

MODA E DISCURSO: OS FIGURINOS DE KATNISS EVERDEEN SOB A PERSPECTIVA DA ANÁLISE DIALÓGICA DO DISCURSO

Autora: WILTNER, Camille Christina Andrukiu¹

Autora: GESSNER, Nayara Maris²

Orientador: CRUZ, Josue Jorge³

Coorientadora: SILVA, Susana Samagaia Garcia da⁴

RESUMO

A presente pesquisa analisa, sob uma perspectiva dialógica, quatro figurinos usados pela personagem Katniss Everdeen nos filmes da série *Jogos Vorazes*. Para isso, seleciona-se um corpus de quatro imagens que representam momentos centrais da trajetória da personagem. O objetivo é analisar a dimensão política dos figurinos utilizados pela personagem principal na saga de filmes *Jogos Vorazes*. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que se utiliza de cinco conceitos fundamentais da Análise Dialógica do Discurso (ADD) - cronotopo, discurso, relações dialógicas, projeções estilístico-composicionais e alteridade - para subsidiar teórico-metodologicamente a investigação. Essa metodologia, fundamentada nos estudos do Círculo de Bakhtin, permite compreender o caráter ideológico-valorativo do figurino, em termos estéticos, na evolução da personagem Katniss no decorrer da narrativa e, em termos políticos, a sua relação com o contexto sócio-histórico da obra. Os resultados mostram que a moda, entendida como linguagem, articula dimensões estéticas, sociais e políticas, constituindo-se como espaço simbólico de produção de discursos sociais, que apontam para a transformação de valores tradicionais, impositivos e autoritários, reforçando, de maneira persuasiva, princípios mais progressistas, abertos e democráticos.

PALAVRAS-CHAVE

FIGURINO. MODA. ANÁLISE DIALÓGICA DO DISCURSO. JOGOS VORAZES. KATNISS EVERDEEN

1 INTRODUÇÃO

A moda, entendida como prática social e discursiva, constitui um espaço no qual identidades, valores e relações de poder são continuamente produzidos e tensionados. Longe de se restringir à dimensão puramente estética, a moda funciona como uma forma de linguagem que expressa posicionamentos, inscreve sujeitos em determinados lugares sociais e participa da construção de narrativas culturais. No campo discursivo, o figurino ocupa lugar central nesse processo, pois evidencia escolhas estilísticas que revelam modos de estar no mundo e, simultaneamente, constroem sentidos sobre quem são os personagens e quais ideologias atravessam suas trajetórias (Costa; Fernandes, 2024).

Nesse contexto, a franquia *Jogos Vorazes* oferece um terreno fértil para compreender como a moda opera como signo ideológico. Essa franquia é uma série de filmes inspirada nos livros homônimos de Suzanne Collins, que é muito conhecida e contemplada pelos jovens que gostam de distopia. O gênero distopia é capaz de denunciar tendências opressivas do presente e provocar reflexão crítica, mostrando a verdade de forma exagerada, sinalizando o que pode acontecer em um futuro não tão distante, evidenciando mecanismos de vigilância, controle da subjetividade e submissão da cultura à civilização. “[...] no campo literário, o gênero da distopia em particular, emerge como dispositivo de análise radical da sociedade, cujo objetivo é analisar os efeitos de barbárie que se manifestam em determinado tecido social” (Hilário, 2013, p.201).

A personagem Katniss Everdeen, protagonista da narrativa, tem a sua evolução marcada não apenas por suas ações, mas também como seus trajes simbolizam mudanças de posição social, política e subjetiva, saindo de uma jovem caçadora do Distrito 12 até a sua consolidação como ícone revolucionário. Assim, o figurino participa ativamente da construção de sua imagem pública e da articulação de discursos sobre poder, resistência e identidade.

Tomando como base esse cenário, o presente artigo tem como objetivo analisar a dimensão política dos figurinos que a personagem Katniss Everdeen usou na série *Jogos Vorazes*, considerando os princípios da Análise Dialógica do Discurso (ADD), fundamentada na perspectiva bakhtiniana de linguagem, que compreende o discurso como espaço de interação, ideologia e produção de valores (Destri; Marchezan, 2021).

A escolha desse objeto justifica-se pela relevância cultural da franquia e pela força simbólica que seus elementos visuais assumiram no imaginário social contemporâneo. Além disso, investigar figurinos a partir da ADD contribui para ampliar o diálogo entre estudos da moda e teorias do discurso, evidenciando como objetos estéticos podem funcionar como manifestações ideológicas.

Metodologicamente, o corpus é composto por quatro imagens selecionadas dos filmes da série, cada uma representando um momento-chave da trajetória da protagonista. A análise fundamenta-se nos conceitos de cronotopo, discurso, relações dialógicas, projeções estilístico-composicionais e alteridade, observados em articulação com o contexto narrativo e sociopolítico da obra. A partir dessa abordagem, busca-se compreender como a construção visual da personagem se desdobra em diferentes camadas de sentido, revelando tensões e posicionamentos ideológicos que atravessam a narrativa.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 MODA, POLÍTICA E FIGURINO

A moda vai muito além do âmbito estritamente estético e funcional do vestuário. Ela atravessa fronteiras e opera na esfera simbólica da comunicação, pode servir de “[...] condutora para revelar opressões enfrentadas por determinados grupos, proporciona inclusão em espaços que tradicionalmente podem excluir e proporcionar diferenciações” (Costa; Fernandes, 2024, p. 88).

A comunicação pode ser verbal e não verbal. Nela, os símbolos carregam significados próprios. Assim, a moda funciona como uma ferramenta de comunicação que, juntamente com acessórios e objetos, expressam muito mais do que simplesmente a escolha de uma roupa (Polesi, 2023). Historicamente, as vestimentas já foram amplamente utilizadas como meio de protesto, como no feminismo, em movimentos de contestação e resistência durante guerras e estruturas de poder muitas vezes consideradas opressoras, além de servirem como forma de rebeldia ou afirmação diante de uma cultura dominante, compondo um discurso simbólico de transgressão às regras. Além de comunicar, a moda tem o poder de construir identidades, transformando a forma como a pessoa se vê ou é vista perante a sociedade. Para Azevedo, Giuliano e Steffen (2017, p.183) “A roupa, como linguagem do corpo e dos desejos de cada indivíduo, desempenha um forte papel na constituição de uma identidade”.

Essa perspectiva confirma a moda como fenômeno sociopolítico. Citera (2022 *apud* Polesi, 2023, p.34), afirma que “[...] roupa é um ato político e reflete os valores de uma época, de uma sociedade e de uma cultura específicas, e pode-se escolher usar algo que representa ou algo que gosta ao invés de usar o que é imposto”. Um exemplo para associar a moda e política, é Elke Maravilha, “[...] que em uma entrevista para o jornal O Estado de S. Paulo, em 2016, Elke disse a

seguinte frase: “Algumas pessoas acham que eu me fantasio. E eu digo que não. Eu sou assim! Fantasia é quando você veste algo que você não é” (Elke, 2016, *apud* Poncio, 2022, p. 42). É necessário ter ousadia para não recorrer a adornos e indumentárias padronizadas, que homogeneizam e tornam todos iguais (Preciosa, 2007, *apud* Poncio, 2022). Assim, percebe-se que a moda vai muito além de apenas uma ferramenta de convívio, pois ela é um meio pelo qual as pessoas podem se expressar e se posicionar politicamente, abordando questões raciais, econômicas, culturais, entre outras.

No campo do figurino, essa expressividade se intensifica. Segundo Acom (2016, p.121) “as vestes atuam como linguagem não verbal, que traduzem caracteres de um personagem”. Adentrando no campo do figurino, percebe-se que ele é um importante dispositivo comunicador que ultrapassa a função estética, tornando-se uma forma de discurso. A escolha de uma vestimenta dentro de uma narrativa influencia de maneira significativa a mensagem que a obra deseja transmitir ao público. A arte do figurino é considerada um objeto primordial na narrativa, pois enriquece a estória ao oferecer um contexto subjetivo ao personagem, fazendo conexões com os acontecimentos da trama, auxiliando na construção de sua identidade e manifestando as suas características em combinação com o contexto no qual está inserido (Junior; Batista, 2025).

Para Junior e Batista (2025), “[...] o figurino opera como um dispositivo simbólico capaz de veicular mensagens subtextuais sobre questões sociais, políticas e culturais presentes no contexto da obra cinematográfica”. Tendo isso em vista, o figurino também pode ser compreendido como um instrumento de transmissão, com o objetivo de inspirar, questionar e manifestar ideias e opiniões.

De acordo com Xavier e Muniz (2020, p.66) “o figurino pode ser visto como um instrumento político, se tornando conseqüentemente um manifesto”, ou seja, ele pode assumir o papel de expor posicionamentos ideológicos, propor questionamentos e levar o espectador a reflexão sobre questões sociais.

2.2 O CARÁTER DISTÓPICO DA SÉRIE *JOGOS VORAZES*

The Hunger Games, nome original dado à série de *Jogos Vorazes*, é uma saga literária escrita pela autora Suzanne Collins. Em 2012, a obra foi adaptada para o cinema, dando origem a quatro produções cinematográficas. A estória é ambientada na América do Norte, onde existe a nação de Panem, composta por 13 Distritos e a Capital, cada Distrito tem um nível de riqueza, sendo o número um o mais rico e o 13 o mais pobre, apresentando um futuro distópico¹ (Rodrigues, 2015).

As distopias problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de indiferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber etc. A narrativa distópica é antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica (Hilário, 2013, p. 206).

Com isso, os filmes e os livros distópicos são recursos narrativos e/ou visuais, capazes de expressar de maneira crítica características do mundo contemporâneo, destacando possíveis mecanismos de vigilância, apagando identidades e mostrando o declínio cultural diante das normas de opressão da modernidade.

Um exemplo de distopia é a obra *Admirável Mundo Novo*, escrita em 1913, por Huxley. Nessa produção, é descrita uma sociedade futurista distópica, que obteve conhecimento total da tecnologia. Para alcançar uma sociedade “perfeita”, criaram uma droga que auxilia na alienação da sociedade. Os cidadãos que estiverem em momento de infelicidade, são obrigados a tomar essa medicação, que através dela, há uma estimulação cerebral que faz com que os indivíduos

¹ Antes da Capital, havia um país que se chamava América do Norte, mas depois de guerras e desastres, a região se reorganizou como Panem. A Capital é rica e poderosa, e controla os 12 distritos, cada um especializado em diferentes recursos (Collins, 2008).

não prestem atenção na realidade social. Desse modo, a individualidade acaba sendo suprimida, criando um controle social. “Mas se observarmos com mais cuidado, a sociedade criada pelo autor não está tão distante assim, este mundo tecnológico já se tornou uma realidade, a tecnologia a cada dia que passa, conquista mais o espaço em nossas vidas, cabe ao indivíduo não permitir ser controlado” (Garcia, 2017, p. 114).

Os *Jogos Vorazes* foram criados pela Capital como uma forma de punição coletiva aos Distritos que se revoltaram durante a Primeira Rebelião.² Forçando dois jovens de cada sexo, chamados de tributos, a lutar até a morte em uma arena televisionada, inserindo medo com a brutalidade dos jogos. Desta maneira, desestimulando qualquer tentativa de resistência e reforçando a obediência e submissão dos Distritos. Essa estratégia de terror e entretenimento visava manter a superioridade da Capital, mantendo sua dominação sobre os Distritos e assegurando sua posição de poder (Borges, 2015).

Alguns cidadãos, principalmente aqueles que não jogam os jogos ou são de distritos mais privilegiados, acreditam que os *Jogos Vorazes* trazem benefícios para a sociedade e que os vencedores são heróis. De acordo com Borges (2021, p. 76) “[...] as narrativas juvenis evocam tal público a se sentir-se representado e colocado no centro das discussões, brindando-lhes com heróis ou heroínas com a capacidade de despertá-los e fazê-los desarvorar”, com isso, acabam colocando credibilidade no evento, deixando os vencedores como figuras de inspiração e resiliência.

Nesse mundo distópico, acompanhamos a trajetória da personagem Katniss Everdeen, que faz parte do Distrito 12, uma vez que o Distrito 13 foi destruído pela Capital. Assim, o Distrito 12, esquecido pela Capital, caracteriza-se como o Distrito mais pobre de Panem. A história começa quando Katniss se voluntaria no lugar da irmã mais nova para participar dos *Jogos Vorazes*, após esse acontecimento a trama se desenrola para que a protagonista se transforme no símbolo da rebelião e uma figura essencial na luta contra o sistema imposto pela Capital (Rodrigues, 2015, p. 57). A figura da Katniss é a representação de uma heroína humana e real, que demonstra compaixão e solidariedade, é perceptível a evolução pessoal que a personagem demonstra a cada acontecimento que impacta a sua vida, no decorrer da história é possível ver que ela possui muitos dilemas, inseguranças e traumas, porém isso não a impede de seguir os seus ideais e de lutar por uma realidade digna e justa (Rodrigues, 2015).

2.3 ANÁLISE DIALÓGICA DO DISCURSO

A Análise Dialógica do Discurso (ADD) é uma teoria de enfrentamento dos problemas vinculados à linguagem, e tem como base um grupo conhecido como Círculo de Bakhtin, composto por intelectuais russos que discutiram, no início do século XX na Rússia, vários temas relacionados à filosofia da linguagem. Nessa abordagem, a linguagem é encarada na sua perspectiva dialógica, a saber, como diálogo, não apenas o diálogo restrito que se faz face a face entre dois sujeitos, mas o diálogo como um espaço em que se observa o movimento de interação das vozes sociais, uma estrutura socioideológica, em que os sujeitos situados e organizados socialmente agem num quadro complexo de relações socioculturais em que são construídas relações de sentido. Nesse processo, a linguagem, além de ser permeada por outros discursos e vozes sociais, é regularizada na forma de textos-enunciados (orais, escritos, sonoros e imagéticos) que são unidades mínimas da comunicação e que constituem o que se entende por discurso (Flores; Teixeira, 2008; Faraco, 2009).

Esse caminho teórico-metodológico, que não é o único baseado nos estudos do Círculo de Mikhail Bakhtin, evidencia que a linguagem não é um ato individual, mas um processo

² Os *Jogos Vorazes* começaram como um castigo pelos levantes do passado. Cada Distrito é obrigado a enviar um garoto e uma garota para lutar até a morte, lembrando a todos que a Capital tem o controle absoluto (Collins, 2008).

comunicativo entre sujeitos, no qual cada enunciado constitui uma resposta, sempre situada em um contexto histórico, cultural e social, a outro enunciado igualmente situado. Nesse movimento constante e contínuo de responsividade, o discurso se constitui como um espaço em que se consolidam as interações entre sujeitos, marcadas pelo entrelaçamento dessas vozes, o qual é saturado por uma dimensão ideológica. Para o Círculo, a linguagem é o espaço da ideologia por excelência (Destri; Marchezan, 2021).

A ADD, portanto, é produzida por pesquisadores brasileiros que buscam compreender a linguagem como um fenômeno vivo, social e interativo, que é produzida sempre em diálogo. Além disso, ela entende o discurso como uma rede de vozes que carregam projeções ideológico-valorativas que circulam socialmente. Dessa maneira, o sentido das palavras se constrói nas/pelas interações entre vozes, contextos e textos que se respondem mutuamente. A ADD, ao ampliar o campo de análise para além da palavra, permite investigar também outras formas de expressão semiótica, como imagens, gestos e sons, que também produzem sentidos no diálogo com o discurso verbal (Destri; Marchezan, 2021).

Embora a ADD seja complexa, é possível usar certos conceitos fundamentais para operá-la, conforme proposto neste estudo. O primeiro conceito fundamental é o de discurso - que é a rede de vozes que carregam projeções ideológico-valorativas - o segundo é o de cronotopo, que está relacionado com a “[...] interligação essencial das relações de espaço e tempo” (Rohling, 2020, p. 5224). Nessa perspectiva, tempo e espaço se unem para elaborar sentidos, visto que ambos não coexistem de forma separada: o tempo precisa se materializar dentro do espaço, e o espaço apenas adquire sentido quando inserido dentro de um tempo. O cronotopo, assim, constitui um importante campo de estudo para a compreensão do homem como indivíduo e de como ele age no mundo (Rohling, 2020). A noção de cronotopo na ADD diz respeito, porém, à forma como os textos-enunciados se apropriam dessa interligação de tempo-espaço, produzindo uma ideologia modeladora que é capaz de construir sentidos na/pela linguagem. Bakhtin, ademais, menciona um grande cronotopo e, dentro dele, a possibilidade de pequenos cronotopos que se entrecruzam nos textos-enunciados para contribuir com essa construção. Diferentemente da ideia de contexto, que está relacionada ao tempo histórico-social que condiciona a produção do texto-enunciado por fora, a noção de cronotopo dá conta da forma como o texto-enunciado incorpora por dentro não só o contexto, mas também a ideologia e a valoração que lhe constituem, produzindo, na linguagem, uma imagem de homem específica (Bakhtin, 2018).

A terceira concepção importante é a das relações dialógicas. Tais construtos dizem respeito à forma como os signos carregam e manifestam ideologias e valores construídos socialmente dentro de determinado grupo, pois cada coletividade social possui uma visão de mundo diferente e opiniões que se divergem. Segundo Cruz (2022, p.108), “[...] a língua não é formada apenas por múltiplas linguagens [...] mas, mais profundamente, por inúmeras vozes sociais que estão nessas linguagens e que as constroem por meio dos discursos”. Desse modo, por meio dos signos, o grupo social não apenas reflete os valores da realidade que recebe, mas os interpreta à luz dos seus próprios valores. Esse processo de saturar os signos, a linguagem e os textos-enunciados com esses valores é o que Bakhtin chama de refração. As relações dialógicas, portanto, são, em síntese, relações de sentido (Cruz, 2022).

O quarto conceito é o das projeções estilístico-composicionais. Trata-se de uma compreensão de como essas vozes se materializam no discurso em um âmbito social. “[...] é nos processos do discurso que se determinará os procedimentos composicionais e estilísticos a serem escolhidos e usados pelos sujeitos, isso dará forma ao discurso e conseqüentemente ao texto-enunciado (Bakhtin, 2016, p. 62 *apud* Brillinger, 2019). Diante disso, as projeções estilístico-composicionais apresentam como os elementos da língua (ou de qualquer tipo de linguagem, a moda, por exemplo) carregam os sentidos e valores presentes nos signos de acordo com a maneira que um texto-enunciado se comunica (Pereira, 2013).

A última concepção da ADD usada neste estudo é a de alteridade. Nessa compreensão, Bakhtin explica que não é só a linguagem que se constitui por meio das relações dialógicas, mas também o sujeito. O ser no mundo, embora esteja em uma posição central, única e insubstituível, assume essa posição de forma relacional, pois ele sempre se constitui na relação com um outro. Desse modo, o reconhecimento do eu no mundo é sempre um movimento responsivo, que o condiciona e que é capaz de atribuir-lhe um sentido que, sozinho, ele não é capaz de alcançar e que sempre depende, em certa medida, do reconhecimento do outro (Bakhtin, 2011 *apud* Cruz, 2022).

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa se configura como qualitativa. De acordo com Souza e Santos (2020, p.1400) “[...] a pesquisa de cunho qualitativo tem seu foco de interesse voltado para o indivíduo e para suas relações e interações com o ambiente”. Tendo isso em vista, a pesquisa tem como objetivo central compreender e interpretar os fatos, buscando investigar o ambiente e as relações sociais, além da procura por um entendimento mais aprofundado sobre o fenômeno que será estudado.

Neste estudo, para realizar a análise dos figurinos da personagem Katniss, foi utilizada a Análise Dialógica do Discurso (ADD). Sendo assim, foram utilizados os seguintes conceitos: cronotopo, discurso, relações dialógicas, projeções estilístico-composicionais e alteridade.

O grande cronotopo é onde se apresenta o espaço-tempo da obra cinematográfica, bem como a ideologia modeladora mais ampla da narrativa. Nessa etapa, busca-se perceber a porta de entrada dos sentidos e a maneira como a obra se apropria da realidade social sobre a qual ela discorre esteticamente. O pequeno cronotopo, no qual verificamos como os trajes da personagem evoluem conforme as fases vividas por ela, que estão relacionados com os vários espaços que ela integra na obra e também à posição que ela ocupa na história, aspecto este que investigamos por meio do conceito de alteridade e que igualmente remonta à forma como as personagens vêem Katniss.

Na sequência, analisamos as relações ideológico-valorativas. O objetivo é investigar os sentidos presentes nos figurinos, procurando pelos textos-enunciados aos quais eles respondem e pelas vozes sociais presentes neles e como elas são materializadas por meio das projeções estilístico-composicionais, que são os aspectos mais concretos do figurino e dizem respeito aos elementos materiais utilizados na composição do figurino como tecidos, cores, formas, acessórios, modelagens, imagens, entre outros.

Desse modo, para levar a efeito essas análises, organizamos um *corpus* de imagens, constituído por quatro figurinos usados pela protagonista Katniss Everdeen, com foco na narrativa da personagem e em como ela vai se transformando na estória.

O primeiro figurino pertence ao filme inicial da série *Jogos Vorazes*, mostra Katniss em seu Distrito de origem. A vestimenta faz jus à cena em que ela caça na floresta. O segundo figurino evidencia a personagem durante sua apresentação no programa televisivo que antecede os *Jogos Vorazes*, seu vestido vermelho cor de fogo a transforma de menina comum em “a garota em chamas”. O terceiro figurino faz parte do segundo filme, mostrando Katniss durante uma entrevista antes da 75ª edição dos *Jogos Vorazes*, logo depois a indumentária pega fogo quando a personagem rodopia e se transforma em um traje preto com asas, que remete ao tordo. O quarto e último figurino está inserido no terceiro filme da série, exhibe a personagem já consolidada como líder e símbolo da rebelião em seu uniforme militar.

Ainda, como recurso complementar para subsidiar as análises, são trazidos elementos de forma mais aprofundada sobre o enredo e o universo de *Jogos Vorazes*. Esse material complementar constituído por meio de pesquisa bibliográfica visa à contextualizar a elaboração feita pela figurinista a fim de subsidiar nossa interpretação dos dados.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, apresenta-se o percurso analítico adotado para examinar os figurinos de Katniss Everdeen a partir do diálogo entre cronotopo, moda e ideologia. A análise está organizada em quatro subseções, cada uma centrada em um momento específico da narrativa fílmica, nos quais a articulação cronotópica, ao se apropriar do contexto real, revela diferentes camadas de sentido. Ao longo dessas partes, busca-se mostrar como o figurino opera como signo da moda em movimento, atravessado por tensões políticas e disputas discursivas que se transformam conforme a trajetória da personagem. Juntas, essas análises permitem compreender de que modo os enunciados visuais produzidos pela moda contribuem para a construção da dimensão estética, simbólica e política da obra.

4.1 FIGURINO DE KATNISS EVERDEEN NO DISTRITO 12 - O CRONOTOPO COMO A PORTA DE ENTRADA DOS SENTIDOS E A DIMENSÃO POLÍTICA DO FIGURINO

Para Junior e Batista (2025) o figurino é um elemento que comunica e vai além da função estética, o que o torna uma forma de discurso. No enredo de *Jogos Vorazes*, os figurinos usados em cada fase de Katniss transmitem uma mensagem ao público, situando o momento que ela está vivendo e apontando ficcionalmente para a realidade. Isso significa que eles, além de significarem esteticamente, também expressam aspectos ideológico-valorativos que apontam para determinados posicionamentos políticos reais.

Tendo isso em mente, começamos a análise desses sentidos pelo **grande cronotopo da série *Jogos Vorazes***. Trata-se de investigar a interligação espaço-temporal como foi artisticamente incorporada na obra, a qual, segundo **Bakhtin (2018)**, é a porta de entrada para os sentidos construídos pelo discurso, tendo a capacidade de moldar ideologicamente todos os elementos da obra e, por consequência, os figurinos e os personagens. Em outras palavras, o cronotopo está vinculado à forma como a narrativa fílmica se apropria do tempo-espaço real e refrata³, em todos os seus elementos, certos valores sociais e políticos.

Nesse sentido, entendemos o grande cronotopo dos *Jogos Vorazes* como um **cronotopo da distopia**. Essa configuração globalizante aponta para dois espaços-tempos distintos que moldam todos os elementos e que são complementares: um futuro ficcional antiutópico em que a realidade é marcada por alguma disfunção social e política, e uma realidade contemporânea, a qual, por meio da obra, é profundamente problematizada. Assim, esse cronotopo da distopia tende a projetar um **sentido discursivo duplo** em que dois mundos estão sempre em constante confronto na conformação de todos os elementos constitutivos da obra de modo que a ficcionalidade construída remete a tendências da realidade numa perspectiva claramente crítica.

No entanto, o grande cronotopo normalmente é entretido por pequenos cronotopos que se hibridizam numa conformação de complementaridade. Assim, tanto os diferentes filmes dentro da série, quanto as várias cenas dentro do filme, são ancoradas por diferentes instâncias espaço-temporais, refratando nos figurinos outros sentidos provenientes da realidade social e política que a distopia objetiva criticar. Nesse movimento, o duplo sentido discursivo do grande cronotopo conjuga-se a um terceiro sentido do pequeno cronotopo, formando uma **triade semântica** que busca-se decifrar neste estudo, iniciando com as imagens abaixo da Figura 1.

Figura 1 – Figurino de Katniss Everdeen no distrito 12. 1º Filme *Jogos Vorazes* (2012)

³ Refração é o processo de saturar os signos, a linguagem e os textos-enunciados com valores de um grupo social específico (Cruz, 2022).



Fontes: Pinterest (S. d.)



Fonte: Pinterest (S. d.)

O figurino está inserido em um contexto onde é destacado o controle social econômico exercido pelo governo, reconhecido como Capital, e a população sofre com a opressão, decadência social e perda de liberdade. O Distrito mais afetado é o 12, sendo um espaço periférico, afastado de outras cidades e com infraestrutura e desenvolvimento inferiores aos demais Distritos. Marcados pela pobreza e pela exploração, os moradores vivem em extrema indigência, revelando-se um ambiente precário, hostil e solitário. Esse contexto socioeconômico ficcional configura o que entendemos como um **pequeno cronotopo da periferia**. Nele, as **projeções estilístico-composicionais do figurino** são compostas por roupas simples com tons neutros, sem cor - pois não possuem recursos financeiros para tingir os tecidos - e sem nenhum acessório estético. Os cidadãos usam trajes sujos e rasgados provenientes de mineiros e Katniss não é exceção, suas vestes expressam suas necessidades, voltadas para o trabalho da caça, por meio da qual ela complementa sua sobrevivência, e à sua proteção, já que ela vive em um território inóspito. Consequentemente, ela usa peças práticas como calça e camiseta, sua jaqueta é gasta e o cinto de couro serve para segurar a calça folgada. Seu sapato é um coturno de couro, de cano alto e com cadarços, que tem a intenção de ser um calçado prático e confortável para a personagem andar na floresta. Além disso, é um item útil para proteção, pois possui material resistente. Por morar no Distrito 12, Katniss sofre por falta de comida, dessa maneira, acaba sendo magra demais para as roupas reutilizadas.

Em termos de **alteridade**, a personagem aparenta ser uma cidadã comum, vivenciando todas as imposições da pobreza e da submissão ao governo, e que se revela divergente da realidade superficial e extravagante da Capital, em que prevalece o luxo e o exibicionismo. Neste contexto que está inserida, é reconhecida como uma pessoa que luta pela sobrevivência própria e de sua família. Sendo querida e respeitada pela população do Distrito 12. O que caça compartilha com muitos moradores locais ajudando-os a se alimentar, o que denota coragem e empatia paralelo a sua rebeldia, pois a caça na floresta é proibida, visto que não é permitido ultrapassar o limite do Distrito 12.

Assim, **em termos discursivos**, o figurino do Distrito 12 é inspirado em vários outros textos-enunciados aos quais ele responde dialogicamente, tais como as roupas de trabalho *vintage*, comumente reflexo da essência americana. A figurinista, Trish Summerville, observou também imagens de pessoas trabalhadoras nos Apalaches e demais lugares dos Estados Unidos, entre o século XIX até a década de 1960, que resultaram na escolha básica, cores neutras e

formas simples. A calça listrada de Katniss baseia-se no molde de Levi Strauss da década de 1870, produzida com jeans, identificado com um material resistente para o trabalho e possui cores sóbrias (Moore, 2012). A jaqueta de couro caramelo, presente do seu pai, recebeu inspiração em modelos dos anos 40, retirado de casas de fantasias como exemplo, com seu tecido natural de alta durabilidade, resistência, impermeabilidade e seus bolsos multifuncionais, a peça é perfeita para a caça na mata fria. Suas tranças servem para não atrapalhar na hora da caça, deixando o cabelo preso e bonito de uma forma prática.

Neste figurino, as **relações dialógicas** manifestam a tríade semântica salientada anteriormente: num **primeiro grupo de vozes**, destaca-se a **voz da opressão**, na qual os personagens são submetidos à exploração e ao descaso estatal da Capital, o que os faz vivenciarem uma realidade de privação e dificuldades, na qual precisam lutar diariamente pela sobrevivência. Nessa dimensão, o figurino aponta para uma dimensão política interna à narrativa, pelas razões já apontadas, mas também para outra externa, vinculada às sociedades atuais em que os indivíduos que moram nas regiões periféricas dos grandes centros urbanos enfrentam desafios de sobrevivência semelhantes. Em **um segundo grupo**, há a **voz da mulher provedora do lar**. Após a morte do pai, a personagem se torna responsável pelo sustento da família, assumindo responsabilidades tradicionalmente masculinas e desafiando os papéis de gênero estabelecidos, ao que o figurino, que poderia ser facilmente vestido por um homem, reforça o fato de que Katniss exerce um papel duplo - de homem e mulher na sua família. Nesses dois níveis de vozes, que configuram o duplo do grande cronotopo, os sentidos do mundo ficcional da distopia levam as temáticas do mundo contemporâneo ao extremo e isso se projeta na configuração do figurino. Nesse sentido, o figurino aborda outra discussão política que será ampliada no último figurino analisado, mas que perpassa todos - a questão da perspectiva de feminilidade e de masculinidade como entendidas pela sociedade. Assim, o figurino aponta para uma questão de gênero, questionando os papéis historicamente construídas para a mulher e para o homem.

Salienta-se que há **um terceiro grupo de vozes** nesse movimento dialógico, que também reforça uma dimensão política, trata-se da **voz da coletividade**. Essa voz, que se manifesta por meio da neutralidade e da sobriedade das cores, bem como na simplicidade das formas, remete a um senso de comunidade e pertencimento da personagem, que está comprometida com a sobrevivência dos seus pares. A simplicidade do *look* confere a Katniss um caráter metonímico, pois ela passa a representar simbolicamente todos os habitantes do Distrito 12, contudo, essa mesma rusticidade também revela sua inconformidade diante da opressão imposta pela Capital. O ato de caçar com arco e flecha — ainda que proibido — funciona como gesto de resistência e afirmação de liberdade. Além disso, a presença das botas com cadarços entrelaçados, que evocam a estética de um coturno, antecipa visualmente a dimensão beligerante e a potência combativa da personagem.

4.2 FIGURINO DE KATNISS NA PRIMEIRA APARIÇÃO DO PROGRAMA - O CRONOTOPO DO ESPETÁCULO E O JOGO PROFUNDO DA MODA

O próximo figurino utilizado é a Figura 2 apresenta a próxima indumentária usada pela personagem na sua primeira entrevista para o programa *Jogos Vorazes*: o vestido vermelho. *Jogos Vorazes* é um *reality show* transmitido pela Capital, apresentado por Caesar Flickerman, que entrevista os tributos e exhibe os jogos acontecendo ao vivo juntamente com comentários para o público. Os jogos são uma forma de repressão coletiva aos Distritos, que realizaram um motim no passado, cujo objetivo é reforçar a obediência e a submissão dos cidadãos, além de serem uma forma de manter as pessoas controladas, causando-lhes medo e angústia. Por outro lado, é uma forma de entretenimento dos habitantes da Capital, os quais os assistem para se divertir, sendo mantidos alienados à verdadeira violência que o evento explicita e ao projeto de dominação que ele perpetua.

No entanto, para entender o figurino em questão, é fundamental salientar o personagem Cinna. Trata-se do estilista dos jogos que fica responsável por vestir Katniss para as apresentações na Capital. Em termos temáticos, Cinna é uma personificação da própria Moda não só como um instrumento discursivo de criação estética e sedução, mas também como uma ferramenta poderosa de comunicação e de transformação dos valores individuais e sociais (Polesi, 2023). Nesse sentido, como Cinna é aliado de Katniss e do que ela representa, é perceptível que o figurino, que analisamos na sequência na Figura 2, possui, em profundidade, um intuito revolucionário.

Figura 2 – Figurino de Katniss na primeira aparição no programa. 1º Filme *Jogos Vorazes* (2012)



Fonte: Pinterest (S.d)



Fandom (S.d)



Fonte: Pinterest (S.d)

Para analisar este figurino, parte-se da compreensão de que a grande instância espaço-temporal do cronotopo da distopia se hibridiza com o **pequeno cronotopo do espetáculo**. A ideologia modeladora dessa conjugação de cronotopos aponta para um modelo de organização social em que a vida real é substituída por representações, imagens e aparências e que a própria relação entre as pessoas é mediada pelas imagens. Como consequência, as pessoas passam a vivenciar o mundo de forma passiva, consumindo representações produzidas pelo sistema da Capital, de modo que a aparência se sobrepõe à experiência e a própria vida se torna algo a ser exibido e consumido (Debord, 1967). Nesse ponto, a narrativa fílmica de *Jogos Vorazes* critica a sociedade capitalista e apresenta um momento em que se produz uma performance, com o intuito de construir uma imagem perante o público, para se ocultar a verdade dos fatos e da vida.

Nele, os tributos vestem roupas para impressionar a audiência, interpretando personas que atuam para ser o melhor competidor, em prol de conquistar aliados no jogo e patrocinadores, a fim de atrair a atenção dos moradores da Capital, que, como são muito influentes, podem auxiliar os tributos na hora do jogo, presenteando-os conforme suas necessidades específicas. Cinna, portanto, como personificação da Moda, usa o poder da aparência para criar o figurino em

questão que dialoga com o público da Capital, com os Distritos e com os espectadores da série.

Nesse movimento, as **projeções estilístico-composicionais** do figurino apresentam tecidos naturais, tafetá de seda e organza, possui pregas verticais e bordados de cristais que ajudam a lembrar chamas. Em razão do tom de vermelho e do “movimento” do vestido que começa da barra, percebe-se a inspiração em filmes antigos de Ginger Rogers e nos modelos de Alexander McQueen. Com a ajuda da tecnologia, a saia pega fogo na barra quando a personagem gira (Anne, 2013; Moore, 2012). Na estória, Cinna tinha a intenção de evidenciar as características do Distrito 12, ligados à mineração, mas, em vez de focar no garimpo, optou por focar no carvão. A partir disso, ele colocou o fogo como elemento característico de Katniss, fazendo o vestido pegar fogo e assim, transformando-a na “garota em chamas”, o que a ajudou a se destacar.

Em termos da **alteridade**, Katniss é vista como uma pessoa pobre, rústica e simples, com uma aparência diferente das pessoas da Capital. Como estratégia para o distanciamento social e cultural, seu vestido objetiva expressar o espetáculo para entreter o público e para que ela seja aceita temporariamente, serve como método de sobrevivência durante os Jogos e projeção política para os membros do Distrito 12.

No que diz respeito ao **nível discursivo**, o vestido vermelho usado por Katniss recebeu inspiração nos vestidos transformadores de Orry-Kelly no filme *Gypsy*, de 1962. Figurinos planejados para mudar de forma instantaneamente, sem corte de câmera, para dar a impressão de que a personagem troca de roupa como mágica.

No que se refere às relações dialógicas, o figurino de Katniss na Capital mobiliza **três grupos de vozes fundamentais**, que se entrecruzam para construir sua imagem pública e, paradoxalmente, reforçar os mecanismos de poder do regime, mas, no fundo, arquitetar a sua queda. **A primeira é a voz do entretenimento.** Na Capital, o público é habituado ao excesso, à teatralidade e ao luxo como parâmetros de sociabilidade e distinção. Assim, o figurino de Katniss precisa dialogar com esse horizonte de expectativas: ele deve ser espetacular o bastante para capturar o olhar e inserir a personagem no circuito de consumo visual que sustenta a lógica dos Jogos. O vestido de gala não apenas atende a esse padrão estético, mas também produz a aparência de uma jovem estrela em ascensão — tímida, porém magnetizante — cuja função primordial é compor o espetáculo e alimentar o imaginário do público. Além disso, o caráter de feminilidade aparenta estar no lugar convencional — uma jovem bela, magra, com vestido decotado, bem penteada que age conforme os padrões estéticos da Capital.

A segunda é a voz da sedução. Para além do entretenimento, o vestido opera como dispositivo de atração, criando um impacto visual cuidadosamente calculado para tornar a personagem desejável e memorável. Nesse sentido, a moda desempenha papel persuasivo: combina a personalidade autêntica de Katniss com a imagem midiática que está sendo fabricada, instaurando uma camada de sensualidade simbólica que conquista a audiência. Trata-se de uma sedução não apenas erótica, mas narrativa, pois incita os espectadores a “quererem” seguir sua trajetória, projetando nela expectativas afetivas e dramáticas.

Por fim, surge a voz da transformação. O figurino não se limita a adornar o corpo: ele reconfigura a identidade pública da personagem. Ao vestir o traje que simula chamas, Katniss deixa de ser uma garota comum do Distrito 12 para se converter em um signo — “A Garota em Chamas”. Esta nomeação publicitária, produzida no interior da própria lógica espetacular da Capital, inaugura uma nova condição discursiva e política. O vestido, portanto, é mais do que peça de roupa: é um marcador de passagem, um ritual de transfiguração simbólica que inscreve Katniss no jogo midiático, conferindo-lhe visibilidade, narrativa e poder performativo.

Em síntese, a figura da “garota em chamas” opera, na lógica da Cronotopo do espetáculo, como uma imagem estrategicamente produzida para capturar o olhar público: uma persona espetacular que transforma Katniss em ícone, mercadoria simbólica e simulacro político. Inicialmente, o vestido em chamas funciona como instrumento de ilusão, articulado pela moda para fabricar consenso e desviar a atenção do caráter brutal dos Jogos, reduzindo a protagonista a um espetáculo estético consumível. Contudo, como se trata de uma distopia com forte teor crítico,

o figurino revela a ambivalência dessa construção: a mesma imagem que serve à dominação passa a operar como ferramenta de transformação, quando Katniss e Cinna reapropriam a Moda para subverter a narrativa oficial. Assim, a “garota em chamas” evidencia o funcionamento do espetáculo — baseado em aparência, fetichização⁴ e manipulação — ao mesmo tempo que mostra a possibilidade de ressignificar a imagem como força de contestação política dentro do próprio regime espetacular, usando a Moda como instrumento. Aí também se revela a duplicidade cronotópica: há um outro jogo dentro dos Jogos.

4.3 FIGURINO DE KATNISS NO PROGRAMA ANTES DA 75ª EDIÇÃO DOS JOGOS - O TORDO COMO VOZ DA REVOLUÇÃO

A análise deste terceiro figurino está relacionada à apresentação final dos tributos para a 75ª edição dos *Jogos Vorazes*, em que Katniss é coagida por Snow a se apresentar com seu vestido de noiva, pois, se não fossem os jogos, ela se casaria com Peeta⁵. No entanto, para surpresa de todos, quando ela gira, o vestido pega fogo e se transforma em outro *look*, que lembra um tordo, conforme apresentado na Figura 3.

Figura 3 – Figurino de Katniss no programa antes da 75ª edição dos *jogos vorazes*. 2º Filme *Jogos Vorazes: Em Chamas* (2013).



Fonte: Fandom (S. d.)



Fonte: Tumblr (S. d.)



Fonte: Fandom (S. d.)

Nas imagens exibidas, mantém-se a mesma configuração cronotópica: o **grande cronotopo da distopia**, que estrutura o universo opressor de Panem, e o **pequeno cronotopo do espetáculo**, responsável por moldar a percepção pública por meio de performances calculadas. É nesse entrecruzamento que a ideologia modeladora do figurino atua, conferindo visibilidade e emoção a signos historicamente construídos, mas que, pela operação discursiva da Moda, são reconfigurados em sentidos novos e potencialmente revolucionários. Nesse processo, o vestido de noiva — moderno, sofisticado e carregado de simbolismos tradicionais — sofre uma metamorfose cenográfica: ao girar, “incendeia-se” e revela uma nova indumentária que remete ao tordo, símbolo máximo da resistência.

Essa transformação materializa um gesto reflexivo sobre o papel da Moda tanto na sociedade ficcional de Panem quanto nas sociedades capitalistas reais. Os figurinos evidenciam que a Moda possui a capacidade de “queimar”, por meio de seus ciclos temporais e da constante

⁴ É a ação de atribuir qualidades, poderes ou valor excessivo, quase mágico ou sobrenatural, a um objeto, pessoa ou ideia, que na verdade não os possui objetivamente. Implica uma admiração exagerada ou uma veneração incondicional.

⁵ Personagem da série *Jogos Vorazes*, tributo do Distrito 12 e parceiro de Katniss Everdeen nos 74º Jogos Vorazes.

renovação estética, os signos da tradição opressora, convertendo-os em símbolos de emancipação e potência política. Assim, esse terceiro figurino configura-se como um **ato de resistência travestido de espetáculo**, pois expressa esperança, desafia a autoridade da Capital e, simultaneamente, aponta para a possibilidade de insurgência — estética, discursiva e política — no interior do próprio sistema espetacular.

Em termos dos **elementos estilístico-composicionais** a indumentária é constituída primeiramente por um vestido de casamento branco, a base do vestido é produzida por camadas de organza branca, servindo para criar um volume dramático, a modelagem da saia ajudou a criar esse efeito. O corpete é feito de seda, com aplicações pesadas de peças metálicas e de cristais, que vão da cintura e ultrapassam os ombros, representando chamas, um símbolo sempre presente na personagem. A indumentária branca apresentada no vestido de casamento, por mais magnífico que ele seja, representa uma prisão social para a personagem, que foi forçada a manter uma mentira para sobreviver, pois não queria se casar de fato com Peeta. Snow força Katniss a ser a noiva doce e gentil – imagem criada pela Capital – usando um belo vestido branco, que simboliza a pureza e inocência, que de alguma maneira tenta esconder a opressão criada por trás do sistema, dessa maneira, criando um espetáculo midiático em prol da Capital, desviando a atenção dos distritos que estavam em revolta.

Quando Katniss rodopia, chamas se acendem de baixo para cima, queimando todo o tecido branco e revelando um outro vestido, que com suas asas representa um tordo, como se o pássaro tivesse ressurgido das chamas, tal qual uma fênix. A silhueta do vestido é marcada e estruturada, a cor é azul marinho com detalhes metálicos em cinza que remetem a pelagem de um pássaro, juntamente com as penas das asas. Todos esses elementos presentes na peça vinculam Katniss ao Tordo.

Quando Katniss aparece usando o vestido de noiva, a **alteridade** constituída faz com que a personagem seja identificada pela Capital como uma mulher apaixonada que está devastada por não conseguir se casar com seu parceiro, exatamente a imagem que o presidente Snow ansiava que ela performasse para distrair a população, o que acaba gerando o mesmo sentimento no público da Capital. Porém, quando o vestido se transforma no tordo, o figurino atua para deixar de agradar o público da Capital e é pensado para atingir os Distritos, que começam a enxergá-la como a porta-voz da rebelião. Neste momento, o tordo passa a ter um sentido mais profundo.

Em **termos discursivos**, a figurinista responsável pelo figurino do segundo filme é a Trish Summerville. O vestido de noiva de Katniss foi desenhado e confeccionado por Trish e pelo estilista indonésio Tex Saverio. Trish e Saverio desenharam juntos o design no vestido, tendo como inspiração outro vestido que Saverio desenhou. Para o traje de tordo, a figurinista se inspirou na pelagem do faisão azul e do pavão para a cor da indumentária, além disso, ele transmite essa sensação de distância e infinitude, evidenciando uma rebeldia perante a Capital, pois as chamas representam a destruição do poder opressor, tornando-a líder da revolução (Carvalho, 2017).

No que tange às **relações dialógicas** ativadas por esse figurino, evidenciam-se três vozes principais que se articulam e se tensionam no corpo da personagem. **A primeira é a voz da tradição**, materializada no vestido de noiva imposto pela Capital. Trata-se de uma indumentária que força Katniss a performar docilidade, paixão e obediência — atributos historicamente associados à feminilidade controlada — ocultando, sob a aparência do espetáculo, a violência política que sustenta esse matrimônio forçado. As peças metálicas que estruturam o corpete, do ventre aos ombros, funcionam como signos de aprisionamento e acorrentamento simbólico, evocando práticas de controle típicas de sociedades patriarcais e de regimes monárquicos absolutistas, nos quais a mulher é tratada como instrumento de alianças e submissões.

A segunda voz é a da desconstrução. Ela emerge no momento em que o vestido branco é submetido à queima simbólica, desfazendo sua estrutura impositiva. Diferentemente do gesto puramente destrutivo, esse fogo atua como operador semiótico: ele desestabiliza o significado tradicional do traje e, simultaneamente, prepara o terreno para sua resignificação. Há

aqui um avanço em relação ao figurino anterior, pois não se trata apenas de romper com a tradição, mas de reelaborá-la em novos termos.

Por fim, manifesta-se a voz da revolução. A transformação do vestido em um traje que remete ao tordo inaugura um novo regime de sentidos: Katniss deixa de ser representada como mulher submissa e passa a figurar como sujeito empoderado, consciente de sua função política e disposto a confrontar a Capital. Nesse momento, a indumentária não apenas comunica esperança e resistência aos Distritos; ela personifica a própria Katniss como símbolo de ruptura. É o figurino que consagra sua passagem de alvo do espetáculo para agente da revolução, instaurando uma imagem capaz de mobilizar afetos, desafiar estruturas e inspirar a insurgência coletiva.

4.4 FIGURINO DE KATNISS COMO LÍDER DA REVOLTA - A VOZ DA HEROÍNA E O DIÁLOGO COM O PÚBLICO ADOLESCENTE

No terceiro filme da série, Katniss assume definitivamente o papel de guerreira e converte-se no principal símbolo da rebelião. O traje apresentado na Figura 4 corresponde ao uniforme militar utilizado nos momentos de ação e combate, situando-se no **pequeno cronotopo da guerra**, em que as tensões atingem seu ápice e a insurgência contra a Capital se materializa em confrontos diretos, ataques coordenados e decisões políticas irreversíveis. Nesse cenário, Katniss torna-se o Tordo — imagem máxima da revolução — e sua presença passa a incitar, de modo explícito, a mobilização dos Distritos.

Figura 4 – Figurino de Katniss como líder e porta-voz da revolta. 3º Filme *Jogos Vorazes: A Esperança* (2014).



Fonte: Word (S. d.)

Fonte: Fandom_(S. d.)

Fonte: Fandom_(S. d.)

As projeções estilístico-composicionais do traje são baseadas em uma silhueta funcional: calça e jaqueta pretas, construídas a partir de materiais táticos, que remetem ao luto pelas injustiças e aos uniformes dos demais combatentes. Contudo, o figurino apresenta elementos singulares que diferenciam Katniss e reforçam seu estatuto de líder. Semelhante a uma armadura, o conjunto inclui joelheiras, proteção de ombros e bracelete técnico para o manuseio seguro do arco, bem como uma couraça assimétrica inspirada em equipamentos marciais japoneses. As fitas de nylon que ajustam essa couraça ao corpo conferem simultaneamente funcionalidade e leve

feminilidade, revelando as curvas da personagem sem comprometer sua autonomia de movimento. Além disso, detalhes cerimoniais em azul, as asas estilizadas incorporadas à parte traseira do traje e o encaixe preciso da aljava⁶ dialogam com a iconografia do Tordo (Molly, 2015; Wittmann, 2016). Os coturnos pretos, de material semelhante ao da armadura, reforçam a robustez do conjunto. Assim, o uniforme articula rigidez e maleabilidade — força e adaptabilidade — traduzindo visualmente o equilíbrio entre vulnerabilidade e potência que caracteriza a trajetória da heroína.

Ao vestir o uniforme, a alteridade de Katniss é profundamente reconfigurada: seu corpo deixa de ser percebido apenas como participante dos Jogos e passa a operar como **arma política e discursiva**. Snow reconhece essa transformação e passa a temê-la como ameaça concreta, pois Katniss se consolida como figura de liderança capaz de catalisar a adesão popular. A rebelião se fortalece, alimentada pela coragem que ela encarna e pelo horizonte de esperança que seu figurino comunica.

Em termos discursivos, os figurinistas Kurt e Bart buscaram referências diversas de outros textos-enunciados para compor o traje do Tordo. A visita ao acervo de armaduras do Metropolitan Museum foi decisiva, influenciando diretamente a construção das peças defensivas. Além disso, as pesquisas sobre construtivismo, futurismo e maoísmo, bem como sobre estratégias bélicas, levaram à criação de um design em que funcionalidade e simbolismo se integram (Heinzinger, 2016). Dentro da narrativa, Cinna é o responsável final pela elaboração do traje, reforçando a ideia de que estilo, política e resistência são indissociáveis.

No que tange às relações dialógicas, o figurino mobiliza **três vozes principais**. A primeira é a **voz dos Distritos**, que reconhecem em Katniss um espelho de suas próprias lutas. O traje fortalece essa identificação, pois visualmente insere a protagonista no mesmo campo de batalha dos demais rebeldes, ainda que com sinais distintivos que marcam sua liderança. A segunda voz é a **da resistência**, revelada nas cenas de confronto direto: Katniss resiste física, emocional e politicamente, e seu figurino traduz essa postura por meio da funcionalidade extrema, da proteção corporal e da cor preta, que simboliza ao mesmo tempo luto e determinação. A indumentária legitima sua participação ativa na linha de frente, rompendo com a lógica tradicional de personagens femininas restritas a papéis secundários ou de suporte.

Por fim, emerge a **voz da heroína**, que se torna central tanto na narrativa quanto na relação do filme com o público jovem. A figura de Katniss dialoga intensamente com adolescentes, especialmente adolescentes meninas, ao apresentar uma forma de protagonismo que se alinha a debates contemporâneos sobre **gênero sob a perspectiva do pós-feminismo**. Nesse contexto, o figurino funciona como mediador discursivo: ao mesmo tempo funcional, protetivo e esteticamente poderoso, ele conjuga força e sensibilidade, ação e afeto, sem reduzir a heroína a um estereótipo tradicional feminino nem à imagem da “mulher-guerreira” hipersexualizada (Skogen, 2015).

O pós-feminismo, ao enfatizar a agência individual, a autonomia e a capacidade de escolha, encontra em Katniss uma representação dialógica: seu figurino não a transforma em objeto do olhar masculino, mas em sujeito político ativo. Dessa forma, o filme convoca adolescentes a refletirem sobre modelos de feminilidade que ultrapassam a submissão e a estetização do corpo feminino, promovendo uma identificação empoderadora ao mostrar que a força feminina pode ser discursiva, estratégica e insurgente. (Skogen, 2015). Assim, o figurino de Katniss como líder da revolta não apenas expressa resistência e esperança; ele **dialoga com debates contemporâneos sobre gênero**, oferecendo ao público jovem uma imagem feminina coerente com os valores pós-feministas e, simultaneamente, uma narrativa de luta coletiva capaz de inspirar questionamentos sobre poder, identidade e transformação social.

A tabela a seguir apresenta uma síntese das análises realizadas no decorrer da seção, evidenciando os cronotopos (grande e pequeno), o discurso e as relações dialógicas, bem como os elementos e a alteridade observados em cada figurino que compõem o *corpus* de imagens.

⁶ Estojo ou coldre para guardar e transportar flechas, usado por arqueiros e besteiros desde a Antiguidade, podendo ser carregada nas costas, no cinto ou no arco.

Figura	Grande Cronotopo	Pequeno cronotopo	Discurso (outros textos-enunciados) / Relações dialógicas (Vozes)	Elementos estilístico-composicionais	Alteridade
Figurino de Katniss Everdeen no distrito 12. 1º Filme <i>Jogos Vorazes</i> (2012)	Da distopia	Da periferia	1º: Voz da opressão 2º: Voz da mulher provedora 3º: Voz da coletividade	Roupas simples e sem cor, com tecidos naturais resistentes e com alta durabilidade	Katniss é vista como uma pessoa que luta pela sobrevivência e é provedora do lar
Figurino de Katniss na primeira aparição no programa. 1º Filme <i>Jogos Vorazes</i> (2012)		Do espetáculo	1º: Voz do entretenimento 2º: Voz da sedução 3º: Voz da transformação	O vestido possui tecidos naturais, seu tom, modelagem e bordados de pedrarias na barra fazem parecer que o vestido está pegando fogo	A protagonista é vista como uma pessoa pobre, rústica e simples
Figurino de Katniss no programa antes da 75ª edição dos <i>jogos vorazes</i> . 2º Filme <i>Jogos Vorazes: Em Chamas</i> (2013)		Do espetáculo	1º: Voz da tradição 2º: Voz da desconstrução 3º: Voz da revolução	Vestido de noiva: Modelagem e tecidos que dessem volume, metais e cristais no corpete que lembrassem fogo subindo pelo vestido. A cor branca remete a uma noiva doce e gentil. Vestido de tordo: A silhueta do vestido é marcada e estruturada, a cor é azul marinho com detalhes metálicos em	Vestido de noiva: mulher apaixonada e devastada Vestido de tordo: líder da rebelião

				cinza que remetem a pelagem de um pássaro, juntamente com as penas das asas	
Figurino de Katniss como líder e porta-voz da revolta. 3º Filme <i>Jogos Vorazes: A Esperança</i> (2014).		Da guerra	1º: Voz dos distritos 2º: Voz da resistência 3º: Voz da heroína	Traje preto para remeter ao luto e à injustiça. É feito de material balístico e couro, com proteções como joelheiras e couriça em lugares estratégicos. Além de útil, contém símbolos, como as asas nas costas, para lembrar o tordo	Arma política e heroína dos distritos

Como analisado, constatou-se que os figurinos de Katniss funcionam de fato como dispositivos discursivos que refletem questões sociais, políticas e ideológicas dentro do universo distópico de *Jogos Vorazes*. Com base na perspectiva da ADD, cada traje ativa um cronotopo específico, seja da periferia, espetáculo ou guerra, que interage com o grande cronotopo da distopia, mostrando como a narrativa constrói sentidos sobre desigualdade, opressão, resistência e identidade. Assim, a análise mostra que a moda de fato não é apenas uma ornamentação, mas um importante elemento narrativo estruturante, que ajuda a revelar o lugar de Katniss na sociedade e suas transformações ao longo da saga.

Percebeu-se também que os figurinos produzem vozes sociais distintas que se articulam com questões de gênero e crítica social. No Distrito 12, a simplicidade e rusticidade do vestuário evidenciam o pequeno cronotopo da periferia, ativando vozes da pobreza, do trabalho e da mulher provedora. Já o vestido vermelho e a figura da “Garota em Chamas” inserem Katniss no cronotopo do espetáculo. Esses figurinos demonstram que a Moda pode tanto reforçar quanto subverter discursos dominantes, funcionando como um campo de disputa simbólica.

Por fim, a análise revela que os figurinos do tordo e, posteriormente, o uniforme militar, marcam a consolidação de Katniss como símbolo político e revolucionário. O vestido que se transforma em tordo atua como metáfora da queima de signos opressores e da construção de novos sentidos ideológicos. Já o figurino militar evidencia a passagem da protagonista para o pequeno cronotopo da guerra, reforçando sua legitimidade como líder. Assim, a principal conclusão é que os figurinos, ao longo de toda a narrativa, não apenas representam a trajetória da heroína, mas transformam-se junto com ela, assumindo papéis críticos na produção de significados e na articulação entre estética, política e resistência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo buscou analisar o caráter político presente nos figurinos da protagonista da franquia de *Jogos Vorazes*, Katniss Everdeen. Discorrendo que a indumentária é muito mais do que apenas uma roupa, elas funcionam como símbolos dentro da moda e criam sentido para uma narrativa que dialoga com outros discursos presentes no filme. O objetivo geral do estudo foi analisar os figurinos da personagem principal sob a perspectiva da Análise Dialógica do Discurso (ADD), identificando seu cronotopo (grande e pequeno), as projeções estilístico-composicionais, a alteridade, o discurso e as vozes sociais.

A forma que a indumentária está presente no filme, esclarece que a política está intrinsecamente ligada com a moda, pois a roupa carrega símbolos, tornando o figurino um agente não neutro, materializando posicionamentos, valores e disputas ideológicas. No decorrer das análises, observamos que nos trajes de Katniss, percebe-se um discurso político explícito, que evidencia resistência, contestação, opressão e principalmente transformação. Os figurinos, portanto, revelam como a moda participa ativamente da construção de discursos sociais, funcionando como um espaço simbólico no qual conflitos e tensões sociais ideológicas são dramatizados, neste caso, como a crítica ao sistema totalitário da Capital é baseado no espetáculo, no consumo e no controle. Além disso, a moda, entendida como linguagem, integra dimensões estéticas, sociais e políticas. Assim, ela se configura como espaço simbólico capaz de produzir discursos sociais, que sinaliza a mudança de valores tradicionais, rígidos e autoritários, reforçando, de modo persuasivo, valores progressistas e democráticos.

O grande cronotopo contemplado foi o da distopia, a moda utilizada nos filmes reforçou o caráter distópico das obras, pois é marcada por um duplo sentido discursivo, o da crítica social e a da projeção de futuro. O figurino é manejado para construir a sociedade do espetáculo, sendo um controle político da Capital, quanto para modificá-la, quando Katniss transforma o mesmo sistema em uma ferramenta de resistência. Assim, o discurso da moda pode projetar um espaço de contestação, reinvenção e transformação social, possibilitando que os indivíduos e grupos sociais expressem rupturas e desafiem tradições, projetando novos sentidos de liberdade.

O estudo atual representou apenas um exercício inicial do uso da teoria e análises dialógicas de acordo com o estudo de Bakhtin no campo da moda. Essa teoria mostrou ser extremamente importante para compreender o componente ideológico dos figurinos e seus discursos materializados. Contudo, destaca-se que ainda há um vasto campo de investigações a serem desenvolvidas, já que a ADD oferece ferramentas analíticas ricas para entender a moda como linguagem, como discurso e como prática social carregada de vozes, tensões e sentidos culturais. Esta teoria pode ser utilizada em futuras pesquisas relacionadas com a temática, explorando a moda como ferramenta importante para analisar processos identitários, disputas ideológicas, construções simbólicas e dinâmicas de poder presentes tanto em narrativas ficcionais quanto em contextos socioculturais reais.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos ao Instituto Federal de Santa Catarina - Campus Jaraguá do Sul, por nos proporcionar um ensino público, gratuito e de qualidade. Manifestamos também nossa profunda gratidão ao nosso orientador, Josue Jorge Cruz, e à nossa coorientadora, Susana Samagaia Garcia da Silva, por aceitarem nos acompanhar nesta etapa, oferecendo orientação, paciência e dedicação ao longo de todo o processo. Por fim, agradecemos aos nossos familiares, que estiveram sempre ao nosso lado, oferecendo apoio, incentivo e compreensão.

REFERÊNCIAS

ACOM, Ana Carolina. Tradução e transcrição em figurino. **dObra[s]** – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, [S. l.], v. 9, n. 20, p. 116-127, 2016.

DOI: 10.26563/dobras.v9i20.479. Disponível em:
<https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/479>. Acesso em: 30 set. 2025.

ANNE. Entrevista com Judianna Makovsky, figurinista de Jogos Vorazes. **Distrito 13**, 15 fev. 2013. Disponível em:
https://www.distrito13.com.br/filmes/jogos-vorazes-filme/entrevista-com-judianna-makovsky-figurinista-de-jogos-vorazes/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 11 out. 2025.

AZEVEDO, Paola Zambon; GIULIANO, Carla Pantoja; STEFFEN, César. Moda, transformações e compreensão dos sujeitos sociais. **Conexão** – Comunicação e Cultura, Caxias do Sul, v. 16, n. 32, p. 173-185, jul./dez. 2017. Disponível em:
<https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/download/5208/3289/23183>. Acesso em: 20 nov. 2025.

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance II: as formas do tempo e do cronotopo**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 2018.

BORGES, Natália Moura. **V de vingança, jogos vorazes e fahrenheit 451: o uso de distopias no ensino de história**. 2021. 138 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Universidade Federal de Sergipe, São Cristovão, 2021. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/14949>. Acesso em: 05 maio. 2025.

BRILLINGER, Mauricio de Souza. **O gênero jornalístico artigo no livro didático: um estudo da elaboração didática**. 2019. 190 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/211697>. Acesso em: 08 out. 2025.

CARVALHO, Celina Souza. **Análise do figurino do filme Jogos Vorazes**. 2017. 33 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/26512/1/2017_tcc_cdscarvalho.pdf.pdf. Acesso em: 04 maio. 2025.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2008. 397 p.

CRUZ, Josué Jorge. **A heterodiscursividade constitutiva do Programa Conectando Saberes do IFSC - Câmpus Jaraguá do Sul - Centro**. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada). Programa de Pós-graduação em Língua Portuguesa, Universidade Federal de Santa Catarina: Florianópolis, 2022. Disponível em:
<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/238070/PLLG0881-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 07 out. 2025.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1967.

DESTRI, Alana; MARCHEZAN, Renata Coelho. **Análise dialógica do discurso: uma revisão sistemática integrativa**. Revista da ABRALIN, [S.l.], p. 1–25, 2021. Disponível em:
<https://revista.abralin.org/>. Acesso em: 10 set. 2025.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & diálogo: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FERNANDES, Luiz Carlos Rodrigues; COSTA, Verônica Soares da. Erika Hilton na revista Ela: uma proposta interseccional entre moda, gênero e política. **Modapalavra**, Florianópolis, v. 18, n. 44, p. 01-56, 24 out. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/1982615x18442025064>. Acesso em: 03 maio 2025.

FLORES, Valdir do Nascimento; TEIXEIRA, Marlene. **Introdução à linguística da enunciação**. São Paulo: Contexto, 2008.

GARCIA, Jaimeson Machado; LINDEMANN, Cristiane; CARDOSO, José Arlei. **Da literatura para o cinema: um modelo intermidial de análise de filmes “adaptados” de livros.** *Juçara*, São Luís, v. 4, n. 7, p. 58–72, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/jucara/article/view/3401>. Acesso em: 27 set. 2025.

GARCIA, Nadyne Quadros. Um paradoxo entre o mundo utópico e distópico no livro “Admirável Mundo Novo” do autor Aldous Huxley. **Revista Diálogos Acadêmicos**, Itapetininga, v. 6, n. 2, p. 125-132, 2017.

HEINZINGER, Kristen. Meet the Costume Designers Behind The Hunger Games: Mockingjay. **FashionWeekDaily**, 6 abr. 2016. Disponível em: <https://fashionweekdaily.com/costume-designers-the-hunger-games/>. Acesso em: 21 out. 2025.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anuário de Literatura**, v. 18, n. 2, p. 201–215, 2013. DOI: 10.5007/2175-7917.2013v18n2p201. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201>. Acesso em: 28 set. 2025.

HUNGER GAMES INDONESIA. **Indonesian designer Tex Saverio is the designer of Katniss’ wedding gown in Catching Fire.** 2013. Disponível em: https://hungergamesina.wordpress.com/2013/03/08/indonesian-designer-tex-saverio-is-the-designer-of-katniss-wedding-gown-in-catching-fire/?utm_source=.com. Acesso em: 21 nov. 2025.

LIMA JUNIOR, Eduardo Brandão; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; SANTOS, Adriana Cristina Omena dos; SCHNEKENBERG, Guilherme Fernando. ANÁLISE DOCUMENTAL COMO PERCURSO METODOLÓGICO NA PESQUISA QUALITATIVA. **Cadernos da Fucamp**, [s.], v. 20, p. 1-16, jun. 2021.

MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santos de. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projética**, Londrina, p. 39-52, jun. 2018.

MOLLY. Look Inside Cinna’s Sketchbook With Mockingjay Costume Designers Kurt & Bart. **Panem Propaganda**, 4 mar. 2015. Disponível em: <https://www.panempropaganda.com/movie-countdown/2015/3/4/look-inside-cinnas-sketchbook-with-mockingjay-costume-design.html>. Acesso em: 20 out. 2025.

MOORE, Booth. **Hunger Games’ Fashion Comes to Fiery Life.** Los Angeles Times, 18 mar. 2012. Disponível em: https://www.latimes.com/fashion/la-xpm-2012-mar-18-la-ig-hunger-20120318-story.html?utm_source e Acesso em: 11 out. 2025.

PEREIRA, Rodrigo Acosta. A prática de análise linguística mediada pelos gêneros do discurso: matizes sócio-históricos. **Letrônica**, Porto Alegre, v. 6, n. 2, p. 494–520, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/letronica/article/view/15020>. Acesso em: 8 out. 2025.

POLESI, Sofia Bonfa Berberian. **A ROUPA COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO.** 2023. 58 f. TCC (Graduação) - Curso de Curso Superior de Tecnologia em Têxtil e Moda, Faculdade de Tecnologia de Americana “Ministro Ralph Biasi”, Americana, Sp, 2023. . Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/14286>. Acesso em: 03 abr. 2025.

PONCIO, Kathleen Karine Ferreira. **ELKE, A MARAVILHA QUE SE ESCONDE POR TRÁS DA FANTASIA:** a dimensão política no figurino de elke maravilha durante o período da ditadura militar no brasil. 2022. 53 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Escola de Belas Artes, Belo

Horizonte, 2022. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/tccs/index.php/moda/article/view/751>. Acesso em: 03 abr. 2025.

RODRIGUES, Paula Martins. **A narrativa distópica juvenil**: um estudo sobre jogos vorazes e divergente. 2015. 93 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/6105>. Acesso em: 05 maio. 2025.

ROHLING, Nívea. Cronotopo pandêmico e a produção de imagens corpóreas: reflexões inacabadas. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 17, n. 4, p. 5221-5237, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/78444>. Acesso em: 10 set. 2025.

SKOGEN, Ida. **A postfeminist analysis of Katniss Everdeen as an action heroine in The Hunger Games trilogy**. 2015. Master thesis (Master of Didactics of Culture and Language, specialization in English) – Faculty of Education and Natural Science, Gjøvik, 2015. Disponível em: <https://core.ac.uk/display/225914925>. Acesso em: 20 nov. 2025.

SOARES JUNIOR, Glauber; BATISTA, Fabiano Eloy Atilio. O figurino como máscara da identidade. **Dobras**, [S. L.], v. 18, n. 43, p. 13-33, 2025. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1859>. Acesso em: 01 out. 2025.

SOUSA, José Raul de; SANTOS, Simone Cabral Marinho dos. Análise de conteúdo em pesquisa qualitativa: modo de pensar e de fazer. **Pesquisa e Debate em Educação**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1396-1416, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31559>. Acesso em: 20 jun. 2025.

XAVIER, Mariana Carvalho; MUNIZ, Rosane. O Figurino como Instrumento Político: a importância da arte questionadora. **Cena**, Porto Alegre, v. 31, p. 65-76, ago. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/104123>. Acesso em: 20 abr. 2025.

WITTMANN, Isabel. Figurino: Jogos Vorazes: A Esperança — O Final. **Estante da Sala**, 18 jan. 2016. Disponível em: <https://estantedasala.com/figurino-jogos-vorazes-final/>. Acesso em: 21 out. 2025.