

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

VICTORIA KNUST DOS SANTOS

**A ADAPTAÇÃO DA MITOLOGIA GRECO-ROMANA NA SÉRIE DE LIVROS
HERÓIS DO OLIMPO**

RIO DE JANEIRO

2024

Victoria Knust dos Santos

A adaptação da mitologia greco-romana na série de livros Heróis do Olimpo

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Letras da
Universidade Federal do Rio de Janeiro
para obtenção de título de Licenciado em
Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Luciana dos Santos Salles

Rio de Janeiro

2024

FOLHA DE AVALIAÇÃO

VICTORIA KNUST DOS SANTOS

DRE: 117240353

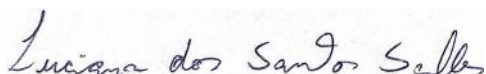
A ADAPTAÇÃO DA MITOLOGIA GRECO-ROMANA NA SÉRIE DE LIVROS

HERÓIS DO OLIMPO

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Letras na habilitação Português-Literaturas.

Data de avaliação: 22/07/2024

Banca examinadora:



NOTA:10

Profa. Dra. Luciana dos Santos Salles – Presidente da Banca Examinadora
Universidade Federal do Rio de Janeiro

NOTA: 10

Prof. Ms. Eduardo Narciso Bicalho – Leitor Crítico
Universidade Federal do Rio de Janeiro

MÉDIA: 10

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família por todo apoio e compreensão durante meu longo caminho na graduação. Agradeço ao meu pai, Adailton, por ser o melhor ouvinte e aturar a versão lida de cada etapa deste e de todos os trabalhos que eu já entreguei. À minha mãe, Kelly, por me aconselhar em todas as decisões e incentivar em todas as mudanças nas quais me aventurei. Ao meu irmão, Vinicius, por me fazer rir e deixar tudo mais leve com suas piadas infinitas e à minha irmã, Alice, pelos abraços e carinho. Nada disso seria possível sem vocês ao meu lado.

Agradeço a minha tia Gisa, que primeiro me incentivou a ler e me ajudou a enxergar poesia no mundo e a minha prima Kelly, que me inspirou ao caminho da pesquisa e da universidade federal. Eu sempre quis ser como vocês quando crescesse.

Agradeço à minha querida Luciana Rabello, por ser o Tico do meu Teco. Obrigada pelos intervalos de dança e beijos no meio da infinita escrita acadêmica. Obrigada pela paciência e compreensão durante minhas crises de ansiedade. Obrigada por revisar meus textos, me dar ideias e, principalmente, por me lembrar que a vida é muito mais do que trabalho. Te encontrar foi o maior presente que o universo me deu.

Agradeço à minha orientadora, Luciana Salles e ao seu – nosso – grupo de pesquisa, Estudos Interdisciplinares em Cultura Pop, pelo acolhimento e por me fazerem sentir pertencente. Vocês transformaram a UFRJ em lar para mim e é por causa de vocês que pretendo continuar.

Agradeço, por fim, à espiritualidade que me levantou no momento em que caí. Aos meus orixás por me guiarem e às minhas entidades queridas por me guardarem.

RESUMO

SANTOS, Victoria Knust dos. A adaptação da mitologia greco-romana na série de livros Heróis do Olimpo. Rio de Janeiro, 2024. Trabalho de Conclusão de Curso — Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa pretende examinar como a mitologia greco-romana foi adaptada a fim de integrar o contexto de publicação literária infantojuvenil no início da década de (20)10. A análise partirá da comparação dos mesmos seres mitológicos em obras clássicas e nos livros que são objeto desta pesquisa, pensando em como a adaptação para novos contextos permite que a narrativa seja utilizada simultaneamente como manutenção e crítica social. O foco da pesquisa engloba quais mudanças imagéticas foram necessárias para tornar os deuses e mitos adequados para o tempo e o público, juntamente com quais conceitos foram adicionados a essas figuras na construção de uma nova narrativa. Para isso, a teoria utilizada trata de conceitos e funções primordiais do mito em Campbell(1989), a retirada do mito de seu lugar de origem em Agamben(2007) e a semiologia do mito em Barthes(2009).

Palavras-chave: mitologia greco-romana; adaptação; literatura infanto-juvenil; mitos.

ABSTRACT

SANTOS, Victoria Knust dos. A adaptação da mitologia greco-romana na série de livros Heróis do Olimpo. Rio de Janeiro, 2024. Trabalho de Conclusão de Curso — Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

The aim of this paper is to analyze the adaptation of Greek and Roman mythology into the young adult publishing context of the early 2010's. The analysis will be based on the comparison of the same mythological beings featured in both classical literature and YA literature, considering how the narrative can be used to maintain and criticize the social structure at the same time. The focus will be on the imagetic changes that contributed to adapting gods and myths to the modern era and public, along with which concepts were inserted to those figures in order to construct a new narrative. The theory here used is based in Campbell (1989) foremost concepts and functions of the myth, in Agamben (2007) withdrawal of the myth from its origin place, and in Barthes (2009) myth's semiology.

Key words: Greek mythology; Roman mythology; adaptation; young adult literature; myths.

SUMÁRIO

Introdução	9
Metodologia	11
Revisão de literatura	11
Pressupostos teóricos	12
Sobre a obra	15
Hera - Juno	19
Ares - Marte	22
Héraclès - Hércules	25
Conclusão	28
Referências	28

Introdução

Os mitos estão presentes na cultura humana desde antes dos primeiros registros escritos e foram amplamente utilizados para propagar crenças, dar avisos e perpetuar costumes. Segundo Campbell (1989) tal como os sonhos, os mitos revelam traços da psique humana e se repetem em essência, porém com nova roupagem, dentro de todas as culturas ao redor do mundo. Os mitos também funcionam como um registro das mensagens que carregavam no momento em que foram produzidos e reproduzidos. Histórias de monstros na floresta alertavam sobre os perigos de se explorar áreas ainda não populadas, para que as pessoas não se perdessem ou fossem atacadas por animais; histórias sobre deuses e ninfas forneciam explicação para os fenômenos observados na natureza. Conforme a sociedade se modifica, as histórias também se adaptam para refletir as novas formas de organização e pensamento. Assim, os mitos antigos foram sendo recontados e reimaginados para atender a essa demanda de representatividade, o que gerou uma grande diversidade de obras nos mais diversos formatos. Mesmo que algumas figuras tenham se perdido nesse processo, seus arquétipos continuam a ser explorados e reproduzidos dando origem a uma série de outros universos mitológicos. Essas novas narrativas exercem o mesmo papel das histórias contadas e cantadas em volta da fogueira, de perpetuar costumes e refletir a sociedade onde estão inseridas.

O mito, como conceito e suas manifestações literárias, tem sido extensamente pesquisado por diversos estudiosos de diferentes áreas do conhecimento. Isso se deve ao fato de a estrutura mitológica conter em si dados sobre diversos aspectos da sociedade, tornando o assunto terra fértil para exploração de traços sociais, psicológicos e históricos da humanidade. Um elemento interessante a ser estudado é o sistema semiológico do mito, que o decompõe em fragmentos de si mesmo para analisar sua estrutura e constituição, isto é, sua forma e seu conteúdo. Esta segmentação proposta por Barthes (1957) facilita também a observação de como mitos antigos são constantemente ressignificados, não só em novas obras, mas também no imaginário popular. Conforme os mitos são inseridos em um novo contexto histórico-social, novas significações são construídas e é importante que esses conjuntos de signos sejam continuamente explorados e comentados como forma de perceber e analisar o mundo e suas mudanças.

Alguns nomes da mitologia greco-romana são tão presentes na cultura moderna quanto nos estudos formais de letras clássicas. Édipo, Narciso, Medéia, Medusa. A academia se debruça no estudo dos mitos clássicos como um todo, mas existem nomes e contextos há muito privilegiados pelas pesquisas. Sobretudo no que diz respeito a contexto, existe uma tendência a privilegiar o estudo do que é considerado canônico ou que inspira mais prestígio segundo a tradição literária. Não exclusiva a relevância das análises mencionadas, é importante valorizar como material de análise obras produzidas por, e direcionadas para um público mais diverso. Assim, agregando novas perspectivas a produção de conhecimento e tornando mais rico o acervo de pesquisas que utilizam o mito para decodificar a sociedade. Ainda que a teoria mais difundida e considerada relevante não fuja dos moldes preestabelecidos, é necessário considerar a diversidade na escolha do objeto a ser pesquisado, seja para dar voz a uma classe de autores silenciada, seja para pensar o que se destina a um público esquecido pela academia e, dessa forma, produzir material teórico cada vez mais diversificado e abrangente no que diz respeito a autores, gêneros e narrativas.

A presente pesquisa busca examinar como alguns mitos clássicos foram ressignificados e reescritos a fim de integrar o contexto de publicação literária voltada para o público infantojuvenil no início da década de (20)10. Para isso, será necessário decompor o mito recontado em forma e conceito, segundo Barthes (1957), a fim de investigar as mudanças ocorridas na imagética relacionada aos deuses e mitos ao adequá-los ao tempo e ao público, juntamente com quais conceitos foram atribuídos a essas figuras na construção de uma nova narrativa. Este estudo terá como ponto de partida as narrativas escritas por Rick Riordan na série de livros “Os Heróis do Olimpo”¹, que começou a ser publicada no ano de 2011 e acompanha a jornada de sete jovens semideuses em busca de salvar os deuses olímpicos da ameaça representada pela deusa primordial Gaia.

A obra é direcionada para um público de 12 a 16 anos e utiliza as figuras mitológicas como alegorias para situações cotidianas, além de adicionar significados objetivos para indicar modelos de certo e errado. A comparação feita nas próximas páginas servirá principalmente como base para pensar como os significados adicionados às histórias refletem não só a sociedade na qual o livro está inserido, mas também as tendências mercadológicas.

¹ Poderá ser citado posteriormente como “HDO” ou “a série”

Metodologia

Esta pesquisa bibliográfica pretende realizar uma descrição e, simultaneamente, uma análise de alguns dos mitos narrados em HDO. Durante a análise serão citadas as teorias e teóricos que embasam as hipóteses levantadas, juntamente com exemplos retirados da série em comparação com os mesmos mitos descritos na literatura clássica e concretizados no imaginário popular. Essa análise incluirá os aspectos diegéticos e extradiegéticos do texto, visto que os mitos originais foram construídos em consonância com a cultura do local e tempo em que circulavam, é impossível ignorar esses mesmos aspectos ao analisar as adaptações do tema em obras atuais. A análise também levará em conta que a diferenciação entre Grécia e Roma feita na modernidade revela muito mais da imagem que foi cristalizada no imaginário popular em relação às duas culturas, se perdendo um pouco do que elas realmente foram. Dessa forma, a análise incluirá o mito em três momentos: sua forma grega, sua adaptação romana e a releitura das duas anteriores para a modernidade.

Foi realizada, previamente à análise, a leitura das obras literárias e teóricas que serão abordadas neste texto. A análise literária partirá principalmente de fragmentos retirados dos textos por meio de um fichamento, realizado no intuito de separar os mitos recontados das histórias originais acrescentadas pelo autor no contexto mitológico. Da mesma forma, foi realizado um fichamento das obras teóricas, que tratam extensamente de mitologia como um todo, a fim de delimitar os conceitos e teorias aplicáveis no contexto desta pesquisa.

Revisão de literatura

Os livros analisados fazem parte da série “Heróis do Olimpo” que contém 6 livros intitulados: “O Herói Perdido”²; “O Filho de Netuno”³; “A Marca de Atena”⁴; “A Casa de Hades”⁵; “O Sangue do Olimpo”⁶; “Os Diários do Semideus” – sendo o último um apêndice da série com contos e informações avulsas. A série foi publicada como uma continuação da primeira coleção publicada pelo autor, “Percy Jackson e os olímpianos”, que apresentava somente o panteão grego. O universo apresentado por Riordan é composto por 37 livros publicados até o momento da pesquisa e inclui 4 panteões: grego, romano, nórdico e egípcio – sendo o grego o mais explorado.

² Poderá ser citado posteriormente como “primeiro livro”;

³ Poderá ser citado posteriormente como “segundo livro”;

⁴ Poderá ser citado posteriormente como “terceiro livro”;

⁵ Poderá ser citado posteriormente como “quarto livro”;

⁶ Poderá ser citado posteriormente como “quinto livro” ou “último livro”.

Dada a dimensão da obra de Rick Riordan, foi escolhida para esta pesquisa a série de livros que melhor ilustra as questões a serem analisadas. A série escolhida, Heróis do Olimpo, coloca em embate duas culturas muito conhecidas e revisitadas pela literatura e repassa algumas aventuras vividas pelos heróis clássicos, incluindo monstros e vilões famosos. A releitura de mitos muito conhecidos torna esses livros um cenário perfeito para identificar e analisar as adaptações presentes na representação moderna dos personagens e situações descritas pelos mitos antigos. Recontar essas histórias é uma forma de atribuir novos significados a signos já conhecidos, elaborando cada vez mais o campo lexical que os envolve e abrindo espaço para novas interpretações sem que o mito perca suas características originais.

Para embasamento teórico serão utilizados os seguintes livros: “O Heróis de Mil Faces” (Campbell, 1989), “Profanações” (Agamben, 2007) e “Mitologias” (Barthes, 1957). Estes livros abordam os mitos a partir de diferentes ângulos, de forma que será necessária a fim de analisar o objeto apresentado anteriormente, a utilização conjunta de conceitos como, por exemplo, o conceito de Monomito de Campbell e sua descrição sobre a função do mito, os conceitos de Paródia e Profanação de Agamben e o sistema semiológico do mito apresentado por Barthes.

Foram consultadas as obras clássicas mais culturalmente relevantes para que fosse possível a leitura comparativa, sendo as gregas: *Ilíada* traduzida e comentada por Frederico Lourenço; *Odisseia* traduzida por Carlos Alberto Nunes; e as romanas: *Metamorfoses* de Ovídio traduzida por Rodrigo Tadeu Gonçalves; *Eneida* traduzida por Carlos Alberto Nunes.

Pressupostos teóricos

Ao olhar pela primeira vez para o objeto aqui analisado é necessário utilizar as elaborações de Joseph Campbell com o propósito de entender a repetição orgânica do mito antes de adentrar na repetição intencional do mesmo. Em Campbell (1989), o autor introduz o conceito de “Monomito” e afirma:

“é sempre com a mesma história que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar.” (Campbell, 1989, p.5)

A partir disso, a obra de Campbell desenha um modelo de narrativa base compartilhada por heróis de diferentes mitologias e culturas, chamado Jornada do Herói. A

série HDO repete incansavelmente a Jornada do Herói em diferentes momentos com diversos heróis e essa é a superfície que encanta o jovem público leitor. Para esta pesquisa, no entanto, interessa apontar para além da forma respeitada, a finalidade a qual ela serve. No capítulo “A função do mito, do culto e da meditação”, o autor descreve como a narrativa mitológica inicia um caminho de busca pelo conhecimento que encerra em si o autoconhecimento. O que se inicia como uma busca por completude, termina em uma reflexão que busca a essência do homem-mundo:

“Em sua forma-vida, o indivíduo é necessariamente mera fração e distorção da imagem total do homem. Ele é limitado, quer como homem ou como mulher; a cada período de sua vida, ele é outra vez limitado na condição de criança, jovem, adulto maduro ou ancião; ademais, no papel que desempenha na vida, é necessariamente especializado como artesão, comerciante, servo ou ladrão, sacerdote, líder, esposa, freira ou prostituta; ele não pode ser tudo. Por conseguinte, a totalidade a plenitude do homem não se acha no membro separado, mas no corpo da sociedade como um todo; o indivíduo pode ser, tão-somente, um órgão.” (Campbell, 1989, p.192)

O objetivo inicial da missão do herói é tão simples quanto o objetivo inicial ao se ler um livro, o herói quer salvar o mundo e o leitor, ler uma história. Porém, dentro e fora das páginas habita a mesma lógica de reflexão, ao conhecer o mundo o herói encontra a si mesmo e ao conhecer o livro o leitor se vê refletido. Essa dinâmica de conhecimento mútuo se repete incessantemente com todos os objetos, mas quando se fala de literatura infantojuvenil é necessário lembrar dois fatores influentes. Primeiro, o sujeito leitor, muitas vezes no início de sua vida, está moldando a si mesmo e usa a reflexão como suporte para basear e entender o Eu e o mundo. Segundo as tendências de mercado, para além dos ideais do autor, livros que são feitos para serem vendidos acabam por acompanhar as tendências morais que agradam o mercado e que, de certa forma, tentam influenciar o leitor. No caso da literatura infantojuvenil isso significa uma narrativa castrada pela moral cristã capitalista estadunidense que permanece nas páginas na esperança de “ensinar” o que é certo e o que é errado.

O fator mercadológico irá influenciar cada uma das adaptações presentes na série, trazendo o que pode ser visto como uma higienização da mitologia greco romana. Ao mesmo tempo, a obra contradiz a mesma moral que estabelece nas ações dos heróis e dos deuses e suas consequências mimetizando os mitos clássicos e refletindo como os valores que a sociedade incansavelmente tenta imprimir nas crianças não são seguidos ou recompensados na própria dinâmica social. Sendo assim, apesar das tentativas de manipulação, o processo de reflexão do leitor continua o caminho descrito anteriormente passando do conhecimento do objeto ao autoconhecimento.

Após essa leitura do mito em Campbell, deve-se observar também como o mito, retirado de seu lugar de origem na literatura clássica, passa a ser uma paródia de si mesmo ao vestir as roupagens do século XXI. Nesse contexto, a palavra Paródia não deve ser lida com sua definição mais comum de “Imitação satírica e jocosa de uma obra” (PARÓDIA, 2024). No livro “Profanações” (2007), Giorgio Agamben sugere uma definição a partir de uma origem mais antiga da palavra, que no primeiro momento se refere a música:

“O mundo clássico conhecia, porém, outra — e mais antiga — acepção do termo "paródia", remetendo-o à esfera da técnica musical. Ela indica uma separação entre canto e palavra, entre melos e logos. [...] segundo essa mais antiga acepção do termo, a paródia designa a ruptura do nexos "natural" entre a música e a linguagem, a dissolução do canto pela palavra.” (AGAMBEN, 2007, p.34-35)

Agamben, então, delimita a paródia como a narrativa proveniente da reconstrução do objeto narrado em um novo contexto que não o seu original. “O próprio objeto da narração é, nesse sentido, ‘paródico’, ou seja, está fora de lugar, e ao escritor sobra apenas repetir e mimar a sua paródia íntima.” (AGAMBEN, 2007, p.35). Ao utilizar essa definição somente, toda narrativa que parte de um objeto previamente existente seria uma paródia, de forma que se tudo é, nada é. Por isso, nesta pesquisa será considerado também a questão da profanação, a restituição da coisa sagrada à esfera humana.

Se tratando aqui de um objeto que tem como base a relação entre deuses e humanos intra e extradiegeticamente, é impossível ignorar que a própria construção do objeto se dá a partir da profanação da imagem dos deuses. Na relação livro-mundo tira-se os deuses de seu panteão sacro e os posiciona na mão de crianças, vestidos de narrativas que se afastam diametralmente dos valores morais que um dia os cercou. Na relação estória-mito existe ainda a queda dos deuses diante dos seus filhos que, em um movimento paralelo ao processo de amadurecimento dos leitores, percebem as contradições de seus pais-deuses. Se faz completa, então, a Paródia-profana que será aqui analisada, um objeto que foi retirado de seu contexto sagrado e reescrito para retratar questões mundanas como abandono paterno e construção de valores.

Será necessária, então, a teoria de Campbell para pensar a narrativa e sua finalidade como manutenção e crítica social, juntamente com a estrutura da Paródia-profana que sustenta a estória. Para que essa análise seja possível deve-se recorrer também aos escritos de Roland Barthes para quebrar o mito em partes menores e analisar como ele é construído e como pode um mito ser feito de outro.

Barthes (1957) define o mito como “um sistema de comunicação, uma mensagem. Eis por que não poderia ser um objeto, um conceito ou uma ideia: ele é um modo de significação, uma forma.” (p.199).

O mito por si só não constitui um objeto, o mito, assim como a linguagem, é um sistema semiológico que depende de um conjunto de coisas. Somente quando significante e significado se juntam em signo é que há sentido. “O significante é vazio, e o signo é pleno” (BARTHES, 1957, p.203) O que ocorre é que, assim como Barthes ilustra no livro “Mitologias” (1957), o sistema semiológico se repete a partir do sistema anterior. No livro, o autor se refere ao signo linguístico que assume papel de significante dentro do mito; o mesmo acontece quando o mito é readaptado, o que antes era signo se torna significante e lhe é atribuído ou acrescentado significado, acarretando em um novo signo. Um mito feito de outro.

Antes de prosseguir é necessário trazer o que Barthes chama de conceito, isto é, o significado do mito. Ele utiliza termos diferentes para se referir ao sistema do mito e da palavra para evitar a confusão entre os sistemas. Logo, no sistema semiológico da língua os constituintes são: sentido, significado e signo. No sistema do mito, são: forma, conceito e significação. Partindo dessa nomenclatura ele segue analisando forma e conceito e como eles se apresentam dentro do mito. Segundo Barthes, ao tornar-se forma o sentido é empobrecido, pois afasta-se de sua bagagem usual de história e abre espaço para carregar em si os significados do mito. Por exemplo, no caso da presente pesquisa o mito de Zeus afasta-se da imagem de deus rei que governa os céus e aproxima-se da imagem de pai ausente, construída pela história. Esse empobrecimento descrito pelo autor não implica em uma perda da imagem antiga, mas um afastamento momentâneo que torna a significação uma ideia em contínuo movimento onde a forma alterna a aproximação entre sentido e conceito. Essa propriedade de acumular significados torna o mito um sistema infinito, podendo ser incansavelmente reutilizado a partir de paródias e profanações. O eterno retorno do mito.

Sobre a obra

Primeiramente se faz necessário um breve resumo do universo literário em que esta análise está inserida e uma pequena explicação dos acordos que o compõem. Neste microcosmos, deuses e divindades são personificações conscientes da crença humana, o que leva a pressupor que todos os deuses e seres mitológicos conhecidos existem. Por existir lê-se viver, tal qual os seres humanos essas ideias encarnadas têm corpo, consciência e uma forma de organização social – tal qual um dia foi imaginado por seus adoradores.

Sua existência depende da preservação e memória de seus nomes, ideais e elementos ligados a eles – signo. Como meio de justificar a adaptação dos deuses ao mundo moderno, o autor insere um mecanismo inconsciente utilizado pelos deuses para preservar sua própria existência. Esses seres assumiriam novos símbolos e conceitos conforme a humanidade evolui, de forma a não serem esquecidos. Um exemplo que ilustra essa lógica de existência dos deuses é a morte de Pã.

Segundo a mitologia grega, Pã é o deus dos bosques e das terras selvagens. Sua morte teria sido registrada na literatura por Plutarco (46-120 d.C.) que escreveu sobre um marinheiro que chegou à costa anunciando que, enquanto velejava por perto de uma ilha, ouviu uma voz divina declarar “O grande Pã morreu!”. Na série de livros Percy Jackson e os olímpianos, os sátiros adoradores de Pã não acreditaram em sua morte e continuaram a procurar o deus em todos os cantos do mundo através dos séculos. No quarto livro da saga Percy Jackson e os olímpianos, o trio principal de heróis – que inclui um sátiro – encontra Pã no Labirinto de Dédalo e presencia a morte do deus. A explicação para sua morte definitiva é que acima de tudo o deus representava as terras selvagens, lugares esses que praticamente não existem mais, e nunca foram atribuídos a ele novos conceitos, os únicos seres que ainda se lembravam dele eram os sátiros. Logo, sem que os humanos se lembrassem de seu nome e seus símbolos, foi impossível que Pã continuasse a existir.

Essa passagem explica também a necessidade da ressignificação extradiegética presente neste universo. Quando os signos não se tornam formas abertas a receber novos conceitos, eles deixam de significar.

Outro movimento de permanência é a concepção de semideuses, que formam grupos culturais para compartilhar tradições e manter vivos os cultos e oferendas aos deuses. Esses jovens se organizam em acampamentos que reúnem vários elementos da cultura e mitologia que representam. Um dos costumes que permanece é o de heróis partirem em missões para os deuses, com justificativas de salvar o mundo, lutar contra monstros e reaver itens perdidos ou roubados. Normalmente essas missões são designadas por oráculos ou sacerdotes das adivinhações. No geral, cada panteão mantém seus filhos ocupados dentro de seu próprio microcosmos sem que eles se cruzem, conservando nos semideuses o pressuposto religioso mais comum – de que o único panteão que existe é o seu.

Um cenário que deve ser elucidado antes da análise principal é a existência de deuses gregos e romanos. No universo citado, todos os panteões coexistem em harmonia,

porém como grande parte dos deuses gregos foram assimilados e adaptados para a cultura romana, eles acabaram por dividir uma mesma essência. Assim, uma persona viveria transitando entre seus aspectos grego e romano, ambos adaptados para a atualidade. Essa dicotomia refere-se a aspectos da personalidade, símbolos e “áreas de atuação”, sendo preservado nos dois estados a mesma consciência. Isso porque, os deuses podem se manifestar em diversos locais ao mesmo tempo, dividindo sua consciência, independentemente de estarem encarnados em uma ou outra identidade. A razão para as divindades se apresentarem envergando uma cultura é refletir as crenças de quem os clamou. Por isso, até o início de HDO os semideuses gregos não sabiam da existência dos romanos e vice-versa.

O enredo dessa série de livros trata da necessidade de juntar os lados grego e romano para lutar contra um inimigo em comum. Porém, o encontro entre as duas culturas se transforma no início de uma guerra, que muda completamente como os deuses são representados. Em razão do confronto, os semideuses dos dois lados começam a recorrer muito mais que o de costume aos deuses, ao mesmo tempo em que questionam suas crenças e incitam a desconfiança em relação a outra cultura. O artifício utilizado para traduzir esse conflito cultural se assemelha ao Transtorno Dissociativo de Identidade, visto que as divindades deixam de ter controle sobre qual personalidade irão apresentar e passam a ter dificuldade em se manter consciente, como se as personas tentassem se separar.

Um contraste cultural que também será analisado é a organização social adotada por cada grupo de semideuses. A história pretende simular em uma escala menor como eram as sociedades grega e romana da antiguidade. Entretanto, as duas civilizações passaram por diversas fases em relação a organização política, econômica e social e nenhuma dessas fases foi escolhida especificamente, o que houve foi uma mistura de diferentes características possivelmente mais representativas para retratar uma sociedade cujo único propósito é manter vivas as tradições. O resultado são gregos que se organizam em uma estrutura política pouco complexa, e romanos militarizados e organizados politicamente.

O acampamento grego, chamado Acampamento Meio-sangue, é apresentado como um acampamento de verão dirigido por Quiron, o centauro treinador de heróis, e Dionísio, o deus do vinho – que recebeu o cargo como punição. Os jovens são divididos em chalés de acordo com seu pai ou mãe divino e elegem um representante, conselheiro de chalé, para integrar uma assembleia de decisões gerais, como o início de uma democracia. Os chalés são como estados que se organizam com certa liberdade e os líderes só se reúnem para organizar atividades em conjunto ou fazer conselhos de guerra, de forma que nem sempre todos os

chalés escolhem participar dessas atividades. As organizações gregas como um todo são representadas como fundamentalmente informais. Desde as reuniões dos conselheiros, que são realizadas em cadeiras de plástico em volta de uma mesa de pingpong, até o contato com os deuses, que ocorre de forma arbitrária a depender somente da vontade dos mesmos. A estrutura econômica do acampamento é extremamente simples, a principal fonte de renda é a venda de morangos, que são cultivados pelos chalés de Deméter e Dionísio e comercializados com divindades e suas instituições. As atividades realizadas no dia a dia são adaptações do que se veria em um acampamento estadunidense comum, jogos de pique-bandeira, lições de arquearia, esgrima e canoagem e canções em volta da fogueira. Os campistas gregos são descritos como jovens e adolescentes, pois, por causa das constantes missões, raramente sobrevivem até a idade adulta. Os semideuses que sobrevivem à adolescência voltam para o mundo humano contando somente com seu treinamento e experiências em missões para viver, sem manter nenhum contato com o acampamento. Esse destino dos semideuses adultos somado a divisão de poder do acampamento mimetiza a desunião dos povos que hoje chamamos de gregos.

O acampamento romano, chamado Acampamento Júpiter, é constituído por uma base militar localizada ao lado de uma cidade, denominada Nova Roma. A organização política romana é complexa, tanto a cidade quanto o exército são liderados por dois pretores e as decisões são tomadas por um grupo de senadores eleitos, sendo 5 deles representantes da cidade. Além disso, todas as deliberações são acompanhadas por um áugure, o único que tem contato direto com as divindades, encarregado de prever a vontade dos deuses através de um protocolo de oferendas e sacrifícios (de animais de pelúcia). O exército romano é formado por jovens que passam os dias entre exercícios de guerra e atividades de manutenção do acampamento, enquanto na cidade se encontram os veteranos do exército e seus familiares ou descendentes. Nova Roma conta com diversas instituições características de uma cidade comum, como comércios e escolas, tendo inclusive uma Universidade. A organização econômica da cidade também inclui indústrias e agropecuária, o que a torna uma cidade autossuficiente. A população é diversificada no que se refere a faixa etária e nível de parentesco com os deuses, quanto aos campistas existe um tempo de serviço obrigatório junto ao exército e depois eles podem ser dispensados como reservistas. Apesar da cidade de Nova Roma ser governada pelos pretores, ela tem suas próprias regras e uma estrutura econômica complexa. As fronteiras da cidade são vigiadas pelo deus Término e tem uma rígida política anti armas para garantir a segurança dos cidadãos e a separação entre cidade e exército.

O primeiro livro da série se chama O Herói Perdido e introduz o panteão romano aos personagens e aos leitores. A história acompanha um semideus romano chamado Jason, ele acorda sem memória ao lado de dois outros semideuses que estavam sendo resgatados por um sátiro. A chegada do menino representa o início de uma possível união entre gregos e romanos, visto que sem memória de sua cultura ele tem a chance de fazer amizades e alianças sem a barreira dos desafetos e rivalidades preexistentes. Todo esse movimento é coordenado por Hera, que está aprisionada e convoca uma missão de resgate.

Hera - Juno

Na *Iliada*, Hera é um dos deuses que mais interfere nos conflitos humanos, seja para o bem ou para o mal, enquanto na *Odisséia*, aparece em poucos momentos e é citada por auxiliar os tripulantes do Argo. Os epítetos que a acompanham em ambas são: a de alvos braços, rainha com olhos de plácida toura, do trono dourado, excelsa⁷, deusa soberana, de belos cabelos, divina, das áureas sandálias. Nas obras gregas, Hera é relacionada principalmente à beleza, apesar do seu comportamento manipulador, ela é vista como uma deusa a quem respeitar, não temer, além de ser sempre lembrada como esposa de Zeus.

Na *Eneida*, Juno é creditada como causadora dos sofrimentos de Eneias, enquanto nas *Metamorfoses*, age também como causadora de diversas transformações, normalmente as usando como punição. Os epítetos que a acompanham em ambas são: ciumenta, potente, implacável, sevíssima⁸, prônuba⁹, satúrnica¹⁰. Nas obras romanas, Juno é relacionada a adjetivos que indicam suas ações, conhecida como uma deusa rancorosa, o temor reservado a ela fica claro nos epítetos que a descrevem. Além disso, sua imagem é muito mais conectada a Saturno, seu pai, que a Júpiter, seu irmão e marido, de forma que reflete também um afastamento na imagem subalterna que assumia como esposa. Quando descrita como filha, as ideias que a acompanham são a importância e a crueldade herdadas do pai, ao contrário da imagem submissa associada à figura de esposa.

Nos livros modernos, a rainha dos deuses é um dos personagens que menos se afasta de sua bagagem de significado anterior. A obra atual mantém o retrato de Hera como a rainha mãe e sua associação a sentimentos negativos como ciúmes e rancor. Por ser considerada a deusa do lar e do casamento, na obra contemporânea é atribuído a ela o papel de manter as

⁷ Sublime.

⁸ Cruel, desumana, sanguinária.

⁹ Casamenteira.

¹⁰ Filha de Saturno.

tradições e a imagem da família. A personagem é construída através de símbolos e situações como uma mãe manipuladora e autoritária, que faz de tudo para manter a imagem de família feliz, mesmo não sendo verdade. Esses símbolos são apresentados inicialmente no quarto capítulo do primeiro livro através de uma descrição de seu chalé, lugar onde seus filhos semideuses deveriam morar, caso houvesse algum.

“O chalé de Hera não era um lugar onde Piper gostaria de viver. Era frio como um freezer, e um círculo de colunas brancas rodeava uma estátua central da deusa, de três metros de altura, vestida com uma longa toga dourada e sentada em um trono. Piper sempre imaginou as estátuas gregas brancas, com olhos vazios, mas aquela tinha uma pintura bastante viva, quase humana, exceto pelo tamanho. Seus olhos penetrantes pareciam seguir Piper.

Aos pés da deusa o fogo ardia em um braseiro de bronze. Piper ficou imaginando quem o alimentava, já que o chalé ficava sempre vazio. Havia um falcão de pedra pousado no ombro de Hera, e na mão ela levava um bastão com uma flor de lótus na ponta. Seu cabelo preto estava arrumado em uma trança. O rosto era sorridente, mas os olhos, frios e calculistas, como se ela dissesse: A mãe é quem melhor sabe. Não se ponha em meu caminho ou terei de pisar em você. Não havia mais nada no chalé. Camas, móveis, banheiro, janelas, nada daquilo que se usa em uma casa. Como deusa do lar e do casamento, Hera tinha um chalé que mais parecia uma tumba.” (RIORDAN, 2011, p.52)

Longe do que se esperaria da deusa do lar e da família, o chalé número 2 reflete exatamente a personalidade que foi desenhada no decorrer dos livros anteriores. Desde a temperatura do chalé à descrição da estátua demonstram o distanciamento da deusa. Hera é descrita quase sempre com suas roupas tradicionais, especialmente quando aparece como Juno, sua forma romana. O autor toma especial cuidado com a caracterização romana como forma de diferenciar as duas facetas da deusa, visto que as mudanças de personalidade são mais sutis que em outros personagens. Durante a narrativa é possível perceber que a principal diferença é que Hera é vista como uma mulher mais jovem, impulsiva e com pouca autonomia em relação ao marido, enquanto Juno é vista como uma mulher mais velha, sábia e independente.

As duas versões da deusa são relacionadas a uma imagem de mulher autoritária, mas a diferença entre as deusas permanece como na antiguidade, para representar isso Riordan utiliza a relação entre os semideuses e a deusa. Os romanos vêem Juno como a matriarca de Roma e protetora do império, então, sempre a tratam com respeito e temor, enquanto para os gregos Hera é só mais uma deusa olimpiana, a qual respeitam, até certo ponto, mas não hesitam em desafiar. A essência da deusa é uma só, por isso ela alterna a personalidade dependendo da situação e do panteão com o qual está lidando. Visto que a ideia de juntar os acampamentos foi dela, a deusa acaba por ser uma das poucas a não sofrer com um conflito

de identidade, ela inclusive se utiliza de atributos das duas deidades para fazer seus planos funcionarem, o que pode ser visto no trecho a seguir:

“– Não. Normalmente, não entendo as decisões e humores do meu marido. Porém, mesmo para Zeus, isso parece paranoico. Mas não entendo por que ele insistiu tanto, por que estava tão convencido. Isso... não é característico dele. Como Hera, devo acatar a vontade de meu senhor. Mas também sou Juno. – A forma dela tremeluziu, permitindo que Jason entrevisse sua armadura sob as vestes negras, a capa de pele de cabra, o símbolo dos guerreiros romanos, e um bastão de bronze, – Juno, Moneta como me chamavam... Juno a que alerta. Era a guardiã do Estado, protetora da Roma Eterna. Não era capaz de ficar sentada enquanto os descendentes do meu povo eram atacados.” (RIORDAN, 2011, pg. 220)

Nos mitos clássicos, a relação da deusa com mortais é constantemente descrita como conflituosa, especialmente devido às traições de Zeus. Nas *Metamorfoses*, Ovídio escreve sobre diversas ninfas transformadas em animais, seja pela fúria de Hera, seja para evitá-la. Na *Eneida*, Virgílio inicia seu poema cantando a cruel Juno. Nesta adaptação os conflitos permanecem, porém, adaptados à moral esperada de uma história infantil. Sem mais transformações violentas ou mortes, resta a deusa uma Paródia de madrasta má. Devido à dinâmica entre deuses e humanos se traduzir na obra como uma mímica da relação entre pais e filhos, esse é o papel reservado para a deusa sem filhos dentro da família semidivina. Dessa forma, ao precisar de ajuda a personagem escolhe manipular e chantagear os heróis, mesmo sabendo do histórico de missões voluntárias:

“A fumaça escura ganhou a forma de uma mulher vestida com roupas pretas. Seu rosto estava encapuzado, mas os olhos brilhavam no escuro. Nos ombros, uma pele de cabra. Jason não tinha certeza de como sabia que aquilo era pele de cabra. Mas ele sabia, e entendeu que era algo importante.

Você atacaria a sua patrona?, perguntou a mulher. E sua voz ecoava na cabeça de Jason. *Abaixe a espada.*

— Que é você — ele perguntou. — Como você...

Nosso tempo é limitado, Jason. Minha prisão fica mais poderosa a cada hora. Precisei de um mês para reunir energia suficiente a fim de conseguir penetrar a mais simples magia através de suas amarras. Consegui trazê-lo aqui, mas agora tenho pouco tempo, e ainda menos poder. Talvez seja a última vez que falo com você.

— Você está na prisão? — Jason decidiu não baixar a espada. — Eu não conheço você; não é minha patrona.

[...]

Você me conhece, sim, ela insistiu. Eu o conheço desde quando nasceu.

— Eu não lembro, não me lembro de nada.

Não, você não se lembra. E isso também era necessário. Há muito tempo, seu pai me ofereceu a sua vida como presente para aplacar minha fúria. Ele o nomeou Jason, como meu mortal favorito. Você me pertence.

— Espere aí — disse Jason. — Eu não pertença a ninguém.

Agora chegou o momento de pagar a sua dívida, ela continuou. Encontre minha prisão. Liberte-me, ou o rei deles se erguerá da terra e eu serei destruída. Você nunca recuperará sua memória.

— Isso é uma ameaça? Você roubou minha memória?

Você tem até o pôr do sol no solstício, Jason. Quatro curtos dias. Não me decepcione. ”

(RIORDAN, 2011, p.)

Independente dos conflitos motivados pelo seu orgulho e seu ímpeto em interferir nas questões dos que a rodeiam, Hera/Juno continua desempenhando o papel de mãe na família olimpiana. Suas ações, apesar de questionadas pelos semideuses, sempre são justificadas pelas suas intenções de zelar pelo bem maior da família. Esse é um ponto que a diferencia da deidade clássica, a noção de família adotada por Riordan é muito recente e acrescenta motivações que tentam justificar as ações da deusa, enquanto sua forma clássica não hesitava em agir contra a própria família em favor de um mortal favorito sendo justificada simplesmente pela vontade.

Ares - Marte

A representação literária dos deuses da guerra elucida a relação de cada cultura com o confronto. Para os gregos, Ares representa o conflito, a carnificina, independente do motivo, o deus é comumente associado ao sentimento de raiva e ódio. Na Ilíada, por exemplo, ele é chamado por Zeus de “o mais odioso” dos deuses e a obra se utiliza da figura de Ares para criticar a futilidade da guerra por meio de um personagem sem boas motivações, que é constantemente repreendido pelos outros deuses. Além disso, ele é lembrado principalmente

pelos momentos em que foi capturado, primeiro por Hefesto, depois pelos gigantes Oto e Efialtes, deixando ainda mais claro o pouco respeito reservado a ele.

Marte, por outro lado, representava a guerra travada pelo Império Romano para a expansão de seu território. Era lembrado como um defensor do povo e da ordem, sendo pouco relacionado à crueldade da batalha e mais ao dever da guerra. Uma indicação do respeito reservado a Marte é a utilização de seu nome nas obras latinas: a palavra Marte é utilizada para se referir principalmente ao fazer bélico, enquanto o deus é chamado de Mavorte ou Gradivo. Os conceitos atribuídos ao deus Marte na antiguidade não ficam claros a partir da Eneida ou das Metamorfoses, visto que no primeiro aparece somente como pai de Rômulo e Remo e no segundo no fatídico episódio em que é capturado por Vulcano.

A obra de Rick Riordan apresenta inicialmente Ares, que é inserido na série Percy Jackson e os Olimpianos. O personagem é caracterizado como o estereótipo de “motoqueiro”, um homem grande e forte, vestido com roupas de couro que pilota uma motocicleta, um encrenqueiro sem outra motivação além da briga em si. Isso também se reflete na personalidade de seus filhos, crianças rudes e violentas, e sua relação com eles, autoritária e permeada por medo. De forma semelhante à Iliada, o deus grego é representado como bruto, impulsivo e incapaz de demonstrar carinho e afeição, além de ter sua inteligência constantemente questionada.

Marte, por sua vez, é introduzido na segunda série de Riordan, no segundo livro, juntamente com um de seus filhos que integra o grupo de protagonistas. Sua primeira aparição traz uma mudança estética que representa as diferenças de personalidade entre os deuses, mas também demonstra uma concepção estadunidense dos valores que ele representa.

“Todos foram forçados para trás quando um soldado enorme saiu da explosão. Frank não tinha muito cabelo, mas o que ele tinha se arrepiou. O soldado tinha três metros de altura, vestido como um camuflado das Forças Canadenses do deserto. Ele irradiava confiança e poder. Seu cabelo preto era cortado em uma cunha no topo achatado como o de Frank. Seu rosto era anguloso e brutal, marcado com cicatrizes antigas. Seus olhos estavam cobertos com óculos infravermelhos que brilhavam no interior. Ele usava um cinto de utilidades com uma arma, uma faca na bainha e várias granadas. Em suas mãos estava um enorme rifle.” (RIORDAN, 2012, p.156)

Grande parte do livro é dedicada a desconstruir a imagem assustadora de Marte, mostrando um lado paternal do soldado. Esse conceito de paternalidade é acrescentado a forma-deus, mas, por consequência, também a forma-soldado, ajudando a construir uma imagem positiva desses dois símbolos da guerra. Essa construção reflete a relação simbólica que a cultura americana tem com conflitos, defendendo o conflito militar armado e exaltando

a luta por uma “causa justa”. A questão é que apesar da aparência legítima, o dever é uma motivação tão fraca quanto o querer de Ares, talvez mais fraca, já que o querer pelo menos parte do indivíduo, enquanto o dever é definido por outrem. Nesse caso, o dever é fazer o que for preciso pela proteção e expansão do império, o que acaba resultando em conflitos entre as personas grega e romana quando se inicia uma guerra entre os acampamentos. Da mesma forma que as ações de Hera e Juno são justificadas pelo bem da família, Marte é legitimado pelo dever acima de tudo.

Apesar da estética, o personagem mantém sua forma latina da antiguidade, porém, para contrapor a imagem de pai severo e distante de seu par grego, é adicionado a ele o conceito do pai amoroso. Além da guerra, o deus passa a representar inteligência com relação aos conflitos, deveres e responsabilidade.

“— Mas, ah, todo-poderoso lorde Marte, se nós não pudermos morrer, não será uma coisa boa? Se pudermos permanecer vivos indefinidamente...

— Não seja tolo rapaz! — berrou Marte. — Matança sem fim, sem uma conclusão? Carnificina sem nenhuma razão? Inimigos que se levantam de novo e de novo e nunca podem ser mortos? É isso que você quer?

— Você é o deus da guerra — disse Percy. — Não quer carnificina sem fim?

Os óculos infravermelhos de Marte resplandeceram mais brilhantes.

— Insolente, não é? Talvez eu tenha lutado com você antes. Eu posso entender porque quero te matar. Eu sou o deus de Roma, filho. Sou o deus da força militar usada para uma causa justa. Eu protejo as legiões. Fico feliz por esmagar os meus inimigos debaixo dos pés, mas não luto sem motivo. Não quero uma guerra sem fim. Você vai descobrir isso. Você irá me servir.” (RIORDAN, 2012, p.159)

A imagética relacionada ao personagem romano se afasta drasticamente da rebeldia apresentada por sua contraparte grega e se aproxima dos ideais de disciplina. Esses conceitos adicionados passam uma mensagem clara para o público infantil e ajudam a reforçar ideias de responsabilidade e valores que são trabalhados durante a série. Um exemplo claro do juízo de valor que se faz dessas características do deus é sua relação com seu filho. O filho de Marte é apresentado como um garoto bondoso e gentil que ninguém esperava que estivesse ligado ao deus da guerra, ele mesmo suspeitava ser filho de Apolo por causa de seu apreço por arquearia. A jornada do menino para entender o que seu pai representa, também é o caminho de amadurecimento do leitor, representado pelo próprio Percy, que é levado a ver a importância dos deveres e responsabilidades.

“— Estava em meu travesseiro, esta manhã. — Ele os passou para Percy.

— Como uma visita da Fada do Dente.

O livro era *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu. Percy nunca tinha ouvido falar dele, mas podia adivinhar quem o enviara.

A carta dizia: *Bom trabalho, filho. A melhor arma de um homem de verdade é sua mente. Esse era o livro favorito de sua mãe. Dê uma lida. P.S: – Espero que seu amigo Percy tenha aprendido um pouco de respeito por mim.*

— Uau. — Percy devolveu o livro. — Talvez Marte seja diferente de Ares. Não acho que Ares saiba ler” (RIORDAN, 2012, p.519)

As diferenças entre Marte e Ares seguem a mesma premissa que diferencia as culturas grega e romana em toda a série: o lado romano é, normalmente, mais sério, rígido com relação às regras e protocolos, mas também mais zeloso; enquanto o lado grego é mais descontraído, informal, mas também mais imprudente e imprevisível. Essa premissa se repete na maioria dos deuses que foram adaptados de uma cultura para a outra, com exceção de Atena.

O quarto livro de HDO, acompanha a missão, orquestrada por Juno, de sete semideuses, gregos e romanos, a bordo do *Argo II* a caminho das terras antigas. Enquanto isso, por causa de uma situação no fim do segundo livro, o Acampamento Júpiter se prepara para atacar o Acampamento Meio-Sangue. Essa movimentação para uma “guerra civil” entre semideuses faz com que os deuses entrem em conflito com si mesmos, visto que dividem a mesma essência. No caso do deus da guerra, esse conflito acontece de forma quase teatral dentro da cabeça do filho que também está dividido entre gregos e romanos.

“Preparou-se e voltou à forma humana. Imediatamente, a terrível dor de cabeça retornou, junto com as vozes.

Lute contra eles!, gritou Marte. *Tome o navio! Defenda Roma!*

A voz de Ares gritou em resposta: *Mate os romanos! Sangue e morte! Armas gigantescas!*

As personalidades romana e grega de seu pai gritavam em sua mente com a habitual trilha sonora de ruídos de batalha: explosões, rifles de assalto, turbinas rugindo – tudo pulsando como se houvesse um amplificador de som no cérebro de Frank.” (RIORDAN, 2014, p.130-131)

A disputa entre as deidades reflete não só a disputa cultural que acontece entre os semideuses, mas também uma certa busca por identidade comum na adolescência. A evolução da trama caminha para uma conciliação entre as diferenças, conforme os semideuses resolvem seus próprios conflitos com relação à identidade e pertencimento, os deuses também voltam a seu controle anterior, porém, com uma menor separação entre as personas. Dessa forma, todos os conflitos tendem ao equilíbrio por meio do entendimento e aceitação das diferenças.

Héracles - Hércules

O grande herói da mitologia teve sua lore¹¹ construída a partir dos mitos e para além deles, suas histórias se repetem em diversas obras desde a antiguidade, por isso é difícil delimitar uma linha entre o herói do texto e o herói do mito. Sua adaptação da Grécia para Roma foi feita principalmente através das Metamorfoses, onde o poeta desenvolveu as histórias populares gregas, algumas citadas na Ilíada e na Odisseia. Héracles é um dos heróis mitológicos mais produtivos no que se refere a estória, seu nascimento, seus casamentos, missões e até mesmo sua morte são descritos várias vezes nas tradições grega e romana.

As narrativas da antiguidade tratavam largamente sobre sua resiliência frente a ação dos deuses, pois sua vida foi sempre permeada pelas dificuldades postas em seu caminho por Hera. Independentemente da versão consultada, a deusa é sempre creditada como responsável pelas dificuldades no nascimento do herói, pela loucura que o fez matar a própria família e pelos “12 trabalhos” que o tornaram conhecido como o maior herói. No momento que retrata sua morte no livro nono das Metamorfoses, Hércules se dirige a Juno e diz:

“Farta-te”, exclama, “Satúrnia, com esta minha ruína!
Farta-te, observa, do alto do céu, cruel, esta peste,
vem, sacia teu peito feroz! Mas se, mesmo inimigo,
tens piedade de mim, leva embora esta vida odiosa
cheia de duras torturas, nascida pra infindos trabalhos!
Morte me seria um presente, a madrasta adequado!” (Ovídio, livro ix, 176-181)

Apesar do episódio marcar o fim da vida de Hércules, o poeta continua e conta como, desfeito de sua carne humana, o herói virou um deus, para desgosto de Juno. Essa fala reflete também o ressentimento dele em relação à vida vivida em prol dos deuses e as dificuldades e sacrifícios que a acompanharam. O rancor é um sentimento compreensível devido ao histórico de sofrimento e é esse sentimento que será explorado na forma-deus dentro do contexto literário do objeto aqui pesquisado.

Na obra Heróis do Olimpo, os tripulantes do Argo encontram-se não com Hércules herói, mas Hércules deus. Sua descrição física revela pouco de sua personalidade, ao contrário de outros deuses, seu repertório simbólico é fraco e sua significação se apoia muito mais nos mitos em si do que em objetos e características específicas. Logo, o personagem é descrito como o esperado em sua forma romana: um homem forte, bonito, bronzeado e trajando vestes roxas como um sacerdote. O encontro acontece numa ilha na entrada do Estreito de Gibraltar,

¹¹ Conjunto de histórias que se aglutina em torno de um assunto ou personagem.

um dia chamado de “Colunas de Hércules”, onde o antigo herói agora guarda a entrada para o mundo antigo. A partir da passagem que conta sua morte, pode-se imaginar que com a imortalidade, o deus ganhou também tempo infinito para remoer e se ressentir de todas as adversidades de sua vida humana, e algumas de sua vida divina.

“— Você não entende nada — Hércules disse friamente. — Minha primeira família: morta. Minha vida desperdiçada em missões ridículas. Minha segunda esposa morreu, depois de ser levada a me envenenar e me deixar a mercê de uma morte dolorosa. E a minha compensação? Eu torno-me um deus menor. Imortal, para que eu nunca possa esquecer a minha dor. Preso aqui como um guardião, um porteiro, um... Um mordomo para os olímpianos. Não, você não entende. O único deus que me entende, mesmo que um pouco, é Dioniso. E pelo menos ele inventou algo útil. Eu não tenho nada para mostrar, exceto adaptações cinematográficas ruins da minha vida.” (RIORDAN, 2013, p.347-348)

É possível perceber também a frustração do deus com os acontecimentos de sua vida e a forma como se sente incompreendido. Esses sentimentos são uma forma de aproximar a forma-deus do papel de “irmão mais velho” que deve desempenhar na família retratada e incitar empatia por ele e sua situação desventurada. A forma como são concebidos os conceitos de família trata “tornar-se um deus” tal qual chegar à vida adulta e o jeito como os antigos semideuses lidam com a posição divina mostra como eles lidam com o trauma de ter sido um semideus em primeiro lugar. A situação questiona as possibilidades de se lidar com o trauma, apontando a complexidade de o fazer no que pode ser uma infinitude de tempo.

A ilha onde está Hércules, é também a casa de seu antigo adversário Aqueloo, deus do rio e antigo pretendente de Dejanira. Aqueloo é o oposto através do qual se pode compreender a figura do herói, menos ressentido e mais acorrentado, ele traz a luz a questão da liberdade de escolha inerente à situação. Ele aponta que o ressentimento é uma escolha, assim como a forma de lidar com a vida e os deveres divinos.

“— Hércules é um deus agora — disse Aqueloo. — Ele se casou com Hebe, a deusa da Juventude, mas ainda assim, raramente está em casa. Ele vive nessa ilha, protegendo aquelas colunas bobas. Diz que Zeus o obriga a fazer isso, mas acho que ele prefere aqui ao invés do Monte Olimpo, alimentando seu rancor e lamentando sua vida mortal. Minha presença o lembra de seus fracassos – especialmente a mulher que finalmente o matou. E a presença dele me lembra a pobre Dejanira, que poderia ter sido minha esposa.” (RIORDAN, 2013, p.360)

Todo o encontro gira em torno da impossibilidade de justificar seus atos a partir dos sofrimentos. É adicionado a Hércules o conceito de filho que se tornou adulto, semideus que se tornou deus, e por causa dos traumas sofridos anteriormente se tornou rancoroso, escolhendo descontar sua frustração nos semideuses, já que não pode atingir os outros deuses.

O mito que se inicia na elevação do herói, termina na profanação do deus que é retirado de sua esfera divina e aproximado novamente da humanidade. A conclusão construída pela passagem é de um caminho para lidar com traumas geracionais, onde os deuses-pais são perdoados pelas ações questionáveis, enquanto seus filhos são instruídos a não repetir as ações de seus pais independente da justificativa.

“Hércules era um idiota, egoísta e amargo. Ele tinha machucado muitas pessoas e queria continuar machucando. Talvez tenha tido algumas experiências ruins. Talvez os deuses o tivessem chutado. Mas isso não o desculpava. Um herói não podia controlar os deuses, mas ele devia se controlar. Jason nunca seria assim. Ele nunca iria culpar os outros por seus problemas ou deixar um rancor ser mais importante do que fazer a coisa certa. Piper não ia repetir a história de Dejanira. Ela não iria concordar com Hércules só porque ele era bonito, forte e assustador. Ele não podia conseguir o que queria desta vez – não depois de ameaçar suas vidas e enviá-los para fazer Aqueloo infeliz por causa de uma maldade de Hera. Hércules não merecia um chifre de abundância. Piper ia por ele em seu lugar.” (RIORDAN, 2013, p.367)

Assim, o encontro termina com Hércules sendo repreendido e “derrotado” pelos semideuses mais novos, que saem dali refletindo sobre seus caminhos e seu futuro. O afastamento da forma-deus de seu significado anterior, de grande herói, serve ao propósito da história infantojuvenil, que precisa de um mau exemplo a ser derrotado e questionado. Dessa forma, a função do mito se mantém e leva, através da reflexão, do conhecimento ao autoconhecimento.

Conclusão

A série de livros de Rick Riordan remonta a família divina contada por Homero na *Ilíada*, porém a torna ainda mais representativa ao adicionar na forma dos semideuses o conceito da criança. Logo, a jornada dos semideuses para entender e lidar com seus pais-deuses traduz a realidade de grande parte dos filhos que ao chegar na adolescência começam a perceber e lidar de forma diferente com seus pais. A forma-deus se afasta do significado anterior de ser todo poderoso e se aproxima ao conceito de pai ao admitir erros. Assim como o monomito em Campbell (1998), o conceito familiar que se apresenta é uma repetição do conceito antigo, porém adaptado para refletir a realidade de leitores mais jovens e de uma época em que as dinâmicas familiares permitem, em certa medida, a diminuição da hierarquia conforme o desenvolvimento da criança e do adolescente.

O foco no amadurecimento fica claro ao notar que os maiores obstáculos enfrentados pelos semideuses são os próprios deuses, visto que mesmo as lutas contra monstros normalmente são causadas pelos deuses direta ou indiretamente. A adição de símbolos e objetos modernos aos deuses serve como aproximação entre o leitor e a história, enquanto os novos papéis assumidos carregam a maior parte da carga semântica.

Além das intrigas familiares, Riordan mimetiza algumas outras características da *Iliada*, como a utilização de Epítetos servindo ao mesmo fim, lembrar personagens e o contexto em que estavam inseridos, porém lembrando situações que ocorreram no decorrer das obras anteriores do autor. Um dos conceitos presentes na obra clássica que se repete também é a interferência dos deuses nos assuntos humanos. Apesar de ser dito em diversos momentos que os deuses não podem se envolver diretamente nos assuntos humanos, grande parte dos problemas da obra são causados por deuses. Nessa paródia-profana de família divina, os deuses se comportam como pais em qualquer família humana, que insistem que os filhos resolvam sozinhos ou com pouca ajuda seus problemas, sem perceber que são eles mesmos os causadores desses problemas. Essa contradição não tem uma finalização satisfatória em nenhuma das obras escritas a partir deste universo, isso porque não existe um fim para a evolução, então os personagens continuam em uma eterna jornada de amadurecimento do herói.

No que diz respeito ao conflito cultural descrito, este serve como ferramenta para abordar a aceitação da diversidade, ao mesmo tempo que representa a procura do indivíduo pela própria identidade. A conclusão encontrada pelos jovens semideuses é que, assim como qualquer pessoa, os deuses são formados por fragmentos de culturas e costumes que foram marcantes para eles, admitindo inclusive a influência americana.

“— Suponho que eles não ensinam sobre isso no Acampamento Júpiter. Os deuses possuem muitos aspectos. Marte, Ares. Plutão, Hades. Sendo imortais, tendem a acumular personalidades. São Greco-Romanos, americanos... uma combinação de todas as culturas que os influenciaram durante a eternidade. Está me entendendo?”
(RIORDAN, 2012, p.342)

Por fim, ao serem adaptados para a literatura infantojuvenil americana do século XXI, os deuses passaram a refletir os valores cultivados e esperados por essa sociedade e como seres inerentemente contraditórios, acabam por performar uma crítica aos conceitos que lhes foram atribuídos, refletindo como os valores que a sociedade incansavelmente tenta imprimir nas crianças não são seguidos ou recompensados na própria dinâmica social. Da mesma forma como os semideuses observam e criticam as ações dos deuses, é esperado que

essa dinâmica se repita com leitor e livro à medida que o conhecimento das palavras se torna reflexão e conhecimento de si e do seu mundo.

Referências

AGAMBEN, G. **Profanações**. Tradução: Selvino J. Assmann. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2007.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução: Rita Buongermino, Pedro de Souza e Rejane Janowitz. 4. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 1a ed. São Paulo: Pensamento, 1989.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução: Carlos Felipe Moisés. 16. ed. São Paulo: Palas Athena, 1998.

CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS AND ASSESSMENT. **Cambridge Dictionary**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/>>. Acesso em: 2024.

HOMERO. **Iliada**. Tradução e prefácio: Frederico Lourenço; introdução e apêndices: Peter Jones. 1. ed. São Paulo: Penguin-Companhia, 2013.

HOMERO. **Odisseia**. Tradução e introdução: Carlos Alberto Nunes; prefácio: Clístenes Hafner Fernandes. 1a ed. Campinas, sp: Editora Sétimo Selo, 2022.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução: Rodrigo Tadeu Gonçalves. 1. ed. São Paulo: Penguin-Companhia, 2023.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>>. Acesso em: 2024.

PELLIZER, E. Representações de monstros, figuras humanas e deuses na Grécia antiga. **Revista Letras**, v. 80, n. 1, p. 16, 30 abr. 2010.

RIORDAN, Rick. **A batalha do labirinto**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

_____, Rick. **O herói perdido**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2011.

_____, Rick. **O filho de netuno**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

_____, Rick. **A marca de atena**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

_____, Rick. **Os diários do semideus**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.

_____, Rick. **A casa de hades**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

_____, Rick. **O sangue do olimpo**. 1ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

VERGILIUS MARO, Publius. **V497a Eneida**. Tradução: Carlos Alberto Nunes. Brasília, Editora Universidade de Brasília; São Paulo, A Montanha, 1983.