos devem ser certificados “externa e internamente ao texto literário”, ou seja, posicionar a tríade no plano da realidade e da fantasia. D’Onofrio explica a diferença dos papéis do emissor em ambos os planos:

No mundo da existência física, o emissor é o autor que destina sua obra (mensagem) a um leitor virtual (receptor). No texto artístico, o emissor é uma personagem (o narrador) que comunica a outra personagem (receptor) fatos, idéias e sentimentos (mensagem). (D’Onofrio, 2007, p. 48).

O personagem, dentro da obra literária, como um ser ficcional, assume o papel de narrador, ou seja, é pelo ponto de vista do personagem-narrador que o leitor conhecerá o que acontece na trama. Segundo D’Onofrio (2007), para que haja coerência dentro desse tipo de narração é esperado que a personagem narre explicações de como e quando teve conhecimento das ações que está narrando e dos pensamentos das outras personagens. O autor da obra literária, por sua vez, para resolver essa dificuldade técnica se utiliza do “truque de atribuir o papel de narrador não a uma só personagem, mas várias, sucessiva ou alternadamente, pelo discurso direto ou indireto livre” (D’Onofrio, 2007, p. 52). Esse fato resultaria num ponto de vista múltiplo em que o processo de foco narrativo seria evidenciado a todo momento quando uma personagem tomasse a palavra. D’Onofrio aponta que esta pluralidade de visões numa mesma narrativa é comum e que o problema disso é “distinguir a visão predominante, pois esta implica especificidade de estrutura e de significação própria de cada obra literária” (Id).

Tendo como fundamento que uma história, para ser contada, necessita de um narrador, e que este narrador num texto literário, conforme visto anteriormente, não é o autor, mas o autor se faz passar por narrador, podendo um personagem assumir este papel, é essencial sistematizar ou distinguir os diferentes tipos de narrador presentes na literatura. De acordo com Friedman (2002), há uma variedade de questionamentos na narrativa acerca dos tipos de narrador existentes:

[..] 1) Quem fala ao leitor? (autor na **primeira ou terceira pessoa**, personagem na primeira ou ostensivamente ninguém); 2) De que **posição** (ângulo) em relação a estória ele a conta? (de cima, da periferia, do centro, frontalmente ou alternando); 3) Que canais de informação o narrador usa para transmitir a estória ao leitor? (palavras, pensamentos, percepções e sentimentos do autor; ou palavras e ações do personagem;

ou pensamentos, percepções e sentimentos do personagem: através de qual ou de qual combinação destas três possibilidades sobre estados mentais, cenário, situação e personagem vêm?); e 4) A que distância ele coloca o leitor da história? (próximo, distante ou alternando). (FRIEDMAN, 2002, p. 7, grifos meus)

A partir dessas perguntas e dos estudos acerca de narrador feitos até então, Friedman propõe oito tipos de foco narrativo ou tipos de narrador: Autor Onisciente – é aquele que possui um ponto de vista totalmente ilimitado, o autor pode escolher qualquer ângulo de onde quer narrar, pois tudo sabe e tudo vê, e em tudo pode interferir; Narrador Onisciente Neutro – em que a narração é ausente de intromissões diretas do autor que narra de modo impessoal na terceira pessoa; “Eu” como Testemunha – é um personagem que relata a história (até mesmo em primeira pessoa), entretanto neste tipo de narração “o autor renuncia à sua onisciência em relação a todos os outros personagens envolvidos, e escolhe deixar sua testemunha contar ao leitor somente aquilo que ele, como observador, poderia descobrir de maneira legítima” (FRIEDMAN, 2002, p. 12) ; Narrador-protagonista – é o narrador-personagem que se encontra “quase que inteiramente limitado a seus próprios pensamentos, sentimentos e percepções” (FRIEDMAN, 2002, p. 14); Onisciência Seletiva Múltipla – é a narração em que não há narrador, mas apenas os próprios pensamentos dos personagens, “o leitor ostensivamente escuta a ninguém; a história vem diretamente das mentes dos personagens” (Id); Onisciência Seletiva – esta narrativa difere-se da anterior no fato de o leitor limitar-se apenas à mente de um dos personagens e não de todos ; O Modo Dramático – em que as informações disponíveis ao leitor limitam-se em sua maioria ao que às falas e ações dos personagens; e A Câmera – ponto de vista em que “o objetivo é transmitir, sem seleção ou organização aparente, um “pedaço da vida” da maneira como ela acontece” (FRIEDMAN, 2002, p. 17).

Diante desses tipos de ponto de vista sugeridos por Friedman (2002), percebe-se que dois deles enquadram-se como foco narrativo em primeira pessoa: o “Eu” como Testemunha e o Narrador-protagonista. Em ambos a narrativa normalmente é feita em primeira pessoa, distinguindo-se apenas sob qual personagem está narrando, se um personagem- testemunha (secundário) ou se um personagem protagonista (principal). Na próxima seção esses dois pontos de vista, potencialmente adequados para a análise de *Jogos Vorazes*, serão melhor explorados.

### 3.1 FOCO NARRATIVO EM 1ª PESSOA

Para Friedman, há dois tipos de foco narrativo em primeira pessoa: o “Eu” como Testemunha e o Narrador-protagonista. No foco “Eu” como Testemunha, o narrador se apresenta como “um personagem em seu próprio direito dentro da estória, mais ou menos envolvido na ação, mais ou menos familiarizado com os personagens principais, que fala ao leitor em primeira pessoa” (FRIEDMAN, 2002, p. 12). Desse ponto de vista, o leitor tem a seu dispor somente os pensamentos, percepções e sentimentos do narrador-testemunha, e enxerga a obra do ponto o qual Friedman chama de periferia nômade, pois “o autor renuncia inteiramente à sua onisciência em relação a todos os outros personagens envolvidos, e escolhe deixar sua testemunha contar ao leitor somente aquilo que ele, como observador, poderia descobrir de maneira legítima” (Id).

No Narrador-protagonista o contar da narrativa passa de um personagem testemunha – secundário – para um dos personagens principais, que narra a estória em primeira pessoa. O narrador-protagonista encontra-se no envolvimento central da ação, fato que o limita praticamente por inteiro a seus próprios sentimentos, impressões, percepções, ideias e pensamentos. Desse modo, segundo Friedman, o ângulo de visão será o do centro fixo e a distância entre o leitor e narrador poderá ser longa ou curta, ou ainda ambas.

Para D’Onofrio, o eu que narra se identifica com o eu da personagem principal que vive os fatos, ou seja, é um personagem que vive a estória e a incorpora no papel de narrador. É através dele – de seus olhos, pensamentos, impressões, que o leitor conhece a narrativa. É por intermédio dele que são apresentados “os elementos constitutivos da narrativa: os fatos, as outras personagens, os temas e os motivos, as categorias do tempo e do espaço” (D’Onofrio, 2007, p. 53).

Diante desses dois pontos de vistas com narração em primeira pessoa, definiu-se através da leitura que a obra *Jogos Vorazes* – objeto de estudo deste trabalho – pode ter o foco narrativo de Narrador-protagonista, uma vez que a personagem principal é quem narra toda a estória e através de seus olhos o leitor pode conhecer os fatos e acontecimentos da obra literária. Considerando as próprias palavras da autora da obra, Suzanne Collins, sobre o foco da narração e personagem:

Apesar da perspectiva em primeira pessoa nos dar uma pessoal e íntima relação com o romance, ela tem suas **limitações**. Como em qualquer outro romance escrito na perspectiva da primeira pessoa, quando o **ponto de vista é restrito àquele do personagem principal**, o leitor pode sentir como se algo estivesse faltando. Isso permanece especialmente verdadeiro para *Jogos Vorazes*, no cenário Pós-apocalíptico de Panem, uma nação onde distritos oprimidos são dominados pela extravagante Capital. Muitos dos interessantes personagens secundários seriam dignos de seu próprio tempo de destaque ou até mesmo por seus próprios romances<sup>9</sup>. (COLLINS, 2013, p. 56, grifos da autora)

Percebe-se com a afirmação de Collins que o texto em primeira pessoa limita o leitor ao ponto de vista daquela personagem. Uma vez que se tem a chance de adaptar esse enredo para o cinema, verifica-se que a autora – por ter escrito o roteiro juntamente com o diretor do filme – modifica algumas vezes esse ponto de vista a fim de apresentar os outros pontos de vista presentes na trama. A fim de melhor entender como esses outros pontos de vista aparecem no filme *Jogos Vorazes*, a seção a seguir tratará sobre de que modo ou a partir de que técnicas os pontos de vista são elaborados e transpostos para o cinema.

### 3.2 FOCO NARRATIVO NO CINEMA

O ato de analisar um filme, argumenta Penafria (2009), implica em duas partes importantes: primeiro decompor/ descrever e por conseguinte determinar e entender os vínculos entre esses componentes decompostos, isto é, interpretar; “O objetivo da análise é, então, o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação” (PENAFRIA, 2009, p. 1).

Penafria (2009) propõe uma análise interna ao filme, na qual “centra-se no filme em si enquanto obra individual e possuidora de singularidades que apenas a si dizem respeito” (PENAFRIA, 2009, p. 7). Sendo a análise feita em um único filme torna-se possível explorá-lo levando em consideração o estilo do seu realizador. Dentro dessa

---

<sup>9</sup> A tradução dos textos cujos originais estão em inglês são responsabilidade da autora deste trabalho. *While the first-person perspective gives a personal, intimate feel to the novel, it does have its limitations. As with any novel written in first-person perspective, when the viewpoint is limited to that of the main character, the reader can feel like he or she is missing out on the wider world. This is especially true for The Hunger Games, set in post-apocalyptic Panem, a nation where downtrodden districts are dominated by the flamboyant Capitol. Many of the interesting supporting characters would be worthy of their own featured time or even their own novel.* (COLLINS, 2013, p. 56)

análise interna, Penafria apresenta três sentidos nos quais pode-se explorar pontos de vista no filme:

- 1- Sentido visual/sonoro – no qual verifica-se em que posição a câmera está em relação ao objeto filmado; quais sons são ouvidos durante o filme e em que momentos; quais são as características dos planos<sup>10</sup>. Esse sentido analisa o filme em seus aspectos visuais e sonoros utilizando-se ou até mesmo criando terminologia referente à imagem e ao som.
- 2- Sentido narrativo – onde confere-se quem conta a história e como esta é contada. Nesse sentido, Penafria considera narrativa como a junção das noções de história e enredo, em que história é definida pela sucessão de acontecimentos (o que ocorre e não está sujeito a vontade dos personagens), e ações (o que sucede como efeito da vontade dos personagens); e enredo é a maneira como a história é narrada. A história pode ser contada:
  - na primeira pessoa – “os espectadores vêem os acontecimentos através dos olhos de uma personagem. Esta técnica é muito usada para efeitos de *suspense* em que é necessário reter informação da audiência” (PENAFRIA, 2009, p.8-9);
  - na terceira pessoa – “trata-se da ação vista por um observador ideal, em geral são filmes nos quais não é detectável a presença da câmera. Raramente é usado como único ponto de vista” (Id). Em outras palavras, quando a história é contada na terceira pessoa, é desconhecido ao espectador quem é o “narrador” dessa história, ou seja, não há narrador, mas apenas a câmera que filma as ações que estão acontecendo. Este tipo de narração é a mais comum dentre os filmes;
  - onisciente – “para que um filme apresente este ponto de vista é necessário que sejam dadas indicações ao espectador sobre o que as personagens pensam. Nestas situações é vulgar recorrer-se à voz em *off* (também chamada de *voice-over*)” (Id). Nesse tipo de narração fílmica, a câmera tenta mostrar a mente dos personagens, o seu interior, através de uma narração em voz, isto é, um narrador comenta as ações, os pensamentos, etc., para o espectador enquanto as cenas acontecem. Esse narrar é o que chamamos de *voice-over*;

---

<sup>10</sup> O termo plano, quando referido à área do cinema, significa neste trabalho “um plano é qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano” (AUMONT, 2006, p. 230).

- ambíguo – “consiste em alternar entre um ponto de vista na terceira pessoa e um ponto de vista na primeira pessoa plano subjetivo. Isto pode ser feito dentro de um plano ou com vários planos através do recurso de montagem. Ou, apresentar num mesmo plano diferentes planos de vista” (Id).

3- Sentido ideológico – no qual espera-se averiguar qual a posição/ideologia/mensagem do filme/realizador em relação à temática(s) do filme.

Paralelamente aos aspectos de análise sugeridos por Penafria dentro da área do cinema, Hutcheon (2011) aponta certos questionamentos e até mesmo “clichês” ou “falsas verdades” sobre a adaptação do literário para o performático. Questões como as mídias performativas estarem limitadas ou não ao ponto de vista em terceira pessoa, se é possível uma proximidade do narrador em primeira pessoa na *performance*, se técnicas como *voice-over* ou solilóquio funcionam, se os closes auxiliam na visão da mente do personagem, entre outras. Segundo Stam (2000), são raros os filmes em que é utilizada a câmera para narração em primeira pessoa a fim de que o espectador veja somente o que o protagonista vê. Pelo contrário, os filmes costumam adotar a câmera como “um tipo de narrador em terceira pessoa que se move para representar o ponto de vista de uma variedade de personagens em diferentes momentos” (STAM, 2000, p. 72<sup>11</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 88). Mesmo nos filmes de suspense como citado por Penafria (2009), a câmera divide-se entre ponto de vista em primeira pessoa (para exercer a angústia e expectativa no espectador) e em terceira pessoa.

Acerca do ponto de vista, Jost (2004, p. 73<sup>12</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 88) esclarece a existência de distinção entre “o que os personagens *veem* – e, portanto, o que nós *vemos* –, e o que eles de fato *sabem*”. Complementando-se esta lógica, Aumont (2006), ressalta que a focalização é mais do que o *dizer* e o *saber*, há ainda o *ver* da personagem, além do *dizer* do narrador (a enunciação) que se mostra mais complexo pois provoca ao mesmo tempo “níveis informativos: a imagem, a fala, a montagem” (AUMONT, 2006, p. 132).

No intuito de transmitir o ponto de vista numa mídia performática pode-se utilizar, segundo Stam (2006), o ângulo da câmera, a distância focal, a música, a *mise-em-scène*,

<sup>11</sup> STAM, Robert. The dialogics of adaptation. In: NAREMORE, James (Ed.). *Film adaptation*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2000. P. 54-76.

<sup>12</sup> JOST, Francois. The look: From film to novel: An essay on comparative narratology. Trans. Robert Stam. In: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (Ed.). *A companion to literature and film*. Oxford: Blackwell, 2004. P. 71-80.

a *performance* ou o figurino. Para ele, é mais importante considerar “o controle autoral de proximidade e distância, a calibração do acesso ao conhecimento e à consciência dos personagens” (STAM, 2005 p. 35<sup>13</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 89), do que refletir em temor de narração em primeira ou terceira pessoa.

Hutcheon (2011) explica de que modo o filme pode encontrar equivalentes cinematográficos para o ponto de vista, exemplificando que as cenas dos filmes podem tomar para si um caráter simbólico, de maneira a possibilitar ao espectador imaginar a mente de um personagem. Ademais, aspectos internos podem ser refletidos pelas aparências externas, ou seja, pode-se criar semelhantes visuais e auditivos para acontecimentos interiores, e o cinema possui uma variedade de técnicas para conseguir esses equivalentes. Outro exemplo ofertado por Hutcheon é o *close*, que dispõe de um poder para gerar uma íntima relação psicológica, que diretores utilizam com a finalidade de capturar ironias poderosas e reveladoras internas aos personagens e no filme.

Jinks (1971) afirma que os filmes, em sua maioria, podem também criar “análogos visuais e exteriorizados” para aspectos subjetivos, como a fantasia, por meio de técnicas como “câmera lenta, corte rápido, lentes distorcidas, iluminação, ou utilizando vários tipos de películas cinematográficas” (JINKS, 1971, p. 36-37<sup>14</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 94). Não obstante, sobre tempo e espaço, conforme Stam (2005a, p.13<sup>15</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 94), o cinema encontra-se perfeitamente munido de tecnologia para “multiplicar magicamente os tempos e os espaços”, sendo capaz de misturar “diferentes tipos de temporalidades e espacialidades” (Id). Numa adaptação pode-se ainda transmitir ao público o interior do personagem no filme (mesmo que este seja mantido desconhecido aos demais personagens na tela) através da separação das faixas de som e imagem. De acordo com Kramer (1991) nos filmes é a música que “nos conecta ao espetáculo a que assistimos na tela, pois invoca uma dimensão de profundidade e interioridade emprestada das reações de nossos próprios corpos ao ouvirmos à insistente produção de ritmos, tonalidade de cores e mudanças na dinâmica” (KRAMER, 1991, p.156<sup>16</sup> *apud* HUTCHEON, 2011, p. 95).

---

<sup>13</sup> STAM, Robert. Introduction: the theory and practice of adaptation. In: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (Ed.). *A companion to literature and film*. Oxford: Blackwell. 2005. P. 1-52.

<sup>14</sup> JINKS, William. *The celluloid literature: film in the humanities*. Los Angeles: Glencoe, 1971.

<sup>15</sup> STAM, Robert. *Literature through film: realism, magic, and art of adaptation*. Oxford: Blackwell, 2005a.

<sup>16</sup> KRAMER, Lawrence. Musical narratology: a theoretical outline. *Indiana Theory Review*, n. 12, p. 141-162, 1991.

O sentido narrativo sugerido por Penafria (2009) adequa-se ao que se propõe analisar no filme objeto de estudo desse trabalho. Percebe-se que dentro deste sentido narrativo, o estudo da obra fílmica *Jogos Vorazes* pode enquadrar-se como narração em terceira pessoa; como também narração ambígua, isto é, narração com alternância entre terceira e primeira pessoa, por se tratar de uma *performance* de vários planos e assim mais de um ponto de vista. Para analisar a focalização deste filme, valer-se-á das características apresentadas por Stam, Kramer, Jinks e Aumont, das técnicas de filmagem que dão sentido ao ponto de vista.

#### 4 ANÁLISE

A fim de dar início à análise comparativa do ponto de vista das obras literária e fílmica de *Jogos Vorazes*, considerar-se-á os aspectos sobre foco narrativo em primeira pessoa na literatura, uma vez que o livro é narrado em primeira pessoa e foco narrativo (ou ponto de vista ou ainda focalização) em primeira e terceira pessoa no filme, como já explicitados no terceiro capítulo.

Primeiramente, para efetuar tal pesquisa, tomar-se-á como base o modelo de análise fílmica proposto por Vanoye e Goliot-Lété (2002, p.138-139), em que sugerem inicialmente observar a relação número de páginas-duração do filme; efetuar um inventário das cenas suprimidas ou condensadas, assim como dos acréscimos eventuais; fazer a síntese sobre a estrutura global das duas obras; os personagens: supressões, síntese e acréscimos; dramatização dos acontecimentos/ tom do romance, tom do filme; e por último visualização dos sentimentos interiores dos personagens. No entanto, como este estudo tem por objetivo a análise da transposição do ponto de vista, delimitar-se-á a pesquisa apenas em relação à personagem principal Katniss e portanto como seu ponto de vista é transposto para o cinema.

Para tanto, é necessário conhecer a obra literária no intuito de compará-la com obra cinematográfica. Por esse motivo, apresenta-se de forma breve, na seção a seguir, um panorama geral da narrativa.

#### 4.1 O ENREDO

A narrativa contém 27 capítulos distribuídos igualmente em três partes: *Os Tributos*, *Os Jogos*, *O Vitorioso*. A primeira parte situa o processo do Dia da Colheita, os preparativos dos tributos na Capital e as entrevistas em público até a declaração de Peeta; a segunda começa na noite anterior aos Jogos, os Jogos em si, até depois da morte de Rue quando acontece a mudança das regras pela primeira vez; e a terceira parte inicia com Katniss indo ao encontro de Peeta, os dois conseguindo abrigo, suprimentos e remédios, restando como os dois últimos tributos, vencendo os Jogos e retornando para casa.

*Jogos Vorazes* é ambientado em uma nação chamada Panem, num tempo futuro e distópico, situada na área que sobrou da América do Norte. Essa nação é constituída de uma cidade central, chamada de Capital, detentora do poder, que é cercada por doze distritos mais carentes, nomeados pela sequência numérica de 1 a 12. Quanto mais distante da Capital, maior o número e a pobreza. Cada distrito produz materiais básicos que atendem às necessidades da cidade central.

Anos antes do ponto de início da narrativa, houve uma rebelião dos distritos, liderados pelo 13º Distrito, porque viviam na extrema pobreza e achavam que estavam sendo tratados injustamente, então, declararam guerra à Capital. E perderam. O Distrito 13 foi reduzido as cinzas e como parte dos termos de rendição, todo ano cada um dos doze distritos restantes deve enviar um garoto e uma garota entre 12 e 18 anos para competir nos *Jogos Vorazes*. O sorteio dos tributos, como são chamados os jovens que escolhidos para os Jogos, acontece durante uma “celebração” chamada Dia da Colheita. Os Jogos se definem por uma luta até a morte em uma arena esses 24 jovens, onde apenas um sobrevive. O evento é televisionado em todo o país de Panem, e toda a população deve assistir, pois não é apenas um “entretenimento” (como para o povo da Capital), mas o lembrete anual de que os distritos estão sendo punidos por terem a audácia de se rebelar contra a Capital.

A personagem principal é uma garota de dezesseis anos chamada Katniss Everdeen, que vive junto com a irmã Prim e a mãe em um distrito de minério de carvão chamado Distrito 12. Ela é a personagem que narra toda a história a partir do seu ponto de vista. O pai de Katniss faleceu em uma explosão numa mina de carvão, quando ela tinha apenas onze anos, e desde então ela sustenta a família caçando ilegalmente na

floresta além da cerca dos limites do distrito, junto com seu amigo Gale. No dia da colheita, Prim – irmã de 12 anos – é sorteada para participar dos Jogos, porém Katniss se voluntaria para tomar seu lugar. O outro tributo escolhido do Distrito 12 é Peeta Mellark, o filho do padeiro local, de mesma idade de Katniss. Os dois até então nunca foram muito próximos, mas Katniss sente que deve algo ao garoto pois ele lhe deu pão quando sua família passava fome, depois da morte do pai.

A partir desse dia, Katniss e Peeta são levados para a Capital, onde se encontram com os outros tributos e seguem uma rotina de treinamentos, avaliações, transformações na aparência, apresentações em público. Eles têm como mentor Haymitch Abernathy, único morador de seu distrito que venceu os Jogos há muitos anos atrás. Katniss conhece Cinna, seu estilista, que é o responsável por cuidar da aparência de Katniss, nas apresentações em público para conseguir chamar a atenção das pessoas e patrocinadores – estes são pessoas que pagam para que o tributo receba ajuda tais como remédios e suprimentos uma vez que estiver na arena. Durante a última entrevista Peeta declara seu amor platônico por Katniss ao público. A partir desse momento da narrativa, inicia-se a segunda parte do livro – *Os Jogos* – que será analisada na seção 4.2. Esta parte tem início com Katniss acreditando que a atitude dele é parte de uma tática para conseguir patrocinadores e resolvendo assumir que também “gosta” dele.

Logo no primeiro dia dos Jogos metade dos 24 tributos são mortos, a maioria em frente a Cornucópia – lugar onde se encontravam armas e suprimentos ao alcance dos jogadores. Passados alguns dias desta primeira carnificina, Katniss consegue um arco e flechas e começa a utilizar suas habilidades de caçadora para obter comida, enquanto as mortes aumentam. Alguns dias mais tarde, Katniss faz uma aliança com Rue, uma garota de 12 anos do Distrito 11. Rue é doce e meiga, o que faz Katniss lembrar-se de sua irmã. A menina é assassinada por outro tributo, que logo em seguida é morto por Katniss. Segurando Rue nos braços, Katniss canta para ela e coloca flores em volta do seu corpo, mostrando seu respeito pela menina e repugnância pela Capital.

Katniss está de luto por Rue, quando escuta a notícia de mudança das regras do Jogo: é anunciado que caso dois tributos de um mesmo distrito sejam os últimos a sobreviver, os dois serão considerados vencedores. Após escutar a mensagem, inicia-se a terceira parte do livro “O Vitorioso”, em que Katniss vai procurar Peeta – mesmo tendo suposto que ele estava aliado a outros tributos. No momento em que o encontra, acha-o gravemente ferido. Ela acha um abrigo para os dois em uma caverna perto do rio e toma

conta dele. Nesse momento Katniss age como uma garota apaixonada por Peeta, para manter a audiência nos dois e conseguir patrocinadores que enviem medicamentos para os ferimentos dele.

No final, quando sobram apenas Peeta e Katniss como os dois últimos tributos do mesmo distrito, um novo anúncio é feito: os Idealizadores dos Jogos alteram as regras mais uma vez, com o intuito de conduzir os Jogos para um final dramático – como sempre o fizeram, e avisam que apenas uma pessoa poderá ser o vencedor dessa competição. Perplexos com o anúncio, Peeta se oferece para morrer, mas ao invés disso, Katniss propõe que ambos cometam suicídio juntos ao comendo amoras venenosas, com a desculpa de que não queriam viver com o fato de terem matado um ao outro e com a esperança de que a Capital preferiria dois vencedores a nenhum. A estratégia funciona e Peeta e Katniss são declarados os vencedores da 74ª edição dos *Jogos Vorazes*.

Mesmo tendo sobrevivido às dificuldades da arena e sendo tratada como vencedora pelo povo de Panem, Haymitch adverte Katniss informando-a que agora ela é um alvo político por ter desafiado o poder e autoridade de sua sociedade publicamente, uma vez que a ideia de comer as amoras venenosas tinha sido dela. Peeta decepciona-se ao se dar conta que o seu relacionamento com Katniss não passou de uma manobra dela para conquistar a simpatia do público. Já Katniss fica surpresa ao perceber que para ele era verdadeiro o sentimento e não apenas estratégia. Ela fica em dúvida quanto aos seus sentimentos e sobre como vão ser as coisas quando voltarem pra casa.

Observando a relação número de páginas/ minutos do livro e filme, temos no livro a primeira e a terceira parte, possuindo em torno de 130 páginas cada, enquanto que a segunda contém em torno de 115. Relacionando cada parte do livro com suas respectivas equivalentes, nota-se que no filme há um certo foco às duas primeiras partes, contendo respectivamente 60 e 50 minutos cada. Já a última parte possui em torno de 30 minutos.

No livro, as três partes encontram-se com narração em primeira pessoa, em que, segundo Friedman (2002), conforme observado no capítulo três, o narrador é o personagem principal, é aquele que se encontra no envolvimento central do enredo limitando-se a seus próprios sentimentos, impressões e percepções. Entretanto, para verificar se essa narração em primeira pessoa é transposta para o filme, julgou-se mais adequado para a análise delimitar a comparação para a segunda parte das obras – *Os Jogos*, pois é onde a personagem encontra-se só em meio aos Jogos, o que implica numa maior demonstração de suas percepções e ações na trama.

#### 4.2 ANÁLISE DA 2ª PARTE – OS JOGOS

A análise dessa seção refere-se à segunda parte de ambas as narrativas, em que será desenvolvida a comparação entre filme e livro quanto ao foco narrativo. Essa comparação será feita por meio de dois aspectos de classificação quanto ao plano/quadro encontrado na narrativa fílmica: o plano da arena onde Katniss se encontra, em que temos o ponto de vista da personagem direta e indiretamente; e o plano de fora, onde os outros pontos de vista estão, ou seja, a visão dos Distritos, da Capital, da sala de controle, do Idealizador dos Jogos, do Presidente Snow, de Haymitch, dos comentaristas do TV show. Para tanto, a análise seguirá a sequência da narrativa mesclando os dois planos como acontece no filme, uma vez que o plano de fora, no livro, são as especulações de Katniss sobre como/ o que/ por que os Jogos acontecem e seguem até o fim. Segundo o próprio diretor da obra cinematográfica, Gary Ross, no filme o espectador é impossibilitado de entrar nos pensamentos mais íntimos de Katniss como acontece no livro. Entretanto, é possível mostrar as especulações de Katniss acontecendo diretamente na Capital.

No livro, Katniss especula sobre as manipulações dos Idealizadores dos Jogos enquanto os Jogos acontecem. É claro que no filme nós não podemos entrar na mente de Katniss, mas nós temos a habilidade de cortar e mostrar as maquinações da Capital detrás das cenas. Criei o centro de controle e também expandi o papel de Seneca Crane [o chefe dos Idealizadores dos Jogos] por essa razão. Imaginei que era importante para o tom do filme. Tanto desse filme acontece na floresta [da arena] que é fácil esquecer essa sociedade futurística, manipulando esses eventos por causa de uma audiência. O olhar do centro de controle, o sentimento antisséptico disso e o uso de hologramas foram todos propositais para fazer a arena parecer “construída” mesmo quando você não está vendo a sala de controle<sup>17</sup>. (New York Times, 2012)

A fim de facilitar a compreensão desta análise nos dois planos – livro e filme –, esta será seccionada em nove partes, tendo dentro destas um padrão para a comparação:

---

<sup>17</sup> *In the book, Katniss speculates about the game-makers manipulations while the games are going on. Of course, in the film, we can't get inside Katniss's head, but we do have the ability to cut away and actually show the machinations of the Capitol behind the scenes. I created the game center and also expanded the role of Seneca Crane for those reasons. I thought it was tonally important. So much of the film happens in the woods that it's easy to forget this is a futuristic society, manipulating these events for the sake of an audience. The look of the control center, the antiseptic feeling of it and the use of holograms were all intended to make the arena feel "constructed" even when you weren't seeing the control room.*

primeiramente descrever e exemplificar o foco do livro num parágrafo e em seguida compará-lo com o correspondente no filme, e assim sucessivamente.

#### 4.2.1 O começo do Jogo

A segunda parte do livro chamada *Os Jogos* inicia-se com o capítulo 10 que descreve o fim da entrevista dos tributos no programa de televisão até a entrada de Katniss na arena, com ela dentro do cilindro de vidro que a fará subir até a arena. A partir desse momento, Katniss narra todos os detalhes e a tensão que sente sobre esperar os sessenta segundos dentro daquele cilindro de metal até o som de um gongo a liberar para correr. Ao mesmo tempo, ela se encontra no conflito mental de decidir seguir o conselho de Haymitch e não correr em direção aos suprimentos espalhados pela Cornucópia ou ir atrás do único arco e flecha avistado e feito “especialmente” para ela e correr o risco de ser atacada pelos outros 23 tributos nessa ação. “Sessenta segundos” é o que Katniss pensa no livro e depois explica:

“Esse é o tempo que nos mandam permanecer em nossos círculos de metal até que o som de um gongo nos libere. Pise fora do círculo antes do minuto se encerrar e minas terrestres levarão suas pernas pelos ares. Sessenta segundos para ingressar no ringue de tributos, todos equidistantes da Cornucópia, um chifre dourado gigante no formato de um cone com uma cauda curvada, cuja boca tem pelo menos seis metros de altura e está recheada das coisas que nos manterão vivos na arena. Comida, contêineres de água, armas, remédios, equipamentos, fósforos. [...]” (COLLINS, 2010, p. 163).

Ela avalia tudo o que está a sua volta, a Cornucópia, os suprimentos, os pinheiros localizados à esquerda e atrás dela – imaginando que seria para lá que Haymitch a mandaria ir imediatamente. Ao olhar os suprimentos, seu olhar fixa-se sobre uma aljava prateada cheia de flechas e um arco e acredita veemente que aquilo foi posto lá para ela usar – “*É meu, penso. Aquilo foi feito para mim.*” (Id).

Entretanto, na narrativa fílmica, no diálogo transcrito a seguir, essas explicações acerca da Cornucópia, e aconselhamento para onde ir e o que achar é feita por Haymitch no momento em que está se despedindo de Katniss. Nesta cena pode-se notar a presença

do contar da estória em terceira pessoa, como sugerido por Penafria (2009), onde a câmera mostra as ações que acontecem sem que haja de fato uma voz de narração.

- Eles colocam vários suprimentos na frente. Bem na boca da Cornucópia. Haverá um arco lá. Não vá buscá-lo.
- Por que não?
- É um banho de sangue, eles querem que você vá. Esse não é o seu jogo. Corra dali. Ache um lugar alto, e água. Água é a sua mais nova amiga. Não saia do pedestal antes da hora, ou vão te explodir.
- Não vou. (1:03:12)<sup>18</sup>

Nota-se que a obra literária narra essas informações indiretamente. Os conselhos de Haymitch são lembrados por Katniss. Todavia, no cinema, o diretor transforma isto em um discurso direto num diálogo entre Katniss e Haymitch anterior à entrada dela na arena. No entanto, pode-se notar que Katniss olha para todas as coisas que Haymitch lhe informou, de modo a levar o espectador a inferir que ela está refletindo sobre o que seu mentor lhe disse.

#### 4.2.2 O reconhecimento da arena

Em outro momento, a corrida e o banho de sangue na Cornucópia já passaram, e Katniss está adentrando cada vez mais na floresta de pinheiros para se distanciar dos outros tributos e achar água. Apesar de os Jogos haverem realmente começado, Katniss comenta que não está se sentindo muito mal, pois “Estar na floresta é revigorante. Estou contente pela solidão [...]” (COLLINS, 2010, p.167). A floresta é sua casa, seu lar, ao contrário de como estava se sentindo na Capital com todas aquelas cores e figurinos extravagantes, além do comportamento estranho das pessoas que lá moravam. Apesar de não reconhecer algumas árvores, ela está um passo à frente dos outros tributos por saber como usar a natureza a seu favor.

Na obra fílmica, a transposição midiática desta sensação de estar em um lugar conhecido é percebida quando Katniss decide parar e se sentar para verificar que suprimentos vieram com sua mochila. Depois de os guardar novamente, uma borboleta azul voa bem próximo dela e pousa em sua mão. Katniss observa sua beleza e sorri

---

<sup>18</sup> A marcação ao tempo em que a ação se passa no filme será referenciada desta forma neste trabalho.

brevemente, enquanto a borboleta voava de novo, fazendo-a se lembrar de onde estava. Não estava em casa, e sim nos Jogos, mesmo aquele cenário lhe parecendo muito semelhante ao de seu Distrito. Esta sensação de “conforto” com a floresta na adaptação fílmica é transposta como um ato criativo e interpretativo do diretor, como sugere Hutcheon (2011), pois no livro esta sensação é demonstrada através dos pensamentos de Katniss durante seu reconhecimento da arena, no filme isso é mostrado através da cena da borboleta.

Dando continuidade no livro, Katniss ainda está caminhando mais e mais quando começa a escutar os tiros de canhões então instrui o leitor que cada tiro de canhão disparado significa um tributo morto. Ela acrescenta pensando que provavelmente o combate na Cornucópia deve ter terminado, pois nos Jogos “Eles nunca recolhem os corpos do banho de sangue até que os matadores tenham se dispersado. No dia de abertura, eles nem dão tiros de canhão até que o combate inicial tenha terminado porque é muito difícil acompanhar todas as fatalidades.” (COLLINS, 2010, p. 168). A fim de contar quantos tiros, ou seja, quantos tributos estão mortos, ela se permite uma pausa. Pensa em Peeta, se ele sobreviveu ao primeiro dia, e informa que ficará sabendo em poucas horas quando os Idealizadores projetarem no céu a imagem dos mortos para que os que ainda estão vivos possam ver. Quando acaba de anoitecer, Katniss já encontrou um abrigo em uma árvore, e escuta o hino que dá prosseguimento à recapitulação dos mortos, “Por entre os galhos consigo ver a insígnia da Capital, que parece flutuar no céu. [...] na arena, tudo o que vemos são as mesmas fotografias que eles mostraram quando transmitiram as notas de nosso treinamento.”

No filme, a sequência de tiros de canhão acontece quando Katniss está verificando a sua mochila. A câmera está no plano de Katniss, que se atenta para o primeiro tiro. No segundo seguinte, o plano altera-se para os apresentadores do programa comentando e explicando para o espectador o que esses tiros significam, “Claro, temos o familiar tiro de canhão que marca o fim de mais um tributo.” (1:11:19). E logo após essa imagem de menos de um minuto, o plano volta para Katniss na arena contando os tiros de canhões, ou melhor, quantos tributos foram mortos nesse primeiro dia, totalizando 12 mortes dentre os 24 tributos. Depois disso, Katniss se desloca mais um pouco, acha água, consegue algum alimento com suas armadilhas e escolhe uma árvore para escalar e conseguir dormir em segurança. Quando já está ajeitada percebe um som que se parece com uma câmera em movimento. Essa câmera está camuflada no tronco da árvore e Katniss a encara bem de perto. Nessa ação, o espectador observa o que a câmera camuflada filma

– o rosto de Katniss. E segundos depois, essa imagem é trocada por uma imagem de “telão” mais apagada, de dentro do centro de controle dos Jogos. Então o foco é transposto para esse ambiente. Ali, o espectador vê as pessoas que auxiliam no controle dos Jogos, em seguida Seneca Crane, o Idealizador, e a na sequência uma das pessoas controlando digitalmente o holograma que irá aparecer no céu mostrando a insígnia da Capital e “os Caídos”, isto é, os rostos dos tributos mortos e o número de seus Distritos identificando-os.

Até este ponto de comparação nota-se que algumas partes que Katniss narra no livro, explicando o que cada nova informação dos Jogos significa e como as coisas surgem ou acontecem na arena – como, por exemplo, o surgimento da insígnia da Capital – é transposto para o filme sob outro ponto de vista, através do ambiente externo ao da arena e de Katniss, mas que fornece as mesmas informações relevantes para o entendimento das ações da trama cinematográfica.

#### 4.2.3 Aliança dos Carreiristas<sup>19</sup>

Num momento desta primeira noite, um tributo acende uma fogueira a uns dez metros de onde Katniss está acomodada, o que a desperta e a enfurece, pois o tributo acabara de avisar a localização de ambos para os Carreiristas que estiveram se abastecendo na Cornucópia e que provavelmente agora de noite estariam caçando qualquer tributo floresta adentro. E é exatamente isso que ocorre. O grupo de Carreiristas aparece e mata o tributo que acendeu o fogo, e depois vem em direção a Katniss sem, entretanto, saber que está ali. Katniss entra em choque ao saber que Peeta está junto ao bando dos Carreiristas e perturba-se mais ainda ao escutar que eles o estão usando para encontrar a garota (ela mesma) que conseguiu nota onze na avaliação anterior aos Jogos. Percebe-se essas percepções mentais de Katniss pelo seguinte trecho:

Os Carreiristas ficam em silêncio até terem certeza de que não podem mais ser ouvidos e então abafam as vozes.

- Por que a gente não mata ele agora e acaba logo com isso?

- Vamos continuar com ele. Qual é o perigo? E ainda por cima, ele é bom com aquela faca.

[Katniss pensando] É mesmo? Isso é novidade para mim. Quantas coisas interessantes estou aprendendo hoje sobre meu amigo Peeta.

---

<sup>19</sup> Carreiristas são como os tributos dos Distritos 1 e 2 são chamados, pois se preparam e treinam incansavelmente para os Jogos desde que nasceram; fazem disso uma carreira, por isso o nome.

- Além disso, ele representa nossa principal chance de encontrar a garota.
- [Katniss] Levo um instante para perceber que a “garota” à qual eles estão se referindo sou eu.
- Por quê? Você acha que ela comprou aquela historinha romântica?
- Talvez sim. A coisa toda pareceu muito simplória pra mim. Sempre que penso nela rodopiando naquele vestido sinto vontade de vomitar.
- Gostaria de saber como foi que ela conseguiu aquela nota 11.
- Aposto que o Conquistador [Peeta] sabe. (COLLINS, 2010, p.178)

Porém no filme, essa aliança que surge entre os Carreiristas e Peeta é narrada pelos apresentadores do programa que estão observando todos os movimentos dos tributos na arena. E portanto, uma vez mais, nota-se a presença do ato criativo e interpretativo dentro dessa transposição midiática. Nesta cena, Katniss está em sua árvore quando sente o cheiro de fogo e enxerga uma fogueira próxima de onde está. Na sequência, a câmera foca a garota que acendeu a fogueira a fim de se esquentar. No mesmo momento, os Carreiristas chegam ao seu encontro e ouve-se o grito dela. Paralelamente ao grito a câmera volta-se para Katniss assustando-se com o grito. Percebe-se que no cinema o espectador toma conhecimento da aproximação dos Carreiristas antes da personagem Katniss. Contudo, no livro, Katniss desconfia quem são as pessoas que ela ouve mas só saberá quando eles passam embaixo de onde está localizada. Logo após o grito, há o barulho do tiro de canhão, avisando que a garota está morta. Em seguida, a câmera muda de plano novamente para os apresentadores do programa que falam “Com este, foram treze nas primeiras oito horas.”, e um comenta para o outro “– Claudius, acho que vejo uma aliança se formando.” (1:15:01). Após esse comentário, a câmera volta para o plano de Katniss que escuta várias vozes de congratulações que se aproximam em sua direção. E observa os Carreiristas passando embaixo de sua árvore. Cato, o Carreirista do Distrito 2, dialoga com alguém a quem chama de “Conquistador”:

- Ei Conquistador, tem certeza de ela foi por aqui?
- Sim, certeza.
- Melhor ter mesmo.
- Sim, era a armadilha dela ali atrás. ( 1:15:22)

A voz do Conquistador era a de Peeta, que havia se juntado aos outros para “supostamente” ajudar a achar e matar Katniss.

#### 4.2.4 Nos limites da arena

Dando prosseguimento à estória, Katniss continua a caminhar para o mais distante possível de onde os outros tributos possam estar, quase chegando aos limites da arena. Ela encontra uma fonte de água, um bom e tranquilo lugar para descansar, passar a noite e quem sabe o outro dia também, pois tinha a seu alcance todos os recursos de que precisava para sobreviver, além de se imaginar estar propositalmente muito longe de qualquer outro tributo. No entanto, no meio da noite, Katniss é despertada por uma parede de fogo vindo em sua direção, e em meio à fuga especula que esse fogo não é de um acidente natural, mas sim controlado e criado pelos Idealizadores a fim de “guiar” seus movimentos e direção para perto de outros tributos. No livro, esta parte, por exemplo, aparece narrada da seguinte maneira:

O que está acontecendo não é resultado da fogueira de algum tributo que escapou ao controle, não é uma ocorrência ocasional. 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. Estava tudo muito quieto hoje. Nenhuma morte, talvez nenhuma luta. O público na Capital vai ficar entediado, afirmando que a edição deste ano dos Jogos está ficando uma chatice. Essa é a única coisa que os Jogos não podem ser.

Não é difícil seguir o raciocínio dos Idealizadores. Há o bando dos Carreiristas e o resto de nós, provavelmente espalhados por todos os cantos da arena. Esse incêndio tem a intenção de nos tirar do esconderijo, de nos reunir. Talvez não seja o dispositivo mais original que eu já tenha visto, mas é muito, muito efetivo mesmo. (COLLINS, 2010, p. 189)

Katniss pensa consigo mesma enquanto foge que deve haver uma razão para que os Idealizadores a manipulem para sair de seu lugar seguro e ir em outra direção. Com as bolas de fogo, ela tem certeza absoluta de que a estão direcionando a um encontro com outros tributos, pois os Jogos devem entreter os espectadores da Capital, e sem mortes não há entretenimento.

**Para onde os Idealizadores dos Jogos estão me levando? De volta ao lago? Para um território totalmente novo cheio de perigos?** Tinha acabado de encontrar algumas poucas horas de paz naquela fonte quando esse ataque teve início. [...] O jogo deu uma virada. **A única finalidade do incêndio foi nos obrigar a realizar um deslocamento.** [...] Em algum lugar, em alguma sala fria e imaculada, um Idealizador está sentado em frente a um painel de controle, os dedos no gatilho que poderia acabar com a minha vida em um segundo. (COLLINS, 2010, p. 190- 191. Grifos meus)

No filme, reagindo à distância em que Katniss está, o Idealizador Sêneca, pede aos seus controladores que interfiram no rumo que Katniss está tomando. A câmera primeiramente mostra Katniss caminhando por uma encosta, e vai se distanciando até se transformar novamente no telão da sala de controle, em que um dos controladores avisa Sêneca de que ela está quase no limite da arena. Posteriormente, o plano volta para Katniss, que dorme numa árvore, acordando com o barulho de mato queimando, e uma parede de fogo vindo em sua direção. Fugindo do perigo de ser queimada viva, Katniss corre seguindo a parede, tentando encontrar um melhor caminho para sair dali. Logo vem em sua direção uma bola de fogo, e em seguida o plano muda para a sala de controle, com um dos controladores instruindo outro “Atirando outra, na contagem um, dois ...” (1:17:15). E o plano volta para Katniss fugindo do fogo e outra bola de fogo vindo em sua direção. Depois o plano muda novamente para a sala de controle, focando primeiramente o telão, com informações do incêndio, a área que está queimando, como também informações físicas de Katniss. Então, um controlador [C] informa à Sêneca:

– [C] Ela está indo para o lado esquerdo.

– [Sêneca] Certo, pode jogar uma árvore lá?

–[C] Com certeza. Jogando uma árvore. [Enquanto monta um holograma digital sobre a arena]. (1:17:31).

O plano volta em Katniss quando uma árvore cai em sua frente obrigando-a a mudar de direção, e quando está próxima a uma pedra, uma outra bola de fogo acerta-a indiretamente e fere-a na perna. Ela cai ao chão, imobilizada pela dor, quando mais uma bola de fogo vem em sua direção, fazendo Katniss mover-se novamente. Em seguida o plano foca em Sêneca, na sala de controle, e sua feição de contentamento. Katniss está indo exatamente para onde ele queria. Nesse instante, a câmera mostra Sêneca olhando para o telão em que Katniss aparece correndo e em seguida o plano retorna à arena, à mesma cena que Sêneca está observando, mas no plano de Katniss. Isto ocorre através do *zoom* ou *close* da câmera, além do uso de palhetas e luzes diferentes das cores, para diferenciar algo visto em uma tela (telão/ televisão) da imagem real. Katniss continua correndo, e a câmera focaliza seus movimentos, dando efeitos de ação e rapidez ao tremular, desfocar, parecendo como algo em movimento desordenado e descontrolado. Ao mesmo tempo que a câmera filma Katniss, ela também registra para onde Katniss está olhando enquanto corre e, neste olhar do personagem registra-se o ponto de vista em

primeira pessoa, ainda que num breve momento. O plano muda para a sala de controle, focando numa controladora que informa à Sêneca que Katniss está quase onde eles querem. Então a câmera foca no telão com o mapa digital da arena, e a posição e os movimentos de cada tributo dentro dela. O espectador pode ver que um número 12, que é Katniss, está se aproximando de um rio, e na outra margem o grupo dos Carreiristas mais Peeta também está vindo da direção contrária. Sêneca, observando isso, pede a controladora que prepare o canhão, indicando que acredita que Katniss será morta pelo grupo de tributos.

#### 4.2.5 Encurralada

Depois de aliviar sua queimadura na água, ambas as obras – literária e fílmica - mostram Katniss sendo avistada pelo grupo dos Carreiristas. Ela tenta fugir deles, e como fazia em seus dias de floresta quando algum predador a ameaçava, decide escalar uma árvore. Como os Carreiristas não conseguem alcançá-la e nem atingí-la com flechas, Peeta sugere que eles durmam na base da árvore e esperem até o amanhecer, pois Katniss não poderia ir a lugar algum sem passar por eles.

No livro Katniss está acomodada na árvore e relata sobre a queimadura em sua perna, seu desapontamento com Peeta por estar ajudando os outros a caçá-la, e seu agradecimento a Haymitch por proporcionar-lhe um patrocinador que lhe enviasse um remédio para as queimaduras. Katniss especula que provavelmente seu mentor viu seus machucados e procurou patrocinadores para ajudá-la. Ela acredita que foram vários patrocinadores que Haymitch conseguiu, pois o remédio não se parece com algo barato e ineficaz; ao contrário, todos os medicamentos à Capital são primeira qualidade, algo nunca experimentado ou visto por Katniss.

No filme, Katniss está na árvore, analisando sua ferida, demonstrando com seu rosto a enorme dor que está sentindo. Nesse momento, a câmera focaliza o rosto, e suas feições de dor, e em seguida o plano altera esse mesmo *close* de sua face para o telão de uma das ruas da Capital onde Haymitch está assistindo aos Jogos. Então, a câmera alterna entre a reação de Haymitch, ele olhando para a tela; Katniss tentando fazer algo em relação ao machucado sofrendo terrivelmente; e a ação do mentor em relação a isso. O

espectador vê Haymitch conversando com algumas pessoas – os patrocinadores, e eles balançando a cabeça como sinal de aprovação. O espectador compreende que ele conseguiu algum patrocinador para Katniss.

Pode-se perceber que as percepções de Katniss quanto às coisas que acontecem a ela dentro da arena, como o incêndio, o encontro com os Carreiristas e o remédio para sua queimadura no livro são relatadas como suposições de alguém que passou a vida inteira assistindo aos Jogos e conhecendo como eles funcionam, as armadilhas, como os Idealizadores manipulam os movimentos dos tributos para que estes se encontrem, e possa haver alguma “diversão” para os espectadores da Capital. Na narrativa filmica, é notável que todas essas partes narradas a partir da opinião de Katniss sobre o que acontece na Capital, são diretamente transpostas para a Capital, a sala de controle, entre outros locais, dando vida a essas especulações dela, tornando-as verdadeiras de fato. Segundo o diretor, como visto na seção 4.1, seria impossível ao espectador entender essas especulações de Katniss, se não as mostrasse como verdades, a não ser que filmasse a trama com a personagem narrando e contando seus pensamentos e ideias, usando, por exemplo, o recurso de *voice over*.

#### 4.2.6 As teleguiadas – última esperança

Retomando a narrativa, no dia seguinte, Rue – uma garotinha de 12 anos – empoleirada em uma outra árvore, chama a atenção de Katniss para um ninho de vespas um pouco mais acima de sua cabeça na árvore em que se encontra. Rue indica para Katniss cortar o galho para que o ninho caia exatamente onde os Carreiristas e Peeta se encontram.

Na narrativa literária, Katniss analisa demoradamente que tipo de vespas seriam aquelas, se o ninho realmente está com vespas, pois não escuta muito zumbido, mas pensa que é porque elas devem estar desorientadas pela fumaça do incêndio. Ao perceber que são vespas teleguiadas, ela discorre sobre como e porque esse tipo de vespa foi criado e entre outras coisas, como se estivesse explicando ao leitor:

A exemplo dos gaios tagarelas, essas vespas assassinas foram geradas em um laboratório e dispostas estrategicamente, como minas terrestres,

nos distritos durante a guerra. Maiores do que vespas comuns, elas possuem um corpo sólido e dourado bem característico, e uma ferroadada que deixa um calombo do tamanho de uma ameixa. A maioria das pessoas não tolera mais do que algumas ferroadadas. Algumas morrem imediatamente. Se você sobreviver, as alucinações proporcionadas pelo veneno vão levá-lo à loucura. E tem mais uma coisa, essas vespas vão caçar qualquer pessoa que perturbe seu ninho ou tente matá-las. Por isso são chamadas teleguiadas. (COLLINS, 2010, p. 201-202)

Na película, Katniss observa o ninho rapidamente, a câmera focando no que Katniss vê, e em seguida o plano troca para os apresentadores do programa que explicam o que são aquelas vespas:

- Claudius, são teleguiadas, certo?
- Essas coisas são muito letais.
- Muito.
- Pra quem não sabe, teleguiadas são vespas geneticamente modificadas. O veneno delas causa dor severa, alucinações poderosas e, em casos extremos, morte. (1:25:05)

A partir desse momento, as ações do filme são praticamente as mesmas das que as descritas no livro por Katniss. Ela serra o galho com bastante dificuldade e é picada algumas vezes, precisando ser rápida pois as vespas podem começar a sair do ninho e atacá-la, além de temer que os tributos acordem e a armadilha se vire contra ela mesma.

Se não conseguir cortar esse galho em questão de segundos, corro o risco de ser atacada por todo o enxame. Não há sentido algum desistir da operação. Respiro fundo, seguro o cabo da faca e prossigo na tarefa com afinco. Para frente, para trás, para frente, para trás! As teleguiadas começam a zumbir e ouço-as saindo do ninho. Para frente, para trás! Um dor aguda atinge meu joelho, e sei que uma delas me encontrou e as outras logo chegarão. [...] mas logo se contorce e desaba no chão com um barulho forte. **O ninho se abre todo como se fosse um ovo, um furioso enxame de teleguiadas começa a voar.** Sinto uma segunda ferroadada na bochecha, uma terceira no pescoço, e **o veneno me deixa zonza quase imediatamente.** [...] É uma carnificina. Os Carreiristas acordaram com um ataque maciço de teleguiadas. Peeta e alguns outros têm o bom-senso se deixar tudo para trás e sair em disparada. (COLLINS, 2010, p.206. Grifos meus)

Na obra cinematográfica Katniss cai da árvore já sob o efeito do veneno, o que é demonstrado através da câmera lenta, meio trêmula, e pelo som de fundo distorcido, como um “violino” em desarranjo, além da respiração pausada de Katniss. Ela tenta fugir e chega onde Glimmer, a garota do Distrito 1 que foi atacada violentamente pelas teleguiadas e caiu quase morta. Não há mais vespas por perto, mas um zumbido continua presente, ainda que fraco (pode ser parte dos sons para dar efeito do estado físico de Katniss). Quando ela olha para as feições deformadas de Glimmer, o efeito da câmera é

o do olhar de Katniss, isto é, o espectador vê por alguns segundos o que ela está vendo, ou seja, o seu ponto de vista. Depois disso, Katniss pega o arco e as flechas, Peeta surge gritando para ela correr dali, mas tudo fica meio confuso (não para o espectador, mas para Katniss) pois ela está sofrendo alucinações, não sabe o que é real e o que não é. O efeito da câmera para a influência do veneno das teleguiadas na mente de Katniss é uma mistura de câmera lenta com imagens fraccionadas, recortadas a fim de enfatizar o estado de delírio alucinatório em que se encontra.

No livro, o efeito do veneno das teleguiadas é narrado como “A coisa toda é tão digna dos piores pesadelos que acabo perdendo a noção do que é e do que não é real” (COLLINS, 2010, p. 209). Depois que ela alcança o arco e flecha de Glimmer, e de Peeta aparecer gritando para ela correr, pois Cato está vindo matá-la, Katniss está completamente desorientada e sofrendo alucinações, tentando de alguma forma sair de perto daquele local antes de desmaiar completamente.

O mundo começa a adquirir uma curvatura alarmante. Uma borboleta infla até atingir o tamanho de uma casa e em seguida se espatifa em um milhão de estrelas. Árvores se transformam em sangue e espirram sobre minhas botas. Formigas começam a rastejar de dentro das bolhas em minhas mãos e não consigo sacudir o braço para me livrar delas. [...] Doente e desorientada, sou capaz de formar um único pensamento: Peeta Mellark acabou de salvar minha vida. Então, as formigas rumam em direção aos meus olhos e eu desmaio. (COLLINS, 2010, p. 210)

No livro, o que vem à sua mente depois que ela desmaia é “Essa é a natureza do veneno das teleguiadas, cuidadosamente criado para atingir os locais onde o medo se aloja em seu cérebro.” (COLLINS, 2010, p. 211), pois ela está tendo repetidas alucinações a respeito da morte de seu pai, Prim sendo morta também, e sentindo o próprio corpo sendo dilacerado.

As alucinações no filme são um pouco diferentes de como são citadas no livro, mas nos levam a inferir com a mesma eficácia, através dos efeitos mostrados, a situação em que Katniss se encontra, apresentando com mais precisão a narrativa em primeira pessoa ao focar Katniss e seus delírios. Um pouco antes de desmaiar, Katniss tem uma visão, no seu delírio, do apresentador Ceasar Flickerman falando “Não só é letal, como o veneno da picada das teleguiadas pode produzir alucinações poderosas” (1:28:51). Depois que ela desmaia, o espectador é transportado para a sua mente. O que ela está “sonhando” – no sentido de pesadelo – todas as emoções, lembranças misturadas com a realidade, é mostrado a partir de imagens com efeito envelhecido nas cores cinza, preta, e branca.

Toda essa cena de lembrança/ alucinação é mostrada em preto e branco para justamente dar esse efeito de memória. Essa informação da morte do pai de Katniss, no filme é a primeira e única vez que aparece para o espectador. No livro, esta lembrança é descrita pela personagem em vários momentos da primeira parte.

#### 4.2.7 Aliança com Rue

Tanto na narrativa literária quanto na fílmica, no capítulo/ cena da explosão dos suprimentos dos Carreiristas, plano que Katniss e Rue tentam colocar em ação, as hipóteses sobre a possibilidade de haver uma armadilha no amontoado de suprimentos, que no livro são descritas em detalhe, precisam ser mostradas ao espectador. Por isso, no filme, Katniss olha e examina o monte de comida e tudo à sua volta, e nessa transposição midiática os espectadores olham para o monte, e para os diversos montículos de terra em volta da pilha e dos buracos e terras remexidas perto das plataformas onde os tributos entraram na arena através dos olhos de dela. A câmera faz um movimento alternando entre focar Katniss e suas feições de examinadora da situação, e para aonde seu olhar de examinadora está se focando. Neste momento, pode-se notar a constante ocorrência de alternância entre foco narrativo em primeira e em terceira pessoa.

Os apresentadores surgem, trocando o plano da arena pelo do programa, perguntando-se se Katniss conseguirá decifrar a armadilha que os Carreiristas prepararam.

- Quero ver se ela vai desvendar a armadilha.
- Parece que eles reenterraram as minas ao redor da grande pilha de suprimentos. (1:35:08)

Retornando ao plano de Katniss, segundos antes dela decidir agir, surge um tributo correndo – a garota do Distrito 5, que chega perto da pilha de suprimentos, pisando com o maior cuidado, pega algumas coisas e se afasta correndo do lugar. Ceasar, um dos apresentadores, comenta (sem mudar o plano da arena) que certamente essa garota descobriu qual era a armadilha e sabiamente passou por ela sem grandes dificuldades. E só então Katniss entende qual é a armadilha. Eles reposicionaram as bombas que ficavam ao lado das plataformas, em volta da pilha de suprimentos. O espectador percebe que

Katniss está pensando em como fazer com que aquela pilha exploda. Nesse momento a segunda fogueira é acendida, e não há mais tempo para pensar. Então, o espectador examina por meio dos olhos dela o que há na pilha, até fixar o olhar num saco de maçãs. E não há dúvida do que fazer. Katniss concentra-se e atira a primeira flecha, rasgando um pouco o saco. Então, expõe-se um pouco mais para obter um alcance melhor, e prepara a flecha. Aqui, o tempo passa mais devagar, com a câmera focando na concentração de Katniss para atirar a flecha. Mostra a sua respiração, e em seguida a flecha sendo disparada.

No livro, como a narração é em primeira pessoa, é Katniss quem especula sobre a agilidade e esperteza da garota do Distrito 5, e especula cada ação que poderia fazer para chegar ao monte de suprimentos. No momento em que lança a terceira flecha, narra “Por um momento, tudo parece congelado no tempo” (COLLINS, 2010, p.237). E em seguida da explosão, percebe que está surda, completamente desorientada e tonta, então pensa *“É melhor sair logo daqui. Eles virão diretamente para cá.”* (COLLINS, 2010, p.238).

Na transposição midiática, a imagem do congelamento apresenta-se na concentração de Katniss ao atirar a flecha, com o tempo parecendo mais pausado. Quando a flecha atinge o saco de maçãs, a câmera também faz um efeito diferenciado, para então mostrar a explosão e os vários destroços voando e Katniss sendo jogada para trás, tudo em câmera mais lenta. A “surdez” após a explosão é demonstrada pelo silêncio e depois um zumbido agudo junto pelo efeito da câmera um pouco desfocada para expressar o desorientamento dela após a explosão. Ela olha para a pirâmide que agora não passa de lixo queimado. E percebe que tem que sair do local quando avista Cato voltando ao acampamento e descontando sua raiva no garoto que armou as bombas, quebrando seu pescoço. A partir desse momento Katniss sabe que tem que sair dali. O espectador percebe isso através da reação dela de susto e percepção de que ela está vulnerável.

Na sequência do livro, tem-se a morte de Rue, um momento em que Katniss descreve a delicadeza da morte da menina e sua profunda admiração por ela, como pode ser visto no excerto a seguir:

Rue estende a mão e a agarro como se fosse uma corda salva-vidas.  
Como se fosse eu que estivesse morrendo e não ela.

[R] – Você explodiu a comida?

[K] – Até o último grão.

[R] – Você precisa vencer.

[K] – Eu vou. Agora vou vencer por nós duas – prometo a ela. [...]

[R] – Não vá. – Rue aperta minha mão com mais força.

[K] – É claro que não. Vou ficar bem aqui. [...]

[R] – Cante. [...]

Os olhos de Rue se fecharam. Seu peito se move, mas apenas levemente. Minha garganta solta as lágrimas e elas deslizam por minhas bochechas. Mas tenho de terminar a canção para ela. [...] Tudo está tranquilo e quieto. Então, de maneira quase fantasmagórica, o tordo reproduz minha canção. Por um instante, permaneço lá sentada, observando minhas lágrimas se derramarem no seu rosto. O canhão de Rua soa. Inclino-me para frente e pressiono meus lábios na sua têmpora. Lentamente, como se não quisesse acordá-la, coloco sua cabeça no chão e solto sua mão. (COLLINS, 2010, p. 250-252)

Nesta cena na transposição midiática, a câmera mostra por onde Katniss está correndo fugindo dos Carreiristas pela floresta e indo ao encontro de Rue. Quando chega ao ponto de encontro Rue está presa numa armadilha, Katniss a solta, mas não há tempo de impedir a lança que o garoto do Distrito 1 joga em Rue. Quando Rue morre, pode-se notar que ela o faz pois a câmera focaliza nos verdes do topo das árvores e no céu, até que uma claridade toma conta. Nesse ponto, são os olhos de Rue que mantém a narrativa para o espectador.

#### 4.2.8 Mudando as regras do Jogo

Após Rue morrer, no livro, Katniss entende o que Peeta quis dizer com quando este comentou em não querer ser mais uma peça dos Jogos da Capital, que gostaria de se manter íntegro até a sua morte. Então, ela decide fazer algo diferente a fim de expressar toda a sua dor e raiva contra o estilo de vida que os Distritos devem ter sob a imposição das ordens da Capital.

Quero fazer alguma coisa, aqui mesmo, nesse exato momento, para envergonhá-los, para responsabilizá-los, para mostrar à Capital que o que quer que façam ou nos forcem a fazer aqui, haverá sempre uma parte de cada tributo que não está sob suas ordens. Que Rue era mais do que peça no seu Jogo. E também eu. (COLLINS, 2010, p.253)

No filme, o espectador observa Katniss arrumar Rue, colhendo flores para adorná-la. E em seguida se despedindo, com a câmera mais distante, Katniss, de propósito, olhando para uma delas, e faz o sinal beijando os três dedos do meio de uma das mãos e depois erguendo em direção à câmera, honrando o distrito 11 pela morte de Rue. Nesse

momento, o que o espectador vê é a mudança de plano da arena, em Katniss, para o Distrito 11, no povo que está lá assistindo pelo telão a morte de seu tributo, e o respeito de Katniss. A cena mostra o ponto de vista daquele povo, que indignado e influenciado pela personagem, começa uma revolução contra os pacificadores<sup>20</sup>, fazendo emergir, assim, um conflito há muito tempo adormecido.

Depois de algum tempo da morte de Rue, em ambas as obras, Katniss está sem saber o que fazer, e entra em estado de choque, até o momento em que ouve um aviso de mudança das regras do Jogo. Enquanto Katniss estava atônita, afundada em sua dor pela morte de Rue, na narrativa fílmica o plano muda para a sala dos Idealizadores e depois para Haymitch conversando com Sêneca, aconselhando-o a não matar Katniss, mas sim dar um novo impulso aos Jogos. Aqui, o foco surge na preocupação e perspicácia de Haymitch ao saber da reação do Distrito 11, e percebendo qual a consequência para Katniss de seu ato de afronta à Capital, portanto, sugere à Sêneca que para acalmar o povo ele invista no amor jovem, ou seja, invista no amor entre os dois jovens do Distrito 12, Peeta e Katniss.

Posteriormente na transposição midiática, o plano muda para o jardim do Presidente Snow – personagem que em nenhum momento aparece no livro, e que é de extrema importância no filme ao transmitir a real face das intenções da Capital. Presidente Snow e Sêneca dialogam sobre o que fazer em relação a Katniss e a sua revolta. O diálogo é feito num jardim, com Snow colhendo rosas e as podando. Ao fundo, sons de muitos passarinhos cantando – possivelmente *Mockinjays*, num dia estupidamente claro, céu azul, transmitindo uma sensação de paz. Este cenário é um contraste exorbitante se comparado com o da arena, onde neste a trilha sonora é de tensão, ação e medo, uma floresta escura, cheia de perigos. Porém, o diálogo que se segue não demonstra essa paz, e sim tensão e avisos à Sêneca, que ao final do filme sofrerá as consequências por não ter conseguido controlar o fim do Jogo com apenas um vencedor, como declarava a regra.

- Gosta dos coitados?
- Todo mundo gosta.
- Eu não gosto.
- Já foi até lá?
- No Distrito 10, 11 ou 12?
- Não pessoalmente.
- Eu já. Há muitos coitados por lá. Também há muito cobre. Plantações, minérios. Coisas que precisamos. Há muitos coitados, e acho que se os

---

<sup>20</sup> Pacificadores são os “policiais” da Capital.

visse, também não torceria por eles. Gosto de você. Tome cuidado.  
(1:45:25)

Logo após esse diálogo, o plano volta novamente para a arena, em Katniss abatida física e emocionalmente (é visível ao espectador, através da postura dela e suas feições), quando a voz de Sêneca anuncia uma mudança nas regras do Jogo em que dois tributos poderiam ser vencedores desde que fossem do mesmo Distrito. Enquanto o anúncio é dito, a expressão de Katniss sugere exatamente o que ela narra no livro, o sentimento de descrença de essa mudança ser mesmo verdade. No livro ela pensa:

Uma mudança de regra! Isso em si já é de enlouquecer, já que não temos exatamente regras a seguir, exceto não pise fora do círculo por sessenta segundos [...] Sob a nova regra, dois tributos de mesmo distrito serão declarados vencedores se forem os últimos dois a permanecer vivos. [...] A novidade é absorvida. Dois tributos podem vencer esse ano. Se forem do mesmo distrito. Ambos podem viver. Nós dois podemos viver. Antes de conseguir me conter, pronuncio o nome de Peeta. (COLLINS, 2010, p.261)

No filme, essa assimilação de que ela e Peeta podem viver, acontece no momento em que o anúncio está sendo dado, através das feições de Katniss, como que recobrando as ideias de que ainda tem um Jogo a terminar e que é possível vencer. Nota-se uma esperança no rosto de Katniss e seus lábios pronunciando o nome de Peeta, antes de partir à sua procura. Essa ação finda a segunda parte da obra, na qual concentrou-se esta análise.

#### 4.2.9 Fim da parte *Os Jogos*

Durante toda a narrativa da parte *Os Jogos*, percebe-se que na obra cinematográfica pode-se estimar que aproximadamente cinquenta por cento das ações que acometem Katniss durante esses nove capítulos do livro, são apresentadas como outros pontos de vista da obra. O que Katniss especula que está por trás dos acontecimentos dos Jogos no livro, torna-se fatos concretos no filme com a mudança de plano da personagem para o plano externo à arena. Para que o espectador entenda a trama, foram necessárias essas trocas de plano de Katniss para fora da arena a fim de que fosse possível a ele

compreender em um tempo mais curto o que se passava naquele contexto da sociedade de Katniss.

Na entrevista de Gary Ross, o diretor do filme, para o *blog* do *New York Times* (NEW YORK TIMES, 2012), comenta que foi necessário lembrar o espectador de que Katniss não estava apenas numa floresta e tinha que sobreviver, mas que todas as ações dentro da arena eram controladas e manipuladas pela Capital, e que toda a estória da revolução que os Distritos fizeram contra a Capital e perderam, tem por consequência uma vida de extrema pobreza e indignação por ver suas crianças morrerem todos os anos nos Jogos para entreter as milhares de pessoas abundantemente providas de tudo o que um ser humano necessita para sobreviver. Se a ação da película se desenvolvesse apenas dentro da arena, especificamente na floresta onde Katniss estava, seria improvável ao espectador não conhecedor da obra literária imaginar e entender o que se passava na mente de Katniss, ou ainda porque ou de onde os ataques e as decisões de cada acontecimento dentro dos Jogos aconteceram. É uma vez que o espectador tenha lido anteriormente a narrativa literária, seu conhecimento por trás dos acontecimentos do enredo será maior, e ele poderá visualizar o que antes tinha apenas imaginado em sua leitura.

Conclui-se esta análise, compreendendo que a transposição do foco narrativo em primeira pessoa da obra literária consegue ser percebida em algumas partes de sua transposição midiática, principalmente nos momentos em que a personagem em questão encontra-se sozinha e seus sentimentos são transmitidos ao espectador por meio específicas técnicas de filmagem, como mencionado por Penafria (2009).

Em outros momentos, percebeu-se que as suposições as quais Katniss fazia sobre o que acontecia ao seu redor – acerca das ações e motivos pelos quais as armadilhas e manipulações estavam acontecendo à ela na arena, fora transposto para a narrativa fílmica com outro ponto de vista – um foco externo à arena e à personagem protagonista. Esta “desfocalização” da primeira pessoa para terceira, ou ainda para diferentes ambientes da narrativa em terceira pessoa, Penafria (2009) comenta que é um dos modos de contar uma estória – o modo ambíguo – em que a câmera alterna entre narrar em primeira pessoa, e em terceira pessoa.

Nesta transposição midiática percebe-se então que há a presença de diferentes modos de contar como diferentes focos narrativos: o contar em terceira pessoa apenas, em que, como explanado na seção 3.2, a câmera é a narradora direta das ações; e o contar

ambíguo que alterna entre primeira e terceira pessoa. Os diferentes focos estão presentes em dois ambientes distintos na transposição midiática de Jogos Vorazes: o foco em primeira e terceira pessoa dentro da arena dos Jogos, e o foco em terceira pessoa no ambiente externo da arena, isto é, no restante do país de Panem. Finaliza-se esta pesquisa com a percepção de que ambas as obras mantêm linhas de ação similares, mas o enredo é apresentado de maneiras distintas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise realizada na comparação intermidiática da obra fílmica e literária *Jogos Vorazes* pôde-se verificar algumas características em relação ao foco narrativo em primeira pessoa e a transposição desse foco para o cinema. Em um primeiro momento, percebeu-se que o foco narrativo em primeira pessoa nas duas mídias tornou-se mais claro principalmente nas diferenças de planos que ocorreram em diversas cenas do filme.

Na narrativa fílmica, por exemplo, o foco/plano está na primeira pessoa quando a cena ocorre em um ambiente externo à arena. Todavia, houve outras partes do enredo em que este foco encontrou-se no ambiente interno à arena, onde a câmera mostrou o que estava acontecendo com a personagem Katniss durante os Jogos. Dentro desse ambiente interno, notou-se duas abordagens diferentes: a primeira, onde a câmera foca Katniss e suas ações, mas a partir do que o espectador observa; a segunda, por sua vez, onde a câmera foca Katniss e mostra realmente seu ponto de vista, e a partir do seu olhar o espectador observa suas ações, sentindo o que esta sente e vendo o que ela vê. Nesta segunda abordagem, foi possível constatar diretamente a transposição do ponto de vista da personagem protagonista em primeira pessoa da narrativa literária para a fílmica, através das técnicas de filmagem como *close*, *zoom*, câmera lenta, distorção da imagem. O sentimento e sentidos de Katniss, ainda nesta abordagem, são transmitidos ao espectador por meio dos movimentos e focalização da câmera, e também através do fraccionar da imagem da câmera, como por exemplo, na cena em que Katniss está sob o poder alucinógeno das vespas teleguiadas. Ali, sugere-se que o espectador venha a experimentar as mesmas sensações pelas quais mente e corpo da personagem experienciam.

Outro aspecto que se conclui neste estudo, é o fato de como a apreciação destas duas obras é enaltecida quando estas são contempladas pelo leitor/ espectador. Conforme citado no capítulo três, seção dois, Hutcheon (2011) acrescenta que é sobretudo difícil ao leitor não criar expectativas quanto à uma adaptação cinematográfica da obra lida. Sobremaneira mais exigente este se torna ao apreciar uma adaptação cuja interpretação seja possivelmente diferente da esperada, uma vez que esta será a do diretor da narrativa fílmica. Entretanto, para o leitor de *Jogos Vorazes* que se torna espectador, há consideravelmente maior capacidade de interpretar a obra fílmica – uma vez que saberá

com antecedência os pensamentos e intimidade da mente da personagem principal, o que não está ressaltado no filme. Mesmo assim, para ele ainda será surpresa quanto aos focos/planos que não se encontram na primeira pessoa, por não estarem presentes diretamente no livro, mas sim através das suposições de Katniss.

Na realização deste trabalho houve algumas limitações, como por exemplo, a extensão da obra, cuja análise se concentrou em apenas a segunda parte do primeiro livro da trilogia. De maneira similar, não se realizou uma pesquisa num âmbito de técnicas cinematográficas, mas sim uma tentativa em inserir as conceituações do cinema para explicar as ações da adaptação fílmica analisada.

Diante das limitações, sugere-se a continuidade deste trabalho, visando introduzir as outras duas partes do primeiro livro, como também e talvez principalmente, o segundo e terceiro livro juntamente com suas respectivas adaptações fílmicas. As adaptações do segundo e terceiro livro, como comentado pelo diretor Francis Lawrence<sup>21</sup>, inserem cada vez mais o ponto de vista externo ao da personagem-protagonista, e por esse motivo criam, em parceria com a autora, um outro olhar para a obra na qual o foco narrativo não se prende apenas à Katniss Everdeen.

Por fim, esta análise demonstrou que não existe inferioridade entre mídias, e neste caso, entre uma obra literária e sua adaptação fílmica, mas sim diferenças apenas. Stam (2006) defende que, para analisar ou julgar uma adaptação não é relevante e nem de bom tom considerar questões como “fidelidade” para significar que uma adaptação não alcançou o mesmo “impacto moral” que sua fonte, mas ao contrário, deve-se abordar essa fidelidade a partir uma perspectiva fundamentalmente intertextual.

---

<sup>21</sup> No primeiro filme o diretor foi Gary Ross, a partir da segunda adaptação o diretor passou a ser Francis Lawrence.

**REFERÊNCIAS**

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. 2ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CARVALHO, Alfredo Leme Coelho de. **Foco Narrativo e fluxo de consciência**: questões de teoria literária. São Paulo: Pioneira, 1981.

CLÜVER, Claus – Inter textos / Inter artes / Inter mídias. Indiana University. **Revista Aletria**. Jul.- dez. 2006. Disponível em: <<http://www.letas.ufmg.br/poslit>>. Acesso em: 27 jun. 2014.

COLLINS, Suzanne. **The Hunger Games**: by Suzanne Collins – Sidekick (Kindle Edition). Book Buddy, 2013.

\_\_\_\_\_. **The Hunger Games**. New York: Scholastic Press, 2008.

\_\_\_\_\_. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e sentido do texto literário**. São Paulo: Ática, 2007.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico, **Revista USP**, São Paulo, n.53, p. 166-182, março/maio 2002.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

**JOGOS VORAZES**. Gary Ross. Jon Kilik; Nina Jacobson; Suzanne Collins (Prod.). Estados Unidos. Lions Gate Entertainment. 2012. DVD. Sony; Columbia Pictures. (100 min).

LESESNE, Teri S. **Making the Match**: The Right Book for the Right Reader at the Right Time, Grades 4-12. Stenhouse Publishers, 2005.

NEW YORK TIMES On-line, New York, 30 mar. 2012. Disponível em:

<[artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/03/30/gary-ross-answers-reader-questions-about-the-hunger-games/?\\_php=true&\\_type=blogs&modul=Search&mabReward=relbias%3Ar%2C%7B%22%22%3A%22RI%3A16%22%7D&\\_r=0](http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/03/30/gary-ross-answers-reader-questions-about-the-hunger-games/?_php=true&_type=blogs&modul=Search&mabReward=relbias%3Ar%2C%7B%22%22%3A%22RI%3A16%22%7D&_r=0)>. Acesso em: 20 jul. 2014.

PASOLD, Bernadete. **Utopia x Satire in English Literature**. Florianópolis: Pós-Graduação em Inglês/UFSC, 1999. – (Advanced Research in English Series; 5).

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes – conceitos e metodologia (s). **VI Congresso SOPCOM**, Abril de 2009. Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

RAJEWSKY, Irina O. **Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality**. In: DINIZ, Thais. F.N. (Org) Intermedialidade e estudos interartes. Belo Horizonte: UFMG, 2012, p. 15- 45.

RÖHRIG, Adriana. **Literatura no EM** – uma abordagem a partir da Estética da Recepção. URI/Erechim – RS, 2010, p.351-356. Disponível em: < [http://www.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero\\_010/artigos/artigos\\_vivencias\\_10/li6.htm](http://www.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_010/artigos/artigos_vivencias_10/li6.htm)>. Acesso em: 15 jul. 2014.

SPINELLI, Egle Muller. O Papel do Espectador Cinematográfico. **INTERCOM** – 2006. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0965-1.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2014.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. New York University. **Revista Ilha do Desterro**: Florianópolis, nº 51, p.019-053, jul./dez. 2006.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papyrus, 2ª Ed. 2002.