



Palavras-Chave:  
→ Jogos Vorazes  
→ Katniss Everdeen  
→ Persona  
→ Individuação  
→ Jornada da Heroína

Giovana Zini Raucci <giovanzraucci@gmail.com>  
Graduanda no curso de Psicologia da PUC-SP

## *Análise do Filme Jogos Vorazes: Persona e Jornada da Heroína*

O presente artigo faz uma breve análise das transformações da personagem Katniss Everdeen, ao longo do filme Jogos Vorazes, abordando o desenvolvimento da persona e sua jornada heroica. Jogos Vorazes é uma saga de três livros, escrita por Suzanne Collins, que foi adaptada em quatro filmes. Para o trabalho, apenas o primeiro filme, intitulado Jogos Vorazes, é analisado.

Foto divulgação - [www.lionsgate.com](http://www.lionsgate.com)

## O FILME

O filme *Jogos Vorazes* (2012) é baseado em um livro de mesmo nome escrito por Suzanne Collins, em 2008. Ele conta a história de Katniss Everdeen, uma garota de 16 anos, que vive em Panem. O país é controlado pela Capital, que realiza anualmente os Jogos Vorazes, onde um garoto e uma garota, entre doze e dezoito anos, de cada um dos doze distritos do país, são sorteados em um evento chamando Colheita. Os jovens, conhecidos como tributos, são colocados em uma arena para lutarem até a morte, existindo apenas um campeão.

Os Jogos Vorazes surgiram como uma punição pela rebelião que aconteceu 74 anos antes dos acontecimentos retratados no filme, e têm duas principais finalidades: reiterar o poder da Capital e servir de entretenimento. O evento é televisionado nacionalmente, como um *reality show*, em que existem os favoritos e os odiados pelos moradores da Capital.

O filme começa com Katniss em seu distrito, em um dia de Colheita. A personagem tem uma irmã mais nova, Primrose, e mora com sua mãe. Como seu pai morreu em uma explosão na mina em que trabalhava, e sua mãe se desestabilizou com tal acidente, Katniss, desde os 11 anos, aprendeu a cuidar da casa, da família e de si mesma.

Os primeiros momentos do filme são marcados por uma forte tensão, visto que esse é o primeiro ano que Primrose está participando do sorteio. Katniss, extremamente preocupada e cuidadosa com sua irmã, tenta acalmá-la diante de toda a situação. Elas estão se preparando para o evento, quando Katniss ganha de uma senhora um broche com a imagem de um Tordo (*Mockingjay*), um pássaro característico dos distritos, que emite um som como um canto e que traz a Katniss as memórias de seu pai.

Quando todos os jovens estão reunidos, uma moradora da Capital, Effie Trinket, surge para dar início ao processo. Ela começa pelo nome das garotas e, em meio a tantos papéis, anuncia que a escolhida foi Primrose Everdeen. A menina está caminhando em direção ao palco, quando Katniss, pela segurança de sua irmã, se voluntaria para ser um tributo. Seguindo, Effie sorteia o nome do garoto e anuncia Peeta Mellark, como o segundo tributo do Distrito 12.

Os jovens despedem-se da família e são direcionados ao trem que os levará para a Capital. Nessa viagem, eles conhecem Haymitch, o único vencedor do Distrito 12 e seu mentor. Assim que chegam à Capital, deparam-se com uma realidade completamente diferente, caracterizada pelos excessos e extravagância.

Na Capital, os adolescentes passam por um processo de transformação para se apresentarem no desfile dos tributos. Eles recebem maquiadores e estilistas, para que se tornem representações dos seus distritos. Esse é o momento em que Katniss é introduzida a seu estilista, Cinna, que tem uma grande importância em sua jornada. Nesse primeiro momento, o estilista diz ter se comovido com a coragem de Katniss em se voluntariar pela irmã, e afirma ter pensado em algo grandioso para eles vestirem.

Então, Katniss e Peeta, representando o Distrito 12, conhecido pela mineração e o carvão, entram de mãos dadas com roupas pretas em chamas. O desfile tem especial impacto na imagem de Katniss, que fica conhecida como a garota em chamas.

Para a dupla de tributos, é de muita importância marcar presença e ganhar a simpatia da Capital, pois existem patrocinadores dos Jogos Vorazes que podem ajudá-los com reforços de fora, enquanto eles estiverem dentro da arena. Como eles são do Distrito 12, o esforço para serem favoritos é ainda maior, uma vez que seus tributos são conhecidos por serem os piores e os preferidos, normalmente, são dos dois primeiros distritos, conhecidos como carreiristas e treinados, desde pequenos, para se voluntariarem aos 18 anos.

Após um tempo de treinamento, junto aos demais tributos, os jovens passam por um processo de entrevista com o apresentador dos Jogos Vorazes, a fim de

que os moradores os conheçam melhor. Na entrevista, Katniss usa um vestido comprido que Cinna criou para pegar fogo novamente, enfatizando sua fama como a garota em chamas. Depois de todos encantarem-se com a performance de Katniss, Peeta é entrevistado e acaba confessando que, desde muito pequeno, é apaixonado por ela, fazendo todos os telespectadores da Capital se comoverem com a situação dos jovens. Diante desse cenário, Haymitch decide que, para ganhar patrocinadores, irá vender a imagem deles como os amantes desafortunados do Distrito 12.

Enfim, chega o dia do início dos Jogos, e antes de entrar na arena, Katniss despede-se de Cinna e Haymitch. Os primeiros momentos são muito caóticos, com alguns tributos correndo para dentro da floresta e outros correndo em direção às armas.

Nesse começo, Katniss, além de enfrentar o desafio de escapar de um incêndio, precisa fugir dos carreiristas. Para isso, ela sobe em uma árvore e se mantém fora de alcance. Enquanto os carreiristas estão dormindo embaixo da árvore esperando Katniss, Rue, uma garota do Distrito 11, começa a chamá-la para mostrar que, num galho da árvore, existe um ninho de teleguiadas - insetos criados pelos idealizadores que causam alucinações ou até, em casos extremos, a morte. Graças ao aviso da menina, Katniss consegue cortar o galho, espantar os carreiristas e escapar. Agora, Rue torna-se uma aliada.

As garotas, que usam o canto do tordo para comunicarem-se, planejam destruir os suprimentos que estão sob controle dos carreiristas. Em meio a tudo isso, elas separam-se e Rue fica presa em uma armadilha. Katniss chega ao local exatamente quando um tributo mira para matar a menina. Num ato reflexo, ela atira uma flecha e mata o garoto. Enquanto Rue está morrendo, pede que Katniss cante uma música, algo que ela não fazia há muito tempo, pois lhe remetia às lembranças de seu pai. Depois de atender ao pedido de Rue, fecha os olhos da menina, se levanta e faz um gesto em apoio ao seu Distrito.

Após mais da metade dos tributos serem mortos, o idealizador anuncia que dois jovens do mesmo distrito podem tornar-se vitoriosos juntos. Assim, Katniss caminha à procura de Peeta. Ela encontra seu companheiro de distrito, debilitado e fraco, camuflado perto de um lago. Em seguida, eles recebem dos patrocinadores um remédio para cuidar das feridas do garoto. Ao final dessa cena, os dois beijam-se.

Enfim, mais pessoas são mortas até que restam eles e Cato, do Distrito 1. Depois de um conflito, o casal consegue matar o carreirista, mas recebem a notícia de que a regra anterior foi substituída e somente um sairá como vencedor. Então, Katniss tem a ideia dos dois, juntos, comerem algumas amorosas venenosas. Em um ato de desespero, a voz do idealizador surge, anunciando a vitória de ambos os tributos. Contudo, essa situação toda desagrade fortemente o Presidente Snow, que vê a atitude de Katniss como um desafio e um ataque direto ao poder da Capital.

Ao final, Katniss e Peeta retornam para casa como os grandes vitoriosos, enfrentando obrigações e compromissos. Com todos os acontecimentos, o Presidente faz questão de explicitar à Katniss que não gostou de sua ousadia e que está de olho em todas as suas atitudes.

## PERSONA - A GAROTA EM CHAMAS E A GAROTA APAIXONADA

A persona é um arquétipo de adaptação, que possui tanto um aspecto coletivo, quanto um aspecto individual. O aspecto coletivo diz respeito à adaptação à cultura em que a pessoa está inserida, abrangendo o que a sociedade espera. O aspecto individual diz respeito aos anseios da pessoa, o que ela quer ser. Por ser um arquétipo, a única forma de conhecer a persona é através das manifestações arquetípicas (STEIN, 2000).

Como Stein (2000) sintetiza, o desenvolvimento da persona se dá espontaneamente, quando: "O ego aprende [...] a manipular o meio ambiente para a sobrevivência individual na cultura dominante e para a realização de benefícios pessoais" (p. 155).

Ademais, a persona é um papel social usado para nos relacionarmos com o mundo externo. Segundo Jung (1928/2014), a persona é uma máscara da psique coletiva, que procura convencer aos outros e a si mesma, de que é uma individualidade. Apesar de ser um papel pelo qual fala a psique coletiva, subjaz algo de individual na escolha e definição da persona, uma vez que o Si-mesmo inconsciente não pode ser reprimido a ponto de extinguir-se. Nesse sentido, a verdadeira individualidade, o Si-mesmo, sempre está presente e manifesta sua influência nos conteúdos do inconsciente e consciente.

Dessa forma, a persona está entre o ego e o mundo, sendo um produto da interação com o meio. Contudo, vale ressaltar que, apesar do núcleo arquetípico do ego não mudar, a persona é modificada, muitas vezes, ao longo da vida, devido à percepção do ego das mudanças ocorridas no meio e à sua capacidade para interagir e se adaptar.

Além disso, num desenvolvimento psíquico saudável, há uma diferenciação entre o ego e a persona. Com isso, o indivíduo tem uma persona funcional, que ele usa e afasta facilmente. Porém, frequentemente, o ego pode identificar-se com uma persona e o indivíduo torna-se um papel social. Nesse caso, há um colamento entre o ego e a persona, fazendo com que a pessoa deixe de atuar nas outras possibilidades. Esse processo costuma ser motivado pela ambição e aspiração social, sendo assim, quanto mais prestigioso é o papel, maior a tendência de haver uma identificação com ele (STEIN, 2000).

Em suma, a persona representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade, sendo a figura que apresentamos diante da coletividade. Existem duas fontes da persona, uma diz respeito às expectativas e demandas do meio e a outra está relacionada às ambições sociais do indivíduo. A persona é um arquétipo de adaptação ao meio, que surge através de manifestações arquetípicas e não passa de uma máscara da psique coletiva. Sendo assim, ao analisar o filme, é possível notar que Katniss passa pelo desenvolvimento de novas personas.

Para entender o que ocorre, é importante ter em mente que o desenvolvimento de uma persona surge tanto como produto da manipulação do ego no meio ambiente para sobrevivência na cultura dominante, quanto para realizações de ambições. Nesse sentido, assim que Katniss chega à Capital, um lugar novo e desconhecido, passa a se relacionar com esse novo meio e tem de se adaptar a essa cultura e suas peculiaridades. Além disso, Katniss chega à Capital com muita vontade e preocupação com ganhar os Jogos Vorazes.

Dito isso, duas personas desenvolvem-se no processo, trazendo benefícios para sua sobrevivência nessa sociedade e, conseqüentemente, nos Jogos Vorazes. A primeira persona surge graças à influência de Cinna. O estilista encantou-se por Katniss e decidiu que faria de tudo para as pessoas admirarem e quererem ser como ela. Para isso, constrói a imagem da garota como a garota em chamas e, aos poucos, Katniss vai desenvolvendo e se tornando essa persona, que representa força, coragem e ousadia.

Ademais, Haymitch, o mentor dos tributos do Distrito 12, decide que irá vender, para os moradores da Capital, a imagem deles como os amantes desafortunados do Distrito 12. Com isso, eles se mostrariam apaixonados e os patrocinadores poderiam ajudá-los, com o intuito de manter, no *reality*, o sofrimento dos jovens que, a qualquer momento, podem perder a pessoa amada - algo que o público adora.

Sendo assim, Katniss, desde a chegada à Capital e a inserção numa nova cultura até o final dos Jogos Vorazes, desenvolveu a persona da garota em chamas e da garota apaixonada, tanto como uma forma de adaptação na sociedade -

seguindo a cultura exagerada da Capital, que está sempre em busca de um show -, quanto uma forma de conseguir realizar sua ambição de ganhar os Jogos, já que ganhando patrocinadores, conseguiria ajuda em momentos importantes. Vale ressaltar que o ego não escolhe de forma arbitrária uma persona e, no caso de Katniss, existe, inclusive, uma recusa inicial em aceitar ser essa garota que querem que ela seja. No entanto, ao longo da história, seu ego acaba identificando-se com essas personas e ela vive momentos em que é a garota em chamas e momentos em que é a garota apaixonada. Por mais que essas duas personas tenham surgido como expectativas projetadas sobre ela, Katniss realmente desenvolveu-as sem desejar ou planejar isso. Durante os Jogos, ela vai habituando-se a essas personas, o público vai reconhecendo sua coragem e ousadia (a garota em chamas) e vibra com seu envolvimento amoroso (a garota apaixonada).

A cena final dentro da arena deixa explícito como o ego de Katniss reconheceu essas duas personas. Ao se deparar com o fato de que ela e Peeta sobraram, mas somente um pode ser o vencedor, Katniss sugere que eles comam as amoras venenosas e morram juntos. Esse ato da garota é tanto uma forma de desafiar o poder da Capital, obrigando-os a escolher entre não ter um vencedor ou ter dois vencedores, quanto uma demonstração de amor a Peeta, pois ela não conseguiria matá-lo.

Concluindo, Katniss foi sensível às demandas do meio e às influências das pessoas em que confiava - Cinna e Haymitch. Aos poucos, ela foi desenvolvendo essas duas personas e habituando-se a elas. Ao final, ela agia como a garota em chamas e se envolveu amorosamente com Peeta, sendo a garota apaixonada em diversos momentos. Graças à sua adaptação ao meio, às expectativas e à cultura, Katniss sobreviveu à sociedade, sendo adorada por todos os moradores, e aos Jogos, inclusive salvando Peeta.

## INDIVIDUAÇÃO E A JORNADA DA HEROÍNA

Jung definiu individuação como sendo a experiência total de integridade, ao longo de uma vida inteira, pelo qual você torna-se cada vez mais consciente, incorporando elementos inconscientes à consciência. É um processo que tem como fim uma personalidade integrada.

A individuação ocorre devido a um mecanismo de compensação, que consiste em introduzir equilíbrio no sistema psíquico. Assim, a relação fundamental entre consciente e inconsciente é compensatória e, através de manifestações de conteúdos inconscientes, o inconsciente compensa a consciência do ego. É por meio desse processo que se torna possível a integração de conteúdos inconscientes na consciência, pois ele abre espaço para que a consciência entre em contato, reconheça e, por fim, integre determinados conteúdos, antes desconhecidos (STEIN, 2000).

De acordo com Stein (2000), as pequenas compensações que ocorrem no sistema psíquico somam-se e convertem-se em padrões, que estabelecem a base espiral de desenvolvimento para a totalidade (individuação). Nesse sentido, é através do mecanismo de compensação que a consciência tem a possibilidade de integrar conteúdos inconscientes e caminhar para a meta da individuação.

Ademais, é importante pontuar que a individuação é dividida em duas metades. A 1ª metade da vida é marcada pelo desenvolvimento da personalidade, formação da persona, fortalecimento do ego e adaptação cultural (aculturação). Já na 2ª metade da vida, as conquistas da primeira metade começam a perder o sentido e os aspectos inconscientes começam a demandar mais atenção. Através de símbolos, ressignificações de conteúdos e revisão da vida, a pessoa torna-se o que já é potencialmente, mas de um modo mais profundo e consciente. Nessa segunda metade da vida, há maior unificação da personalidade total, graças ao

acesso aos conteúdos inconscientes, que foram deixados de lado na primeira metade da vida e que, agora, estão sendo integrados na consciência. Contudo, a capacidade de integrar esses conteúdos, sem cair em uma inflação ou depressão, é resultado do fortalecimento do ego, que ocorre na primeira metade da vida.

Dentro do processo de individuação, existe uma possibilidade, conhecida como a jornada do herói ou jornada da heroína. Ela nasceu da obra de Joseph Campbell (2007), *O Herói de Mil Faces*, sendo uma estrutura para contar histórias. A jornada do herói conta com as etapas separação-iniciação-retorno e cada uma delas possui diversas características que marcam as histórias de heróis e heroínas.

No primeiro momento, a personagem, que possui uma vida monótona e comum, com suas qualidades e defeitos, depara-se com o chamado à aventura. Ela está diante de um conflito, onde deve escolher seguir ou recusar o chamado. Normalmente, os heróis perseguem um objetivo intencional ou são lançados para a aventura.

Em seguida, o herói vê-se diante do esforço de deixar tudo que conhece para trás e partir em direção ao imprevisível e desconhecido. Ele está no caminho para lidar com potenciais e possibilidades que poderão ser incorporados. Nesse sentido, o herói entra em uma jornada que pode lhe trazer diversas transformações e a ampliação da consciência, uma vez que terá que lidar com conteúdos desconhecidos ou ignorados, podendo integrá-los. Como Campbell evidencia:

[...] a primeira tarefa do herói consiste em retirar-se da cena mundana dos efeitos secundários e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo [...] e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções, daquilo que C. G. Jung denominou "imagens arquetípicas". (CAMPBELL, 2007, p. 27).

Assim, atender ao chamado abre a possibilidade do indivíduo integrar conteúdos e se transformar, alcançando a individuação. O herói carrega a possibilidade do desenvolvimento da individualidade, uma vez que atende ao chamado arquetípico pela busca de identidade única. Ele caminha no sentido de maior consciência de si.

Ademais, existem analogias entre a dinâmica psíquica e a jornada do herói, sendo uma delas explicada por Jung na luta do herói contra o monstro marinho. O herói sendo engolido pela baleia pode ser interpretado como o ego submergido nas forças do inconsciente. A baleia só é derrotada quando o herói assimila-a como sendo parte de si mesmo, ou seja, quando o ego assimila e integra conteúdos inconscientes. Esse episódio evidencia a retomada da consciência do herói e um avanço no processo de individuação, no sentido de que, cada vez mais, o indivíduo incorpora elementos a si (GUIMARÃES, 2010).

Além disso, a jornada do herói é marcada por diferentes encontros, sendo o primeiro deles com seu mentor, que lhe ajudará a enfrentar os desafios. O herói também conta com a figura protetora, que oferece amuletos e encantamentos, para seu fortalecimento. Essas figuras são essenciais para a autoconfiança e treinamento do indivíduo, guiando-o para seu primeiro limiar - para o mundo desconhecido. Ao ultrapassar o limiar, o herói completa a etapa da separação e entra na etapa da iniciação.

Ainda no início, o herói pode ser considerado fraco diante de tudo que irá enfrentar. Sendo assim, aparecem figuras guardiãs que ajudam ele a realizar aquilo que não conseguiria sozinho. Essas personagens podem ser entendidas enquanto representações simbólicas da psique total, que suprem o ego da força que lhe falta. (GUIMARÃES, 2010).

Outra etapa muito conhecida é atravessada pelo sacrifício do herói, que

renuncia suas conquistas, até então obtidas por um bem maior, passando a ser conduzido por forças superiores a ele. Para Jung (1973/1999, apud GUIMARÃES, 2010), o sacrifício diz respeito à renúncia de posse e poder por parte do consciente, a favor do inconsciente, tornando possível uma união de opostos que resulta na liberação de energia.

Ainda, uma característica da jornada do herói é o reconhecimento do seu pai como parte de si. Isso se dá por um processo em que o herói ou a heroína introjeta o pai ou a mãe, respectivamente.

Uma vez terminada a jornada, o herói deve retornar para casa. A ideia é que ele compartilhe seus aprendizados com os habitantes de sua sociedade, tornando-se o meio para transformação e renovação. Essa passagem, conhecida como limiar do retorno, guarda inúmeras dificuldades para o indivíduo que, depois de todo caminho percorrido, volta para a banalidade de seu cotidiano. Após todas as experiências e transformações, o herói enfrenta o choque do retorno.

Enfim, a jornada do herói pode ser compreendida como a busca de si mesmo. Durante a passagem pelas etapas e desafios, o herói consegue integrar conteúdos inconscientes e ampliar sua consciência, aproximando-se da meta da individuação e conhecendo melhor a si mesmo. A partir da constelação do arquétipo, da chamada para a aventura, o herói embarca num processo de transformação de consciência.

Nesse sentido, é evidente a relação entre as vivências de Katniss e a jornada heroica. O início do filme, como relatado anteriormente, mostra a vida de Katniss, em seu distrito, num dia de Colheita. Pela segurança e proteção da inocência de Prim, Katniss voluntaria-se como tributo para os Jogos. Dessa forma, seu chamado para aventura foi o anúncio de que sua irmã havia sido sorteada. Em seguida, Katniss e Peeta - o outro tributo sorteado - são encaminhados para Capital, deixando o conhecido e indo em direção ao desconhecido e imprevisível. Ao chegarem, depararam-se com uma cultura e sociedade completamente diferente.

Assim que embarca em direção à Capital, Katniss conhece Haymitch, seu mentor. Ele é responsável por aconselhar Katniss e conseguir patrocinadores que possam ajudá-la quando ela estiver dentro da arena. Outra figura muito importante para o processo é o Cinna. Ele é o estilista da garota e uma das figuras protetoras que irá apoiar Katniss até a passagem do primeiro limiar. Cinna consegue fazer com que a imagem de Katniss seja inesquecível, além de confortá-la e incentivá-la a ganhar os Jogos. Antes que a garota entre na arena, Cinna afirma que sempre acreditará nela e lhe entrega o broche do tordo.

Agora, munida de conselhos e incentivo dados pelas suas figuras protetoras, Katniss atravessa o primeiro limiar, que é a entrada na arena dos Jogos Vorazes. Ela se depara com um mundo verdadeiramente desconhecido e imprevisível.

Nos primeiros momentos, ela tem de enfrentar um incêndio e bolas de fogo que os idealizadores criaram. No meio de toda a confusão, apesar de ter sobrevivido, Katniss tem sua perna ferida. Nesse momento, sentada numa árvore, a menina recebe um presente do céu, um remédio enviado por Haymitch, através dos patrocinadores. Nesse sentido, ele aparece como uma figura guardiã, ajudando Katniss com algo que ela não conseguiria realizar sozinha. Mesmo estando fora da arena, por meio dos patrocinadores, Haymitch possibilita os cuidados necessários para a garota sobreviver aos Jogos.

Ademais, o primeiro limiar também conta com uma figura que mostra seu caráter protetor, ao avisar a heroína sobre os perigos, mas também, é essencial para a passagem a uma nova experiência. Sendo assim, Rue, a garota que se alia a Katniss, encaixa no propósito dessa figura. Num primeiro momento, é ela quem avisa Katniss sobre as teleguiadas, ajudando-a a escapar dos carreiristas e mostrando os perigos da arena. Porém a morte de Rue é o que incita Katniss a matar diretamente uma pessoa pela primeira vez. Dessa maneira, a menina do

Distrito 11 simboliza essa figura que alerta sobre os perigos, mas também se faz presente na passagem para uma nova experiência. Depois de atirar sua flecha em um dos carreiristas e matá-lo, Katniss atinge uma nova região e passa a se comportar de maneira diferente dentro dos Jogos.

Após enfrentar as bolas de fogo, fugir dos carreiristas com a ajuda de Rue e perder essa aliada, Katniss encontra Peeta. Como a jornada heroica prevê, a heroína é misericordiosa e acolhe amorosamente aquele que não possui recursos e energia, exatamente o que acontece entre Katniss e Peeta. Ao encontrar seu companheiro de distrito no chão, cansado e com diversas feridas, a garota o acolhe.

Esse é um momento muito importante, pois além de ser o reencontro entre os jovens, é quando Katniss usa as lições de sua mãe, cuida das feridas de Peeta e passa por uma transformação. Nos momentos finais de sua iniciação, Katniss reintegra alguns de aspectos perdidos, retomando memórias, sentimentos e acontecimentos passados, relacionados aos seus pais. Toda a raiva que ela sentia por sua mãe ter se desestabilizado com a morte de seu pai e ter sido incapaz de cuidar dela e de sua irmã, transforma-se em empatia. Ela compreende a vulnerabilidade de sua mãe e consegue perdô-la.

Tudo isso possibilita a garota a lidar melhor com suas emoções e vulnerabilidades. É depois desse momento, em que cuida dos machucados e recorda de sua mãe, que Katniss beija o garoto, de forma natural e espontânea, fazendo jus à imagem de apaixonados.

Além disso, usar o símbolo e o canto do tordo na arena fez com que Katniss passasse por um processo de retomada das lembranças de seu pai. O tordo, além de conectar a garota com sua aliada, evoca seu pai, como cantor e protetor. Rue foi muito importante para o processo de Katniss de se conectar com seus pensamentos, sentimentos e experiências reprimidas. A menina do Distrito 11, além de se comunicar com Katniss pelo canto do tordo, enquanto morria, pediu para que ela cantasse uma música. A escolhida por Katniss foi uma canção que ela e seu pai criaram juntos. Ela percebeu que essa foi a primeira vez, desde que seu pai morreu, que cantou.

Nesse sentido, durante os Jogos, Katniss recordou aspectos centrais de seus pais que foram internalizados. Ao se lembrar de seu pai, como cantor, e incorporar sua mãe, como cuidadora, Katniss acessou sua empatia e compaixão inata, passando a agir de forma autêntica.

O momento final dos Jogos retrata Katniss enfrentando mais um desafio, o de salvar Peeta e se livrar de Cato. Quando os dois jovens do Distrito 12 veem-se como os últimos sobreviventes, tendo que matar um ao outro, Katniss sugere que eles comam algumas amoras venenosas. Com isso, ela revela seu Self autêntico e passa por uma transformação de consciência verdadeiramente heroica, uma vez que deixa de pensar propriamente em si mesma e na sua autopreservação. Graças a seu ato, Katniss consegue salvar si mesma e Peeta. Com todos os desafios e experiências vividas, ela conseguiu conhecer melhor a si mesma e ampliar sua consciência. O final dos Jogos pode ser entendido como uma referência à analogia da baleia, já que Katniss termina reconhecendo seus monstros internos, suas forças e fraquezas.

Concluindo, encarar e vencer os Jogos foi uma experiência que expandiu e solidificou o senso de Self de Katniss. Ela integrou conteúdos inconscientes e enfrentou aquilo que estava reprimido dentro de si. Sua jornada heroica foi um passo adiante no processo de individuação. Vale ressaltar que, até o final do primeiro filme, em linhas gerais, Katniss ainda está na etapa de iniciação. Nos próximos filmes ela terminará essa etapa e enfrentará o retorno, concluindo sua jornada. ❏

## Referências

- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. [1989] São Paulo: Cultrix /Pensamento, 2007.
- GUIMARÃES, P.P.V. *Sagas de rpgistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games*. Tese (Mestrado em Psicologia Clínica) - Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde, PUC-SP, São Paulo, 2010.
- JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Califórnia: Lionsgate Films, 2012. DVD (143 min).
- JUNG, C.G. (1928). *O eu e o inconsciente*. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.
- STEIN, M. *Jung: O Mapa da Alma - Uma Introdução*. São Paulo: Editora Cultrix, 2000.