



*Artigo*  
*Article*

**Autoridade carismática em “Jogos Vorazes”: A heroína  
Katniss Everdeen**

*Charismatic authority in “The Hunger Games”: The heroine Katniss  
Everdeen*

Fernanda Grasiene Bezerra Costa<sup>1</sup>

**RESUMO:** Tomando por base os tipos de dominação legítima caracterizados por Max Weber, nosso objetivo é delinear o perfil da personagem principal da trilogia cinematográfica “Jogos Vorazes”, Katniss Everdeen. Seu perfil carismático se constrói na medida em que os atos de seu inimigo, Snow, a transforma em seu alvo. No decorrer da trilogia, veremos sua transformação de uma caçadora ilegal do distrito doze ao rosto de uma revolução. Katniss possui o que Weber chama autoridade carismática, sendo considerada uma heroína. O cérebro por trás da revolução não é ela, mas a fé, a crença, a esperança e o amor do povo que são entregues a Katniss. **Palavras-Chave:** Autoridade Carismática; Dominação; Liderança.

**ABSTRACT:** Based on the types of legitimate domination characterized by Max Weber, our goal is to outline the profile of the main character in the cinematic trilogy “The Hunger Games”, Katniss Everdeen. Her charismatic profile is built as the actions of her enemy, Snow, make her a target. In the course of the trilogy, we will see your transformation from a poacher from District Twelve into the face of a revolution. Katniss has what Weber calls charismatic authority and is considered a hero. It is not the brain behind the revolution, but the faith, belief, hope and love of the people that are handed over to Katniss. **Keywords:** Charismatic Authority; Domination; Leadership.

---

<sup>1</sup> Formada em História pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Mestre em Ciências Sociais e Humanas pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Email: [fernandagrasib@gmail.com](mailto:fernandagrasib@gmail.com)

## **INTRODUÇÃO**

Perfis de liderança sempre chamaram a atenção desta escritora. Ao ler Max Weber (1999), refleti sobre muitos casos de autoridade carismática na política e na sociedade atuais. Estamos rodeados por estes tipos de dominação, seja através de líderes políticos ou em meios acadêmicos e profissionais. Weber retrata os tipos de dominação através desses dois parâmetros. É uma compreensão sobre os tipos de dominação existentes no passado e que permanecem ainda hoje. Traçar o perfil carismático em alguém é uma tarefa no mínimo minuciosa, porém vê-lo estampado em personagens fictícios foi revelador. Ao ler os textos de Weber, uma imagem se forma em nossos pensamentos sobre cada figura que possui tal perfil. Para esta autora, o rosto de Katniss Everdeen, vivida por Jennifer Lawrence de “Jogos Vorazes” (2012), ganhou esta forma.

“Jogos Vorazes” é uma trilogia literária escrita pela norte-americana Suzanne Collins, que originalmente foi publicada em 2008. Ganhou sua adaptação cinematográfica em 2012, sendo produzida pela Color Force. Ganhou a direção de Gary Ross e seu roteiro foi escrito pela própria Suzanne com a ajuda do diretor e de Billy Rae. O primeiro livro da série é o título da trilogia, “**Jogos Vorazes**”, o segundo chama-se “**Jogos Vorazes: em chamas**” e o último “**Jogos Vorazes: a esperança**”. Para este ensaio utilizaremos a trilogia inteira, afim de conseguirmos atingir o objetivo.

O líder carismático pode ser um herói, um mago, um profeta. A crença nele vai além da lógica, pois ela é mais intuitiva e abstrata. Sua dominação é de cunho extraordinário (AREDE, 2013, p.19). A fé que emana de seus seguidores os revoluciona de dentro para fora (SILVA; NETO, 2012, p.30.). Em Jogos Vorazes, Katniss ganha, primeiramente, a simpatia da população de Panem, cidade fictícia do filme. Ela entra em um campo de batalha em que o último sobrevivente é o grande vencedor. Fingindo um caso amoroso com um de seus concorrentes, ela ganha a compaixão de todos e consegue sobreviver aos temidos Jogos. A partir daí, vira alvo do presidente Snow, como uma ameaça à ordem. Junto com Alma Coin, ela surge como uma revolucionária, afim de acabar com os Jogos Vorazes e melhorar a vida dos habitantes dos distritos. A partir desses eventos, nasce a

heroína Katniss. Uma líder destemida, escolhida para libertar os distritos das mãos de Snow e dos mortais Jogos.

O nosso objetivo é traçar o perfil de liderança observado na trilogia cinematográfica “Jogos Vorazes”, destacando a personagem principal: Katniss Everdeen. Usaremos, para tal, o conceito de autoridade carismática de Weber como já citado anteriormente.

### **JOGOS VORAZES: A CONSTRUÇÃO DO PERFIL HEROICO DE KATNISS EVERDEEN**

Em Jogos Vorazes, numa realidade futura, a América do Norte é destruída, dando lugar a uma nação chamada Panem, contendo 12 distritos. A sede desses distritos é a Capital, que os comanda com mão de ferro. Do 1 ao 12, sendo o mais rico o primeiro e assim, em ordem crescente de pobreza, o mais pobre, o último. Neste vive Katniss, órfã de pai e responsável por cuidar de sua irmã mais nova e sua mãe, que afundou em uma depressão depois da morte de seu marido.

Uma caçadora ilegal. Uma sobrevivente. Após uma rebelião, há muitas décadas, os Jogos Vorazes foram criados para que os distritos se lembrem do poder da Capital. Ano após ano, um casal de cada distrito é selecionado como “tributo” para participar de uma batalha, onde o objetivo é matar seus adversários até que reste apenas um: o grande vencedor dos Jogos. A irmã caçula de Katniss é selecionada e para salvá-la, ela se oferece em seu lugar. O primeiro ato de coragem da personagem. O tributo masculino é Peeta Mellark, o filho do padeiro que salvou a família de Katniss de morrer de fome, a quem ela lhe deve um grande favor.

Ao chegar na Capital, eles recebem treinamento de batalha, e conselhos através de mentores. Katniss se destaca como uma grande arqueira. Na última entrevista concedida ao público, Peeta revela estar apaixonado por ela. Uma grande estratégia para conquistar o público, pois precisam de patrocinadores que os forneça itens dentro da arena, como remédios, comida e água. Ao entrar na arena, eles sustentam a farsa, afim de ganharem patrocinadores. Uma breve aliança com uma garota do distrito 11 faz as coisas começarem a mudar. Após a morte dela, e um símbolo de protesto feito por Katniss em frente às câmeras, fazem os moradores se revoltarem contra a Capital. Foi o primeiro ato de rebeldia.

A imagem de amantes desafortunados faz a empatia pelo casal aumentar e uma nova regra é criada: dois membros do mesmo distrito podem ser considerados os vencedores se forem os últimos sobreviventes. Isso aumenta as esperanças do casal. Katniss procura Peeta e o encontra bastante ferido. Para conseguir patrocinadores que os presenteei com remédios, ela sustenta a imagem de garota apaixonada e rouba as atenções de todos os expectadores. Quando, enfim, não resta mais nenhum tributo vivo, além dos dois, lhes é anunciado que as regras mudaram e somente um poderá vencer os jogos. Peeta a pede para que o mate, mas ela tem uma ideia melhor: ela propõe que ambos cometam suicídio, pois não poderiam sobreviver com o fato de terem matado um ao outro. Este é o ato de rebeldia maior. Foi entendido pelo presidente Snow como forma de desafio a sua autoridade tradicional. A estratégia funciona e eles são declarados como vencedores dos jogos daquele ano.

Em “Jogos Vorazes: em chamas”, sequência da trilogia, vemos que os atos de Katniss provocam grande instabilidade nos distritos. O poderoso controle exercido pela Capital começa a se fragmentar. Snow, em uma visita ameaçadora, deixa claro que da mesma forma que ela começou estas instabilidades, ela tem de controla-las, fazendo tudo que a Capital lhe ordenar. Assim, ela mantém o romance com Peeta e vive uma vida de aparências. O que ela não imagina é que o Presidente tem outra carta na manga: O Massacre Quaternário, uma ramificação dos jogos, que acontece uma vez a cada 25 anos.

Para isso ele cria uma nova regra: os tributos serão selecionados a partir dos vencedores dos Jogos anteriores. Katniss é a única vencedora do sexo feminino, portanto, ela já está previamente selecionada. Peeta se oferece como tributo quando o único vencedor, além dele, é selecionado. A partir daí começa uma corrida contra o tempo para que a Capital seja forçada a desistir do Massacre. A cartada final é fingir uma gravidez, mas ainda assim, os Jogos permanecem de pé. O ato de protesto feito por Katniss na última entrevista, onde seu vestido de noiva transforma-se em um vestido preto, simbolizando o seu tordo, é o estopim para mais instabilidades.

O Massacre se inicia e alianças são formadas. O time de Katniss possui uma arma que ela desconhecia: Alma Coin, Presidente do distrito 13, a quem todos achavam que estava destruído pela rebelião que deu origem aos Jogos. Ela resgata o time de Katniss da arena com a ajuda de um infiltrado na Capital, porém deixa Peeta para trás. Katniss possui o que Alma deseja: o apoio dos distritos e o amor.

No terceiro filme da saga, “Jogos vorazes: a esperança”, Coin a transforma em rosto da revolução que acabará com o poder da Capital. Os atos de bravura de Katniss são gravados e transmitidos através do canal de televisão e seus depoimentos são encorajadores, para ganhar a confiança dos distritos. A luta está formada. Os aliados estão entrando em campo. E a heroína da batalha tem nome: Katniss Everdeen.

### **AUTORIDADE CARISMÁTICA: KATNISS, A HEROÍNA**

A dominação carismática é o resultado de situações extraordinárias, especialmente políticas e econômicas (SILVA; NETO, 2012, p. 30.). São exatamente as condições em que o perfil heroico de Katniss é explorado. É certo que em nenhum momento a personagem quis este papel. Porém as instabilidades provocadas por seus atos a transformaram nisto. De início ela foi obrigada pela Capital a colaborar com exemplo de obediência e submissão, depois, foi obrigada a fazer exatamente o contrário: para salvar Peeta e seus amigos presos por Snow, ela se tornou a esperança de dias melhores para os distritos.

Ganhar a confiança de todos era primordial. Grande parte da população de Panem era de moradores dos distritos. A união de todos traria a vitória sobre a Capital. Era necessário ganhar a confiança de todos. Para Weber,

O carisma é a grande força revolucionária nas épocas com forte vinculação à tradição [...] O carisma destrói [...] em suas formas de manifestação mais sublimes regra e tradição e inverte todos os conceitos sacrais. Ao invés da piedade em relação àquilo que é, desde sempre, considerado comum, e por isso sacral, ele força a sujeição interna sob aquilo que nunca antes existiu, sob o absolutamente singular, e por isso divino. Nesse sentido puramente empírico e neutro, é, porém, o poder especificamente criativo e revolucionário da história (WEBER, 1999, p. 161).

Era preciso destruir uma tradição de 75 anos e para tal, um nome forte e de característica singulares teria de ser criado. Neste ponto, chegamos a um outro tipo de dominação: a dominação tradicional. Para o autor ela acontece “diante da crença na santidade das ordenações e dos poderes senhoriais de há muito existentes [...] considera-se impossível criar novo direito diante das novas e da tradição” (WEBER, 2001, p. 131).

Weber explica que a dominação é a probabilidade de encontrar obediência a uma determinada ordem e estas podem ser através de interesse, costume e afeto. Estas correspondem a dominação burocrática, tradicional e carismática.

A dominação burocrática se dá através da obediência a estatutos. Ela (a obediência) está correlacionada a regras estatuídas, “que estabelece ao mesmo tempo a quem e em que medida se deve obedecer” (WEBER, 2001, p. 129). Observamos esse tipo de dominação entre os mentores que ajudam no treinamento dos tributos. Eles se especializam naquele trabalho e o realizam sem interferências emocionais. Eles reagem racionalmente, buscando uma maior hierarquia. Quanto mais Jogos vencer, mais famoso e recompensado será.

A dominação tradicional se dá através de estatutos “válidos desde sempre” (WEBER, 2001, p. 131). O domínio do senhor se dá, por um lado, numa área rigorosamente firmada pela tradição, e por outro, por meio da graça e do livre arbítrio, onde prevalece sua vontade e interesses pessoais. O poder do Presidente Snow estava contido na tradição dos Jogos Vorazes, usado como forma de controle social dos distritos de Panem, afim que eles lembrassem do grande poder da Capital.

Por outro lado, a dominação carismática, neste caso,

se manifesta no modo com que consegue suspender a validade de ordens e instituições tradicionais, legais ou burocráticas por meio da personalização de relações autoritárias e da reinterpretação das estruturas de relevância do cotidiano, de acordo com ideias “revolucionárias” de valores, e substituí-las por novas concepções de ordem e princípios de legitimidade. (BACH, 2011 p. 60).

A personagem já havia aberto caminho para si, mesmo sem intenção. Além de imagens suas caçando e visitando distritos atacados, fortes depoimentos encorajadores foram gravados. A fé nela era algo que movia as pessoas.

Para a gênese de processos genuinamente carismáticos, é decisiva, por parte de um círculo limitado de pessoas, a *crença* nas qualidades *extracotidianas* do pregador ou na personificação de novas ideias de valores. A fé como relacionamento de confiança incondicional em algo, seja isso algum poder mágico, Deus, a razão ou até mesmo as supostas faculdades “sobre-humanas” de uma pessoa, é essencialmente uma dimensão de sentido irracional que, pela sua natureza, dificilmente pode ser conciliada de forma duradoura com as exigências racionais do intelectualismo e do conhecimento racional. (BACH, 2011, p.55).

Em tempos de crise e de insuficiência do sistema, a fé surge e se intensifica. Novas soluções precisam ser criadas para problemas que antes eram desconhecidos (BACH, 2011, p.55). No caso do filme, os problemas sempre existiram, porém eram maquiados através dos Jogos. A população dos distritos vivia em conformidade, atormentadas pelo

medo da revolta e de como seriam massacrados pela Capital. Desta mesma crise nasce a confiança, a esperança e o “fácil cultivo do entusiasmo através de promessas de salvação e redenção religiosas, mas também seculares como, por exemplo, políticas” (BACH, 2011, p.56).

A esperança que antes não existia e era sobrepujada pelo medo da repressão, adquire uma força mobilizadora que cresce, principalmente, ante a coletividade. A união dos distritos é fundamental para a eficácia da revolução. Porém, torna-se necessário algo maior, afim de potencializar a união. Um símbolo, uma mensagem: o tordo, pássaro que simboliza a força de Katniss.

Uma das cenas que mais chamou a atenção desta escritora foi quando, no terceiro filme da saga, “Jogos Vorazes: a esperança”, a personagem canta uma música de infância chamada “A árvore forca”. Ela foi usada como fundo musical de uma filmagem onde Katniss estava em um distrito atacado pela Capital. Na cena, ela visitava feridos e durante um passeio pelos escombros, o galpão onde os sobreviventes estavam foi alvejado e bombardeado. A cena mostra Katniss em campo de batalha, lutando contra os soldados da Capital e ainda tentando salvar alguém que ainda pudesse estar vivo.

Ao som de “A árvore forca”, as filmagens foram exibidas em todos os distritos e inclusive na Capital. Os rebeldes invadem o sistema de transmissão da sede de Panem e exibem imagens de Katniss lutando para salvar os seus de um ataque surpresa e covarde a um hospital improvisado com vários feridos, quase mortos. Em resposta ao ataque, os moradores do distrito 5 atacam a usina hidrelétrica principal de Panem e a explodem, acabando com a energia elétrica da Capital. Todos eles caminham em direção a usina formando um grande coro, entoando a música de sua líder, “A árvore forca”.

Para Weber (1999, p. 326), a autoafirmação de um herói carismático não se dá através de ordens e estatutos, mas por provas de seus “poderes” em vida. No caso de nossa personagem, ela precisava mostrar para todos sua coragem e seu desejo de salvar a todos da escravidão da Capital. Os atos de bravura dela foram mostrados para afirmar sua liderança e encorajar outras pessoas a se unirem a rebelião. Ela tinha de provar que seus atos trariam melhorias para os distritos, caso contrário, sua liderança seria inválida.

O poder do carisma se baseia na fé e em heróis. Esta fé revoluciona os homens de dentro para fora e procura transformar coisas e a ordem segundo suas disposições revolucionárias (WEBER, 1999, p. 331). Mendonça (2004, p. 84) nos fala de uma



“alienação da vontade” dos súditos, seguidores ou soldados do líder carismático. Essa alienação implica na anulação da vontade desses, sendo substituída pela vontade do líder.

Assim:

O líder cria a vontade alheia, pois o alheio torna-se alheio à própria vontade. Eclipsa-a na vontade do líder. Sacrifica-se por, devota-se a, identifica-se plenamente com aquilo que lhe é estranho, cuja positividade é diversa da sua positividade. O devoto não faz mais diferença entre o que ele e o líder desejam, pois, a vontade passa a ser a do líder. (MENDONÇA, 2004, p. 84).

A vontade do líder torna-se a vontade do seu soldado. O desejo de Katniss por libertar-se da opressão da Capital torna-se a vontade da maioria dos moradores dos distritos de Panem. Este desejo não se limita a questão financeira, pois os ideais do poder carismático vão muito além de bens materiais. Bach (2011, p. 59) nos diz que “muito mais importante é a satisfação de expectativas soteriológicas criadas pela motivação carismática”. Neste caso, livrar-se das mãos da opressão da Capital e dos terríveis Jogos Vorazes, valeriam muito mais que qualquer remuneração financeira.

Por fim, entendemos que a autoridade carismática não se limita apenas a explicação de um conceito para definir formas de dominação. Ela pode ser interpretada como forma de explicação para mudanças sociais, usada como força motriz de uma revolução, transformadora de personalidade (BACH, 2011, p. 60).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenrolar da trama literária que ganhou sua versão cinematográfica, nos mostra como uma simples garota de 16 anos conseguiu quebrar o sistema e liderar uma rebelião nacional. Dentro das concepções sociológicas de Weber sobre dominação e liderança, traçamos o perfil da personagem, identificando vestígios de uma autoridade carismática.

Para Weber, a autoridade carismática é construída a partir da figura de um herói ou mago. Seja ele um político, um soldado ou líder religioso, a obediência dos que nele acreditam e o seguem se dá por meio da fé, através de feitos extraordinários. Seu poder é legitimado por esses feitos e depende dele para se auto afirmar. Porém, seu carisma é a força catalizadora de uma revolução.



Ao ler o texto de Max Weber sobre os tipos de dominação, é quase impossível não o associar com personalidades que conhecemos. A cada parágrafo, nos deparamos com situações que exemplificam cada característica apontada pelo autor. É um exercício reflexivo sobre sociedade, política e lideranças que nos faz enxergar sobre aspectos do nosso próprio contexto social. Este exercício é essencial para compreensão de mudanças sociais que ocorrem ao longo dos séculos.

## **REFERÊNCIAS**

BACH, Maurizio. **Carisma e racionalismo na sociologia de Max Weber.** *Sociol. Antropol.*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 51-70, Junho de 2011.

MENDONÇA, Daniel de. **Notas sobre o "efeito de presença" da representação.** *Rev. Sociol. Polit.* [online]. 2004, n.23, pp.79-87. ISSN 1678-9873. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-44782004000200008>.

SILVA, Antonio dos Santos, NETO, Antonio Carvalho. **Uma contribuição ao estudo da liderança sob a ótica Weberiana de dominação carismática.** *AM, REV. ADM. MACKENZIE*, V. 13, N. 6, Ed. Especial SÃO PAULO, SP. NOV./DEZ. 2012.

WEBER, Max. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva.** Tradução de Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa; Revisão técnica de Gabriel Cohn - Brasília, DF : Editora Universidade de Brasília: São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999. 586 p.

\_\_\_\_\_. Os três tipos de dominação legítima, In: \_\_\_\_\_. **Metodologia das Ciências Sociais** (parte 2). Tradução de Augustin Wernet. 3. Ed. São Paulo: Cortez; Campinas: Ed. Unicamp, 2001.

Filmes:

**JOGOS Vorazes.** Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Lionsgate, 2012. 142 min.

**EM Chamas.** Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate, 2013. 146 min.

**A esperança.** Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Lionsgate, 2014. 123 min.