



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Campus de São José do Rio Preto

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Moraes

A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina
Katniss Everdeen, de "Jogos vorazes"

São José do Rio Preto
2018

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Moraes

A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina
Katniss Everdeen, de “Jogos vorazes”

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Teoria da Literatura, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: FAPESP – Proc. 2015/23592-6

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. Maria Celeste Tommasello Ramos

São José do Rio Preto
2018

Morais, Guilherme Augusto Louzada Ferreira de.

A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina Katniss Everdeen, de "Jogos vorazes" / Guilherme Augusto Louzada Ferreira de
Morais. -- São José do Rio Preto, 2018
216 f.

Orientador: Maria Celeste Tommasello Ramos
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual Paulista "Júlio
de Mesquita Filho", Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas

1. Literatura americana - História e crítica. 2. Mulheres na literatura. 3.
Collins, Suzanne - Crítica e interpretação. 4. Mitologia. 4. I. Universidade Estadual
Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Instituto de Biociências, Letras e Ciências
Exatas. III. Título.

CDU – 820(73)-31.09

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de Moraes

A representação do modelo de herói clássico na personagem feminina
Katniss Everdeen, de “Jogos vorazes”

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Teoria da Literatura, junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Campus de São José do Rio Preto.

Financiadora: FAPESP – Proc. 2015/23592-6

Comissão Examinadora

Prof^ª. Dr^ª. Maria Celeste Tommasello Ramos
UNESP – São José do Rio Preto
Orientadora

Prof. Dr. Álvaro Luiz Hattner
UNESP – São José do Rio Preto

Prof. Dr. Bruno Vinicius Gonçalves Vieira
UNESP – Araraquara

São José do Rio Preto
06 de fevereiro de 2018

A minha vó Maria, uma heroína.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, *my lighthouse*, meu porto seguro, porque, sem sua ajuda, eu não estaria aqui. Obrigado, Deus!

Agradeço a minha orientadora e amiga, professora Celeste, por todas as orientações, os conselhos, as sugestões e as palavras amigas nessa jornada de dois anos. Obrigado, professora!

Agradeço aos professores da banca, por aceitarem participar da minha defesa, pela leitura e sugestões feitas para o aprimoramento de meu trabalho.

Agradeço aos professores do IBILCE, sempre dispostos a auxiliar os discentes, seja na graduação, seja na pós-graduação: Pablo Simpson, Maria Cláudia Rodrigues Alves, Nelson Ramos, Norma Wimmer, Giséle Manganeli, Cláudia Nigro, Álvaro Hattner, dentre outros tantos professores, obrigado!

Um agradecimento especial à FAPESP (Proc. 2015/23592-6), por subsidiar este trabalho e por possibilitar a minha ida a dois congressos no exterior!

Agradeço a minha família, que me amparou e tanto me ajudou nesses dois anos. Mãe, obrigado por me apoiar em todos os momentos! Te amo! Pai, obrigado por torcer pelo meu sucesso. Gabriel, meu irmão, obrigado por me fazer rir nos momentos mais difíceis. Vó Maria, mesmo sentindo sua falta todos os dias, dedico este trabalho à senhora! Agradeço igualmente a minha vó Mercedes, minha tia Gelva, minha tia Fernanda, meu tio Antônio, minha tia Lucineia, minhas primas Maria Fernanda e Maria Laura e meu primo/amigo Hiago. Amo vocês todos!

Agradeço a minha melhor amiga (e namorada), Dany. Você e minha mãe, auxiliares mágicos, nos termos de Campbell (1997), me ajudaram tanto que possibilitaram o fim dessa jornada, o mestrado.

Por fim, agradeço a meus grandes e eternos amigos pelo apoio e conversas infinitas: Lilian Tigre, Bárbara Fante, Ana Luiza Ferancini, Aline Garcia, Manoela Navas, Gisele Bosquesi, Patrícia Faria, Flávia Cambi, Gustavo Andrade, Juliane Chatagnier, Ellen Freitas e Mikaela Gonçalves.

“Não fui eu que ordenei a você? Seja forte e corajoso! Não se apavore nem desanime, pois o Senhor, o seu Deus, estará com você onde você andar”

Josué 1: 9

RESUMO

Estudamos a série de livros “Jogos vorazes” (2010-2011) com o objetivo de demonstrar como se dá a permanência e a representação do modelo heroico da Antiguidade Clássica na Contemporaneidade por meio da análise da caracterização da personagem feminina Katniss Everdeen. Para tanto, enfocamos a personagem criada por Collins e as características que a definem como heroína, comparando-a ao modelo heroico clássico descrito por tantos autores da Grécia e Roma, como, por exemplo, Homero, Hesíodo, Vergílio, etc., e considerando também as reflexões sobre o herói tecidas por Campbell em *O herói de mil faces* (1997), dentre outros títulos e autores que embasam nossos estudos. Percebemos que há, na série, uma mudança na representação de arquétipos literários, a saber, herói clássico *versus* donzela clássica, visto que Katniss Everdeen assume o papel de herói e Peeta Mellark, tributo masculino, assume o papel de donzela, pois, em grande parte do enredo, é salvo por ela. Dessa forma, buscamos verificar o que desvia a trama em estudo dos moldes então estabelecidos pelos Clássicos, ou seja, como Collins redefine os padrões da Literatura Clássica greco-romana, nos quais o homem era guerreiro e a mulher era dona de casa. Para isso, iniciamos nossas considerações a partir de Jung (2002), porque autores como Randazzo (1996), Vogler (2006) e Meletínski (1998), dentre outros, partem das postulações do psicanalista suíço para discutirem a respeito de arquétipos encontrados na publicidade, literatura e cinema. No percurso do estudo da heroína, realizamos uma breve comparação entre Katniss, outrora escravizada pela Capital (em uma espécie de escravidão velada), que se torna heroína e símbolo de toda uma revolução, e o herói masculino de outra obra, Espártaco, escravo e gladiador da Trácia, que foi líder de uma revolução conhecida por Guerra dos Escravos, conforme se pode comprovar no romance *Espártaco*, de Howard Fast (1981), publicado originalmente em inglês em 1951, e no filme baseado nesta obra literária, de Stanley Kubrick (1960), com a finalidade principal de comprovar a mudança no tratamento dos arquétipos e averiguar a presença de elementos ligados à cultura romana na série escrita por Collins. Enfim, buscamos verificar de que modo o modelo de Herói Clássico, seja na figura dos heróis mitológicos, seja na personagem histórica de Espártaco, é

representado na caracterização da protagonista feminina de “Jogos vorazes” e quais significados tais representações acrescentam à interpretação da série.

Palavras-chave: “Jogos vorazes”; Suzanne Collins; Literatura Norte-Americana Contemporânea; Representação do Herói Clássico; Mitologia greco-romana.

ABSTRACT

The present study aims at analyzing the series titled “The Hunger Games” to demonstrate, by observing the characterization of the female character Katniss Everdeen, how the representation of the heroic model from Classical Antiquity persists in Contemporary Literature. In order to do so, we have focused on the character created by Collins and the features that define her as a heroine, comparing her to the classical heroic model described by several authors in Greece and Rome, such as Homer, Hesiod, Vergil, etc., as well as to specifications about the hero character presented in “The Hero with a Thousand Faces” (1997), by Joseph Campbell, along with additional information on the topic provided by other authors. We have observed a change, in Collins’ novels, regarding the representation of literary archetypes, namely the classical Hero versus the classical Maiden, as Katniss Everdeen takes the role of the Hero and Peeta Mellark, the male tribute, plays the role of the Maiden, for throughout a large part of the plot he is saved by her. Therefore, we sought to verify what deviates the plot in study from the patterns once established by Classical tradition, or, in other words, to observe how Collins redefines the standards of the Greco-Roman Classical Literature, in which the man was a warrior and the woman was a housewife. Our study is based on Jung (2002) because authors such as Randazzo (1996), Vogler (2006) and Meletínski (1998), among others, consider the postulates of the Swiss psychoanalyst to discuss archetypes found in advertising, literature and cinema. In the course of the study of the heroine, for the purpose of proving the change in the treatment of archetypes and ascertaining the presence of elements related to the Roman culture in the series written by Collins, we made a brief comparison between Katniss, once slaved by the Capitol (in a kind of veiled slavery), who becomes a heroine and a symbol of an entire revolution, and the male hero of another artwork, Spartacus, a slave and gladiator from Thrace who was the leader of a revolution known as the “War of the Slaves,” as it can be seen in Howard Fast’s (1981) novel Spartacus, originally published in English in 1951, and in the film based on this literary work, directed by

Stanley Kubrick (1960). Finally, our study demonstrates that the Classical Hero model, whether taken from mythological heroes or from the historical character of Spartacus, plays an important role in the characterization of the female protagonist of “The Hunger Games,” adding different meanings to the interpretation of the series.

Keywords: The Hunger Games; Suzanne Collins; Contemporary North-American Literature; Representation of the Classical Hero; Greco-Roman Mythology.

Sumário

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	11
2 A AUTORA E A SÉRIE	19
3 O MITO: ORIGEM, DESSACRALIZAÇÃO E RETORNO	28
4 A REPRESENTAÇÃO DO HERÓI CLÁSSICO	39
4.1 O Herói	39
4.2 A morfologia do Herói Clássico	40
4.3 Katniss Everdeen e a <i>esfera do heroísmo clássico</i>	57
5 OS ARQUÉTIPOS LITERÁRIOS: MUDANÇA DE PADRÕES CLÁSSICOS	102
5.1 A noção de arquétipos	102
5.2 Os arquétipos literários: o Herói e a Donzela Clássicos	111
5.3 Mudança na representação de arquétipos em “Jogos vorazes”	120
5.4 A mulher na Antiguidade Clássica: Grécia e Roma	140
5.5 O movimento feminista	158
5.6 Rompimento de estereótipos sexistas em “Jogos vorazes”	164
6 KATNISS EVERDEEN E ESPÁRTACO: PERSONAGENS UNIDOS PELO HEROÍSMO	173
6.1 A transcendência textual em Genette e o intertexto em Samoyault	173
6.2 A releitura de Espártaco, de Howard Fast	175
6.3 Outros aspectos resgatados da cultura romana	189
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	205
8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	210

1. Considerações iniciais

Nesta pesquisa, estudamos a série norte-americana “Jogos vorazes” (2010-2011), da autora estadunidense Suzanne Collins, composta por *Jogos vorazes* (2010) – a série e o primeiro romance possuem o mesmo título –, seguido por *Em chamas* (2011) e *A esperança* (2011),¹ considerada um *best-seller* internacional. De acordo com o site oficial de Collins, a trilogia foi vendida em cinquenta e seis países, traduzida para mais de cinquenta idiomas e contabiliza, atualmente, mais de cinquenta milhões de cópias vendidas no território americano, além de ter sido adaptada para o cinema.

Narrada em primeira pessoa – mais especificamente, um eu-protagonista, nos termos de Friedman (2002) –, acompanhamos a história de Katniss,² uma garota comum, que vive em um dos distritos mais distantes e pobres da capital do país, chamado Panem, mas que assume a posição de heroína e o rosto de uma revolução durante o percurso narrativo da série. Por essa razão, esta pesquisa tem o objetivo de evidenciar, baseando-nos principalmente nas considerações de Campbell (1997) e na caracterização de heróis que protagonizam narrativas da Mitologia greco-romana, que Katniss Everdeen pode ser interpretada como uma representação contemporânea do Herói Clássico. Em outras palavras, nossa perspectiva centra-se em analisar a caracterização e as ações de Katniss Everdeen, nos percursos narrativos da série “Jogos vorazes”, de modo a tornar claro a maneira como a personagem é criada a partir da aproximação estabelecida com os heróis da Mitologia greco-romana e a um herói histórico em particular.

Para isso, revisamos a caracterização dos heróis mitológicos da Antiguidade Clássica, enfocando o diálogo intertextual entre Mitologia greco-romana e a Literatura Contemporânea estadunidense a partir da permanência de planos narrativos da Antiguidade Clássica, registrados nos textos gregos e romanos. Por consequência, analisamos a mudança na representação dos arquétipos literários, a saber, herói *versus* donzela clássicos, e a presença de nuances da deusa Ártemis na personagem Katniss Everdeen. Por fim, adentramos na cultura romana com a finalidade de comparar o personagem histórico e também ficcional Espártaco à figura feminina de Collins com a hipótese de que ambos sejam heróis de um povo que é sobrepujado, com decorrente análise dos aspectos romanos (nas representações das arenas,

¹ Apesar de o idioma original da série ser o inglês, cujos livros recebem os títulos *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) e *Mockinjay* (2010), o *corpus* da pesquisa é em língua portuguesa, por se tratar de uma conceituada tradução da editora Rocco.

² Estudamos a personagem Katniss Everdeen pelo fato de ela ser o “foco de caracterização” (Cf. BROOKS; WARREN, 1959, p. 657-659) da série, termo entendido por Carvalho (2012, p. 3) como “[...] o grau de maior importância de um personagem [...]” na narrativa.

dos gladiadores, da política de pão e circo, etc.) que contribuem para afirmar tal pressuposição, a fim de demonstrar que a autora estadunidense se utilizou de elementos dessa cultura para escrever a série.

De natureza teórica, a pesquisa proposta busca analisar as relações intertextuais detectáveis entre as narrativas escritas por Suzanne Collins e as narrativas mitológicas, como as escritas por Homero e Vergílio,³ no tocante à caracterização dos heróis apresentados nos mitos greco-romanos, e busca verificar quais significados são suscitados por esse diálogo entre narrativas mitológicas e literárias. É válido ressaltar que o levantamento bibliográfico de teorias sobre o herói, já feito na pesquisa de iniciação científica, foi reaproveitado e houve, igualmente, busca de novas referências teóricas para sustentar nossas hipóteses. O estudo é de caráter qualitativo, visto que se desenvolve dentro da abordagem metodológica fenomenológico-hermenêutica por se tratar de proposta de análise interpretativa crítica que busca elucidar, por meio do processo de interpretação e reflexão, o fenômeno do diálogo intertextual entre textos de Suzanne Collins, a Mitologia greco-romana e a cultura romana.

No capítulo 2, chamado “A autora e a série”, mostramos alguns aspectos da vida da autora que podem ter influenciado na produção de sua obra. Para isso, utilizamos principalmente o site oficial da escritora e fontes jornalísticas, como entrevistas feitas por Blasingame (2008) e Hudson (2010). Ademais, no mesmo capítulo, trazemos os resumos das três obras do *corpus*, com o objetivo de situar nosso leitor e facilitar a compreensão das análises.

Por se tratar de uma pesquisa que aborda a cultura clássica greco-romana, foi necessária a leitura de inúmeras obras no tocante à Mitologia dessas sociedades. Assim, no capítulo 3, “O mito: origem, dessacralização e retorno”, baseamos nossas considerações em pesquisadores renomados dos estudos clássicos, porque nos fornecem subsídios para compreender o que ainda leva os autores contemporâneos a utilizarem os mitos clássicos como fonte literária, ou seja, discutem porquê muitos motivos e elementos das narrativas mitológicas ainda se fazem presentes na construção de narrativas contemporâneas.

Dentre os autores que utilizamos, podemos citar Edith Hamilton (1992) que, em *Mitologia*, traz inúmeros mitos da Mitologia grega e romana de um modo objetivo e eficaz. A autora, em forma de narrativa, demonstra o conhecimento mitológico extraído das fontes originais, com alguns toques de crítica, bem como ilustrações. Além de retratar os principais mitos clássicos, como, por exemplo, os mitos da criação dos deuses gregos, do Olimpo, dos

³ Apesar de o uso comum, em língua portuguesa, ser “Virgílio”, o emprego de “Vergílio” se deve ao fato de a versão da *Eneida* utilizada trazer a grafia com “e”, como se pode verificar nas referências bibliográficas.

Titãs, da caixa de Pandora, Pégaso e Quimera, Perseu e Medusa, o Labirinto do Minotauro, Hércules e Cérbero, Atalanta e as maçãs de ouro, Hamilton (1992) expõe resumos da *Iliada*, da *Odisseia*, da *Eneida* e articula sobre a família de Atreu, a casa real de Atenas, etc. Ademais, a autora traz informações a respeito da vida dos poetas e dramaturgos clássicos, o que nos fornece dados históricos importantes dessas figuras.

Utilizamos também a obra *Mitologia grega*, de Pierre Grimal (2011), que, de modo simples, faz com que seu leitor compreenda os mitos por meio do pensamento dos gregos. De acordo com o autor, o mito “[...] é, pela própria natureza, aparentado da arte, em todas as suas criações. Esta é talvez a característica mais interessante do mito grego: a constatação de que ele se integrou a todas as atividades do espírito” (GRIMAL, 2011, p. 8-9). Grimal aponta, ainda, as diferenças existentes entre os mitos religiosos e os mitos heroicos, perpassando algumas das principais histórias para contextualizar e instruir o leitor. Por fim, encerra com um apanhado das teorias que precederam as dele sobre o fundamento e o surgimento das mitologias indo-europeias.

Joseph Campbell (1990, 1997) deve, sem dúvidas, ser agregado ao conjunto desses autores que dissertam a respeito dos mitos. O pesquisador norte-americano explicita o quão necessário são os mitos para que o homem possa compreender a vida. De acordo com o autor, a Mitologia tem o objetivo de “[...] fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-los para trás [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 21-22). Esse fato o leva a elencar quatro funções dos mitos: mística, cosmológica, sociológica e pedagógica – a última, a mais importante a nosso ver, porque os mitos têm o poder de ensinar algo ao homem. Para Campbell (1990, p. 32), “cada indivíduo deve encontrar um aspecto do mito que se relacione com sua própria vida [...]”, ou seja, o significado da vida pode ser encontrado no mito, que é regido por essas quatro funções.

Não podemos deixar de citar a pesquisadora Marilena Chauí (2000), porque algumas reflexões da autora nos fazem pensar a relação da dessacralização do mito, consequência do nascimento da Filosofia. Chauí (2000), de modo conciso, evidencia, como veremos no capítulo 3, três diferenças entre a Mitologia e a Filosofia. A Mitologia passa a ser vista como inverdade, uma narrativa fabulosa que relata fatos antigos, e a Filosofia é tida como uma explicação real e racional dos fatos, que não aceita contradições, fato que acarretou a dessacralização do mito.

Outros importantes autores foram usados como fundamento teórico, a saber, Mircea Eliade (2002), com a obra *Mito e realidade*, visto que demonstra as relações entre mito e verdade. Para o autor, os mitos não devem ser encarados como uma produção artística de uma

cultura inferior, mas como raízes de nossa própria cultura, como “verdades universais”. Relata a importância de estudar as consequências dos mitos na sociedade contemporânea, pelo fato de o mito permanecer vivo, ou seja, ser retomado, atualizado e adaptado, nunca esquecido.

Jean-Pierre Vernant (1973), em seu livro *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*, disserta sobre o nascimento da Filosofia e sua relação com a Mitologia. Para o autor, as narrativas mitológicas foram a forma que os gregos encontraram para responder perguntas existenciais (e transcendentais): o que é a Terra?, por que ela existe?, quem somos nós?, por que estamos aqui?, etc. Além disso, evidencia que os mitos contribuíam muito para a própria construção da política na vida social, pois os mitos organizavam as leis e regras da comunidade primitiva.

Pelo fato de o trabalho ter como objetivo principal estudar o modelo heroico masculino e, partir desse modelo, compará-lo à representação em uma personagem feminina e sua caracterização nas obras do *corpus* da série “Jogos vorazes”, foram utilizadas as considerações presentes na obra *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell (1997). Com isso, no capítulo 4, intitulado “A representação do Herói Clássico”, demonstramos o modelo de herói, baseando-nos no percurso narrativo de heróis dos mitos clássicos – como, por exemplo, o percurso dos protagonistas da *Iliada* e da *Odisseia* (Homero), ou da *Eneida* (Vergílio) – e principalmente nas reflexões do pesquisador estadunidense, e evidenciamos que há, no primeiro e demais livros, a construção de uma heroína com características do Herói Clássico. Quando necessário, outras obras foram consultadas a fim de que o modelo de herói proposto pela pesquisa abarcasse, se não todos, a maioria dos heróis da Antiguidade Clássica.

A obra de Campbell é, portanto, uma referência no estudo de narrativas que têm como tema o mito do herói, porque leva à compreensão da jornada que este empreende, cujas seqüências de ação podem não ser totalmente acolhidas. O autor constitui a saga do herói, elencando elementos que a compõem, como “O chamado da aventura”, “O auxílio sobrenatural”, “A iniciação”, “O retorno” e “As transformações”. Ele ainda nos faz conhecer mitos e lendas de outras culturas, para além dos greco-romanos, e demonstra-nos o percurso padrão da aventura do herói, de modo a discorrer sobre as diversas etapas da vida dos grandes personagens heroicos da história (reais ou não) que foram, ou são até hoje, o alvo da fé de muitas culturas e povos. Ademais, Campbell amplifica, no desenvolvimento da obra, conhecimentos sobre as façanhas de heróis de várias narrativas e culturas, que toma como exemplo, e nos leva a constatar que o homem sempre acreditou em um defensor, metaforizado na figura do herói.

Observamos, nas análises, que Katniss assume o papel de heroína e, portanto, ocupa o centro da narrativa. Sobre isso, Meletínski (1988, p. 46, grifo nosso) afirma que o

[...] fato de o herói figurar em primeiro plano e ter papel especial no enredo – *papel esse que determina o desempenho das outras personagens* – e o aprofundamento dos traços específicos do herói dão-se paulatinamente, de modo que a personalização (enquanto emancipação do herói que se distingue do coletivo) pode ocorrer relativamente tarde e até aquele momento o herói permanece na órbita do subjetivismo coletivo.

Isso significa que o papel de heroína só fora atribuído à Katniss quando esta deixou de lado sua vida em favor de sua irmã e os papéis de segundo plano, assim, foram automaticamente estabelecidos. Por consequência, a nosso ver, resta a Peeta, um personagem secundário, o papel de Donzela, personagem socialmente estereotipada, encontrada nos textos clássicos, como Penélope, por exemplo. Com isso, ocorre uma mudança em relação aos padrões frequentemente encontrados na Literatura Clássica greco-romana, no que diz respeito à representação dos arquétipos literários de Herói e Donzela. Assim, no capítulo 5, “Os arquétipos literários: mudança de padrões clássicos”, abordamos a noção de arquétipos e demonstramos analiticamente como ocorre essa mudança no plano narrativo do *corpus* da pesquisa. Ademais, buscamos evidenciar que o feminismo, um movimento social que nasce no século XX, contribuiu para que ocorresse a construção de uma heroína na série e, conseqüentemente, houvesse essa redefinição no plano narrativo de “Jogos vorazes”.

Para o conceito de arquétipos, partimos das postulações do psiquiatra e terapeuta suíço Carl Gustav Jung (1875-1961), que podem ser encontradas em várias obras do autor. Dentre elas, selecionamos *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (2002), publicada originalmente na Alemanha em 1976. Contudo, fazemos uso principalmente das considerações de autores como Mazucchi-Saes (2005), em “Imagens míticas na publicidade”, Randazzo (1996), em *A criação de mitos na publicidade*, Meletínski (1998), em *Os arquétipos literários*, e de Vogler (2006), em *A jornada do escritor*, porque discorrem, a partir das teorias junguianas, sobre os arquétipos femininos e masculinos encontrados na publicidade, no cinema e na literatura, como o Herói e a Donzela, utilizados por nós na presente pesquisa, e as características/elementos que os compõem.

Demonstramos que, por ocupar o arquétipo de herói, Katniss pode ser uma representação da deusa Ártemis (para os gregos) ou Diana (para os romanos), pois sabemos que a deusa da caça se configura de maneira independente em relação aos homens, ou seja, não se deixa dominar pelo sexo masculino. A personagem principal da série “Jogos vorazes”

age de forma semelhante: não se deixa dominar pelas ações da Capital liderada por um homem e, mais que isso, sabe cuidar de si mesma, ocupando a posição de herói, posto que geralmente era ocupado, nos tempos clássicos, por homens. Desse modo, utilizamos, principalmente, os contributos de Grimal (2005) e de autores afins com o objetivo de constituir o arquétipo da deusa e evidenciar as nuances da deidade na personagem de Suzanne Collins.

Ao comprovarmos que há, na série em estudo, uma mudança na representação de arquétipos literários em decorrência da transformação de valores e crenças da sociedade, isto é, que na Antiguidade Clássica era raro existir um herói feminino devido aos estereótipos centrados no masculino e no feminino da época, demonstramos que, na Contemporaneidade, esta personagem é possível graças ao processo evolutivo das sociedades, possivelmente motivada por movimentos sociais como o feminismo. Dentre as muitas obras que serão solicitadas no decorrer do texto, utilizamos os estudos de Scott (1992), porque nos traz importantes apontamentos a respeito da História da Mulher. Feitosa (2003, 2008), por sua vez, demonstra a situação da mulher na Roma Antiga. Ainda sobre o mundo clássico, as observações feitas por inúmeros autores em *História das mulheres no Ocidente: a antiguidade*, de organização de Duby e Perrot (1990), foram de suma importância para entendermos os papéis sociais atribuídos às mulheres tanto na Grécia como em Roma.

Nessa perspectiva, as postulações de Simone de Beauvoir (1970) tornaram-se caras ao trabalho, porque a pesquisadora analisou a condição feminina e relatou inúmeros fatos da situação social da mulher na Grécia e na Roma antigas. Utilizamos também dicionários de teoria e crítica feminista, de Bonnici (2007) e Macedo e Amaral (2005) que, de forma clara e sucinta, explicitam termos e conceitos do movimento. Todas essas obras e teorias, ao lado da análise de algumas personagens literárias da Antiguidade Clássica, forneceram-nos subsídios para compreender a conjuntura da mulher tanto no mundo antigo como na contemporaneidade.

No capítulo 6, de modo a comprovar a mudança de padrões na representação de arquétipos literários e, por consequência, reafirmar a posição de herói de um povo a Katniss Everdeen, demonstramos que Suzanne Collins valeu-se de aspectos da cultura romana para construir partes significativas do enredo de sua série, atualizando-os no plano narrativo. Em um primeiro momento, fazemos uma breve comparação entre Katniss e Espártaco, um herói histórico e fictício, considerado, de acordo com Mahoney (2001), o mais famoso gladiador de todos os que já existiram. A estudiosa relata que Espártaco era escravo, assim como a maioria dos gladiadores, mas se tornou o líder de um grupo de rebeldes e deu início à “Guerra dos

Escravos”, assim como Katniss, a protagonista da série em estudo, visto que ela se tornou símbolo da revolução de seu país por ter desafiado toda a autoridade da Capital, especificamente a do presidente Snow, ao vencer a 74ª edição dos Jogos Vorazes.

Demonstramos, a partir da comparação entre os personagens, que aspectos da cultura e sociedade romanas são resgatados e ressignificados para reforçar a interpretação de Katniss como uma releitura do personagem de Howard Fast (1981), um personagem também herói, e assim evidenciar a atuação da personagem de Collins como heroína de uma nação, de um povo. Da cultura romana, temos ainda a presença dos antigos gladiadores reelaborados nas figuras dos adolescentes, principalmente a figura de Espártaco representada por uma personagem feminina; as arenas, onde acontecem os combates; Panem, uma “República”, que a nosso ver se configura como um Império, e que retoma também o conceito da política de *pão e circo*, etc.

Utilizamos, como fonte literária da representação de Espártaco, o romance *Espártaco*, de Howard Fast (1981), publicado originalmente em inglês em 1951, e o filme homônimo de Stanley Kubrick (1960). Quando necessário, recorreremos às pesquisas de Salvador (2013), Cardoso (2015) e Macmanus (2014), porque apresentam fatos sobre o autor norte-americano (Howard Fast), a obra em seu contexto de produção e a figura histórica de Espártaco.

No que concerne aos elementos da cultura romana detectados, como os mencionados anteriormente, utilizamos, como fontes históricas e teóricas, as pesquisas de Alföldy (1989), em *História social de Roma*; e Shaw (2001), na obra *Spartacus and the slave wars: a brief history with documents*, no que diz respeito ao uso de escravos na sociedade romana (um elemento que une Katniss a Espártaco). Baseamo-nos principalmente em Garraffoni (2005), no livro *Gladiadores na Roma antiga – dos combates às paixões cotidianas*, para dissertar sobre gladiadores, arenas e o conceito de *pão e circo*, mas recorreremos a outros autores e pesquisadores igualmente importantes para o tema, como Wiedemann (1995), com a obra *Emperors and gladiators*; Wilmot (2011), em *Introductions to heritage assets: Roman Amphitheatres, theatres and circuses*; Köhne (2000), com *Gladiators and Caesars: the power of spectacle in Rome*; e Faversoni (2000), com o artigo “*Panem et circenses*: breve análise de uma perspectiva de incompreensão da pobreza no mundo romano”. Esses autores e obras, quando unidos, fornecem grande e profundo aparato para nossa pesquisa.

Para as análises, tanto no que concerne à comparação entre Katniss e Espártaco como aos aspectos da cultura romana resgatados, partimos, principalmente, das postulações teórico-tipológicas de Genette (2010), presentes na obra *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*, no que diz respeito à intertextualidade e aos seus subtipos, bem como das reflexões tecidas

pela estudiosa Samoyault, presentes em *A intertextualidade* (2008), no que concerne ao que a autora chama de “intertextualidade aberta”. Com base nas reflexões desses estudiosos, demonstramos que há um diálogo intertextual entre a diegese da série “Jogos vorazes” e a história da cultura romana.

Concluimos nossa análise no capítulo 7, demonstrando que o tema do heroísmo, presente na narrativa, configura-se como o fio condutor das hipóteses da pesquisa, porque i) a personagem de Collins perfaz o percurso/jornada do Herói Clássico, descrito por Campbell (1997) e em comparação aos mitos clássicos; ii) a caracterização da personagem protagonista realiza a união entre o herói mitológico, sua jornada e os elementos arquetípicos representados por uma personagem feminina, rompendo o padrão clássico herói/homem e donzela/mulher encontrado nos mitos gregos e romanos; e iii) a releitura de um herói material, personagem ficcionalizado que é comparado, por Howard Fast (1981), a Ulisses ou Odisseu, um Herói Clássico, está também presente nessa caracterização de Katniss. Portanto, as três hipóteses iniciais da pesquisa são unidas na tríade: herói clássico, herói feminino e herói material.

2. A autora e a série

Suzanne Marie Collins, nascida em 1962, na cidade de Hartford, Connecticut, EUA, é roteirista e escritora de romances fantásticos, mesclando em suas obras o maravilhoso, a ficção científica e a Mitologia, sendo conhecida principalmente pela série *The Hunger Games*, traduzida para o português brasileiro como “Jogos vorazes”. Collins estudou na Indiana University, na qual graduou-se em drama e telecomunicações. Em uma entrevista ocorrida em 2008, James Blasingame, professor do Departamento de Inglês, da Faculdade de Artes Liberais e Ciências, indaga Collins a respeito de sua infância e a autora relata que cresceu “no mundo”, isto porque seu pai era militar e, por essa razão, moraram perto de várias bases militares nos Estados Unidos e até mesmo em Bruxelas, na Bélgica.

Em seu site oficial, lemos que Collins começou sua carreira profissional como roteirista de desenhos infantis:

Ela trabalhou para vários programas da Nickelodeon, incluindo o sucesso indicado ao Emmy *Clarissa Explains it all* e *The Mystery Files of Shelby Woo* [...]. Enquanto trabalhava em um programa chamado *Generation O!*, conheceu o autor e ilustrador de livros infantis James Proimos, que foi quem a convenceu a fazer uma tentativa de escrever livros direcionados ao público infantil.⁴

Collins foi leitora de Lewis Carroll, autor reconhecido pela obra *Alice no país das maravilhas*, e isso pode ser comprovado ao notarmos que sua primeira série de livros fantásticos e sobre guerras se chama *The Underland Chronicles* (2003-2008), *As crônicas do subterrâneo* (título em português, publicada no Brasil entre 2008-2013), que se tornou um *best-seller* de acordo com *The New York Times*, embora não tenha alcançado a fama de sua sucessora, “Jogos vorazes”. *As crônicas do subterrâneo*, série baseada em *Alice no país das maravilhas*, narra a aventura de um garoto chamado Gregor, cujo pai se encontra desaparecido há dois anos; a história começa quando o garoto cai em um duto de ventilação da lavanderia do prédio onde mora, em Nova Iorque, e se depara com um inimaginável universo sob a cidade.

De acordo com Gundell (2012), Collins, vagueando entre notícias sobre guerras e programas de *reality show* na televisão, perguntava-se o que era real e o que era

⁴ Tradução livre do original: “She worked on the staffs of several Nickelodeon shows, including the Emmy-nominated hit *Clarissa Explains it All* and *The Mystery Files of Shelby Woo* [...]. While working on a Kids WB show called *Generation O!* she met children’s author and illustrator James Proimos, who talked her into giving children’s books a try”. Disponível em <http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm>.

entretenimento em relação ao que assistia. Compreendendo que havia a necessidade de sensibilizar as pessoas de que as notícias sobre a guerra (do Iraque) não acabavam no comercial do noticiário, lembrando as histórias que seu pai contava para ela quando criança e utilizando-se da Mitologia grega, a autora iniciou sua nova série de livros infanto-juvenis, intitulada “Jogos vorazes”.

Em uma entrevista concedida à revista *Time*, feita pelo jornalista Lev Grossman, em 2013, a autora revela as motivações que a levaram a escrever sobre guerras:

“Jogos vorazes” é parte de um objetivo maior que eu tenho, que é escrever histórias de guerra apropriadas para cada idade de crianças [...].
 [...] Meu pai foi um militar. Ele foi um veterano, doutor em ciências políticas, professor na West Point e no comando da Força Aérea e deu aulas na Escola Militar. Quando ele retornou do Vietnã, eu tinha provavelmente seis anos, e ele, acredito, sentiu que era sua responsabilidade se certificar de que todos os filhos tivessem conhecimento sobre as guerras, seus custos e suas consequências.
 Então eu senti que fui educada por alguém que tinha muita experiência nisso, tanto na vida real quanto em bases históricas [...].
 [...] Em “Jogos vorazes”, [...] em termos de rebelião ou de uma situação de guerra civil, esses seriam os critérios para uma guerra necessária. Essas pessoas são oprimidas, seus filhos retirados delas e colocados em jogos de gladiadores. Estão empobrecidas, com fome, brutalizadas. Essa seria, para a maioria das pessoas, uma situação aceitável para uma rebelião.⁵

Percebemos, com um trecho da entrevista, o que levou Collins a retratar a guerra, seja em sua primeira série, *As crônicas do subterrâneo*, seja no *corpus* da presente pesquisa de mestrado, “Jogos vorazes”. A autora ainda diz, na entrevista feita por Blasingame (2008), já mencionada por nós, que “Jogos vorazes” é uma série intencionalmente política, “criada para caracterizar eventos mundiais atuais e passados, incluindo o uso da raiva como arma para controle de populações” (BLASINGAME, 2008, p. 726).⁶ E ela continua:

⁵ Tradução livre do original: “*The Hunger Games* is part of a larger goal I have, which is to write a war-appropriate story for every age of kids [...]. [...] My father was career military. He was a veteran, he was a doctor of political science, he taught at West Point and Air Command Staff and lectured at the War College. And when he got back from Vietnam, I was probably about 6, and he, I think, felt it was his responsibility to make sure that all his children had an understanding about war, about its cost, its consequences. So I felt like I was sort of tutored in that from somebody who was very experienced in it both as a real life and as a historical basis [...]. [...] In *The Hunger Games*, [...] in terms of rebellion or a civil-war situation, that would meet the criteria for a necessary war. These people are oppressed, their children are being taken off and put in gladiator games. They’re impoverished, they’re starving, they’re brutalized. It would for most people be an acceptable situation for rebellion”. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/>.

⁶ Tradução livre do original: “[...] created to characterize current and past world events, including the use of anger as a weapon to control populations [...]”.

[...] Governos tirânicos têm usado também técnicas de contenção geográfica de certas populações, bem como a eliminação completa dos direitos humanos. No livro, os anuais jogos vorazes são uma ferramenta de poder usada como um registro de quem está no comando e o que acontecerá com os cidadãos que não concordam [com o governo] (BLASINGAME, 2008, p. 726).⁷

Em outra entrevista, feita por Hudson (2010), Collins afirma que, no caso de “Jogos vorazes”, utiliza temas como discrepância de riquezas, o poder da televisão e a influência da mídia na vida do homem, porque são questões que a incomodam. Declara ainda que sua personagem principal, Katniss, não possui muito entendimento sobre política, porque não é de interesse da Capital propiciar isso à população; para a autora, isso pode ser visto no mundo real e, de acordo com seu discurso, cabe a nós descobriremos o que está acontecendo no mundo, assim como Katniss.

Com isso em mente, consciente do mundo bélico e preocupada com a mídia e como ela influencia na formação dos jovens, nasce “Jogos vorazes”. A série conjuga a história da heroína Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos que vive em um país distópico chamado Panem – localizado onde outrora foram os Estados Unidos da América. O país está dividido, atualmente, em doze distritos dominados e subjugados por uma metrópole chamada Capital que, com sua tecnologia altamente avançada, realiza anualmente os chamados Jogos Vorazes, cujo objetivo é o de manter viva, aos distritos, a memória do resultado de uma revolta acontecida vários anos antes. As regras dos jogos são as seguintes: dois tributos, um garoto e uma garota de cada distrito, são selecionados por meio de um sorteio chamado “Colheita” (COLLINS, 2010, p. 19) e devem lutar em uma arena até que sobreviva apenas um dos vinte e quatro selecionados. Os Jogos são televisionados e transmitidos para toda a Panem em forma de entretenimento.

Na Colheita, a irmã de Katniss, Primrose, é sorteada para participar dos Jogos. Katniss, entretanto, compadecida e desesperada, voluntaria-se para tomar seu lugar. Peeta Mellark, o tributo masculino do Distrito 12, é escolhido logo após o sacrifício feito por Katniss. Em um trem, ambos são levados à Capital e, no meio do caminho, são instruídos por Haymitch, tributo vencedor da 50ª edição dos Jogos Vorazes e mentor dos tributos do Distrito 12 que se seguiram.

⁷ Tradução livre do original: “[...] Tyrannical governments have also used the techniques of geographical containment of certain populations, as well as the nearly complete elimination of the rights of the individual. In the book, the annual Hunger Games themselves are a power tool used as reminder of who is in charge and what will happen to citizens who don’t capitulate”.

Na Capital, passam pelo Centro de Transformação, local onde são submetidos a tratamentos estéticos e são apresentados diante de todo o país na cerimônia de abertura. Após se exercitarem e praticarem lutas no Centro de Treinamento, cada tributo, em sessões particulares, demonstra aos Idealizadores dos Jogos, aqueles que fazem as regras e controlam a arena, quais são seus talentos de guerra e de combate com a finalidade de angariar Patrocinadores, pessoas da Capital com alto poder aquisitivo que podem enviar suprimentos e armas para dentro da arena aos seus escolhidos. É aqui que Katniss demonstra quão boa pode ser com arco e flechas, atributo que lhe será útil.

Antes de serem lançados na arena, os tributos realizam entrevistas, obrigatoriamente, e elas são transmitidas a todo o país. No programa, Ceaser Flickerman dialoga com cada tributo, mas Peeta se sobressai ao declarar que é apaixonado por Katniss desde a infância. “O barulho da multidão é ensurdecedor. Peeta arrasou com todos nós definitivamente com sua declaração de amor a mim. Quando o público finalmente se acalma, ele deixa escapar um soluçante ‘Obrigado’ e volta para seu assento” (COLLINS, 2010, p. 147). Katniss não acredita em tal declaração, porém não há tempo para refletir muito bem sobre o assunto, uma vez que os Jogos têm início no dia seguinte.

Os Jogos começam e quase metade dos vinte e quatro tributos morre no primeiro dia. Katniss consegue um arco e flechas e usa suas habilidades de caça para sobreviver enquanto o número de mortos só aumenta. No decorrer dos jogos, Peeta, a fim de proteger Katniss, alia-se aos Carreiristas (tributos que treinam desde crianças, geralmente dos Distritos 1, 2 e 4); no entanto, a garota, por não ter ciência desse fato, acredita realmente que Peeta é seu inimigo e o incrimina por tal ação: “[...] Juntar-se ao bando de chacais dos Carreiristas para caçar o resto de nós... Ninguém do Distrito 12 jamais pensaria em algo assim! [...]” (COLLINS, 2010, p. 117).

Supostamente devido à imagem de “amantes desafortunados” que foi construída pela produção do programa ao redor de Katniss e Peeta, é anunciada uma nova regra durante os Jogos: “[...] Sob a nova regra, dois tributos de mesmo distrito serão declarados vencedores se forem os últimos dois a permanecer vivos [...]” (COLLINS, 2010, p. 261). Após ouvir o anúncio, Katniss sai à procura de Peeta, de quem tinha se afastado e, quando finalmente o encontra, descobre que o garoto está gravemente ferido. Ela descobre uma caverna, que serve como abrigo, e cuida de Peeta enquanto age como uma garota apaixonada para manter a audiência interessada nos dois.

Quando ambos são os dois últimos tributos, os Idealizadores dos Jogos mudam as regras novamente e, em uma clara tentativa de conduzir a um final dramático, dizem que

apenas um deles poderá vencer a competição. Em um último ato de esperança, ambos concordam em cometer suicídio simultaneamente comendo amoras envenenadas, pois acreditam que a Capital prefere dois vencedores ao invés de nenhum. A estratégia funciona, “– Parem! Parem! Senhoras e senhores, tenho o prazer de anunciar os vitoriosos da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, Katniss Everdeen e Peeta Mellark! Eu apresento... os tributos do Distrito 12!” (COLLINS, 2010, p. 367) e ambos são declarados vitoriosos. Apesar disso, a tentativa de duplo suicídio foi tomada como uma afronta ao presidente da Capital e como um ato de rebeldia para a maioria dos distritos, tema que se desenvolverá nos segundo e terceiro livros da série.

No segundo livro, *Em chamas* (2011a), são narrados os acontecimentos após Katniss e Peeta vencerem a 74ª edição dos Jogos Vorazes. Os dois tributos retornam ao Distrito 12 e se mudam para a Aldeia dos Vitoriosos, lugar restrito aos tributos vencedores dos Jogos. Prestes a iniciarem a turnê feita anualmente pelo vencedor de cada edição, Katniss recebe a visita de Coriolanus Snow, presidente de Panem, que a faz ver que corre riscos por ter infringido as regras dos Jogos ao tentarem um suicídio com o objetivo de saírem ilesos. O ato culminara em revoltas em vários distritos e fora considerado uma afronta à Capital. A fim de evitar que suas famílias e as pessoas que amam sejam penalizadas, Katniss e Peeta devem convencer toda a Panem de que a única razão de terem tentado comer as amoras envenenadas foi porque estavam realmente apaixonados um pelo outro.

As tentativas e o empenho de Katniss, ineficazes aos olhos do presidente Snow, provocam a convocação de vinte e quatro dos antigos vencedores para a realização do “Massacre Quaternário”, edição especial dos Jogos que acontece a cada vinte e cinco anos. Com isso, a 75ª edição dos Jogos Vorazes torna-se uma clara tentativa de eliminar Katniss de cena, pois a garota é a única vencedora feminina do Distrito 12 e, portanto, será enviada para a arena mais uma vez.

Logo no início dos Jogos, Katniss e Peeta se aliam a Finnick Odair, tributo do Distrito 4, vencedor da 65ª edição dos Jogos Vorazes, e a Mags, uma voluntária de oitenta anos, também do Distrito 4. A arena é completamente diferente da edição anterior, formada por uma praia e uma vasta floresta. No decorrer dos Jogos, e depois de enfrentarem diferentes armadilhas projetadas pelos Idealizadores dos Jogos, Katniss também se alia a Beetee e Wiress, ambos do Distrito 3, e à Johanna Mason, tributo do Distrito 7. Juntos, descobrem que a arena foi planejada para funcionar como um relógio, assim, a cada hora, um ataque diferente acontece em uma “fatia” específica da arena.

No final da narrativa, Beetee concebe um plano que supostamente eletrocutaria os tributos inimigos de Katniss, mas que, na realidade, é elaborado para destruir o campo de força ao redor da arena, obstáculo que impede os tributos de saírem dela; o plano não é totalmente realizado, porém Katniss lança uma flecha contra o campo de força e, ferida, desmaia: “Meu arco aponta para o quadrado ondulante, a falha, a... como foi que ele se referiu a isso naquele dia? A brecha na armadura. Deixo a flecha voar, vejo-a atingir sua marca e desaparecer, puxando o fio de ouro” (COLLINS, 2011a, p. 400).

Katniss recobra os sentidos em um aerodeslizador, um tipo de aeronave moderna, e descobre que havia um plano conhecido por todos os tributos, exceto por ela mesma e por Peeta, que tinha o objetivo de resgatá-los da arena; descobre também que o aerodeslizador se dirige ao Distrito 13 (considerado extinto e que de fato ainda existe) e que Johanna e Peeta foram retidos pela Capital, o que a deixa perturbada, porque seu maior objetivo era proteger e salvar Peeta. Já no Distrito 13, Gale, seu grande amigo e companheiro de caçadas antes de ela se voluntariar como tributo, visita-a e relata que fugiu do Distrito 12 com várias outras pessoas, inclusive a mãe e a irmã de Katniss, devido a um bombardeio por ordem de Snow, que aniquilou praticamente todo o distrito: “- Depois dos Jogos, eles mandaram aviões. Jogaram bombas incendiárias [...]” (COLLINS, 2011a, p. 412).

No terceiro e último romance da série, *A esperança* (2011b), Katniss conhece o lendário Distrito 13, governado por Alma Coin. Após acordar com a presidenta algumas condições, como, por exemplo, ela própria matar Snow, Katniss aceita ser o símbolo da revolução, o Tordo – termo que a caracteriza como a líder da revolução e também o título da versão em inglês *Mockingjay*. Enquanto Katniss e Gale treinam com o exército do Distrito 13, a garota passa a ser filmada e fotografada para a criação de pontoprops, descrito pela autora como um “[...] Assalto Televisivo [...], a abreviação de ‘pontos de propaganda’ [...]” (COLLINS, 2011b, p. 53-54), cujo objetivo é inseri-los na programação da Capital. No entanto, Katniss não se ajusta frente às câmeras em situações forjadas e Gale sugere que entre em combate pela primeira vez no Distrito 8, que sofrera um bombardeio da Capital. No Distrito em questão, Katniss prova ser o Tordo ao derrubar aerodeslizadores da Capital que, mais uma vez, bombardeiam o local, e a equipe de filmagem consegue elaborar pontoprops para transmissão nacional.

Quando Katniss novamente se mostra insuficiente como Tordo, Coin ordena o resgate de Peeta, Johanna, Annie e Enobaria, pois acreditava que, se Katniss tivesse Peeta ao seu lado, seu desempenho progrediria. Porém, Peeta, que sofreu uma lavagem cerebral chamada telessequestro, tenta matar Katniss, sufocando-a. O telessequestro é

[...] um tipo de condicionamento ao medo. O termo telessequestro vem da junção de palavras do grego antigo cujo significado, adaptado aos nossos dias, é ‘capturar a mente’, ou melhor ainda, ‘tomar posse da mente’. Acreditamos que o termo tenha recebido esse nome porque a técnica envolve o uso de veneno de teleguiadas, de onde vem o prefixo. Você foi picada em sua primeira participação nos Jogos Vorazes, de modo que, ao contrário da maioria de nós, você possui conhecimento em primeira mão dos efeitos do veneno (COLLINS, 2011b, p. 196).

Os médicos do Distrito 13, então, tentam recuperar a mente de Peeta, e em Katniss ressurgem o sentimento conturbado que tem pelo garoto.

Antes de atacarem a Capital, torna-se necessário conseguir o apoio do Distrito 2, o único distrito ainda a favor da Capital (e de onde provêm os Pacificadores, soldados treinados e comandados pela Capital). Já no Distrito 2, Gale sugere matar todos os que são contra a revolta, sem o direito de rendição e, apesar de Katniss não concordar, o plano é executado e a garota é baleada, mas sobrevive. Após a recuperação, Katniss se junta ao esquadrão de Boggs e é enviada para a Capital:

– Vamos ver isso. – Insegura agora, estendo a minha mão carimbada. – Você está comigo. É uma unidade especial de atiradores de elite. Junte-se a seu esquadrão. – Ele faz um aceno de cabeça para um grupo que está alinhado na parede. Gale. Finnick. Cinco outros que nem conheço. Meu esquadrão. Não só estou dentro como também vou trabalhar sob o comando de Boggs. Com meus amigos. Sinto-me forçada a dar passos calmos e dignos de um soldado em direção a eles, em vez de ficar aos pulos para cima e para baixo (COLLINS, 2011b, p. 269).

Após a morte de Leeg 2, membro do esquadrão de Boggs, Peeta é enviado do Distrito 13 para substituí-la. Ao adentrarem a Capital, uma bomba é acionada nas ruas da cidade, o que faz com que Boggs, o capitão do esquadrão, perca uma perna e morra. Porém, antes de morrer, passa a liderança a Katniss:

– Inapto a comandar. Transferindo com propriedade de segurança para o soldado Quatro-Cinco-Um do esquadrão, Katniss Everdeen. – Tudo o que ele consegue fazer é virar o Holo na direção do meu rosto. – Diz seu nome (COLLINS, 2011b, p. 299).

Sob o comando de Katniss, o esquadrão avança para o interior da Capital pelo esgoto, pois as ruas e avenidas da cidade estão repletas de Casulos, armadilhas que são acionadas por movimentos. Ainda assim, o grupo é atacado por bestas, monstros geneticamente

elaborados, dessa vez, sob forma de lagartos. Somente Katniss, Peeta, Gale, Pollux e Cressida sobrevivem. Disfarçados de moradores da Capital, eles procuram uma amiga de Cressida, chamada Tigris, residente da Capital e a favor da revolução. Tigris os ajuda, alimentando-os e escondendo-os em seu porão, até que formulem um novo plano, cujo objetivo será o de invadir a mansão de Snow e matá-lo, o que trará fim não apenas à guerra, mas igualmente aos Jogos.

Separaram-se em três grupos: Katniss e Gale; Cressida e Pollux; e Peeta, sozinho. Porém, eles não sabiam que os rebeldes já haviam começado a atacar a Capital, o que levou toda a população da cidade a se refugiar no pátio frontal da casa do presidente. Pacificadores capturam Gale, no entanto, Katniss, sozinha, dá continuidade ao plano. Quando avista Prim, que fora treinada a fim de que atuasse como médica dos rebeldes, um aerodeslizador, com a insígnia da Capital, surge e lança bombas numa barricada feita em frente à casa presidencial, matando Prim e muitas outras crianças.

Após o bombardeio, Katniss recobra os sentidos, pois estivera inconsciente devido às queimaduras provocadas pelo bombardeio, e descobre estar na mansão do presidente. Em um encontro não programado, a garota dialoga com Snow, que lhe diz não ser o responsável pelo bombardeio que causou a morte de várias crianças, inclusive, a de sua irmã. O presidente alega ter sido Coin, a presidenta do Distrito 13, a responsável. O presidente explicita ainda que essa estratégia de Coin, ao posicionar um aerodeslizador com a insígnia da Capital, tinha exatamente o objetivo de acusar Snow, para que toda a população o odiasse por matar crianças inocentes.

No dia da execução de Snow, Katniss, pronta para executá-lo, mata Coin em seu lugar, pois a garota chegara à conclusão de que o aerodeslizador, o que causara a morte de sua irmã, era realmente da presidenta, e que ela seria tão tirana quanto Snow – aliás, Coin, em uma reunião, incita que deveriam fazer uma última edição dos jogos somente com crianças dos moradores da Capital, como forma de retaliação. Então, a “ponta da minha flecha move-se para cima. Solto a corda. E a presidenta Coin desaba na lateral da varanda, mergulhando no chão. Morta” (COLLINS, 2011b, p. 399).

Apesar de assassinar a presidenta, Katniss é julgada e considerada inocente, pois um médico da Capital, dr. Aurelius, relata que a garota se encontra em estado instável devido às recordações dos Jogos e a tudo o que sofreu desde então. Após o pandemônio que foi a morte de Coin e a de Snow (não se sabe se este morreria engasgado devido ao sangue que se acumulava constantemente em sua boca ou se a multidão o sufocou), uma eleição direta foi realizada e Paylor, outrora comandante do Distrito 8, foi eleita como presidente de Panem.

Katniss, então, retorna ao seu antigo distrito com Haymitch e, posteriormente, Peeta. Katniss e Peeta se casam e têm dois filhos, um garoto e uma garota. “Eles estão brincando na Campina. A menina com cabelos louros e olhos azuis dança. O menino com cachos louros e olhos cinzentos se esforça para manter o ritmo dela com suas perninhas gorduchas de bebê [...]” (COLLINS, 2011b, p. 418). Os Jogos Vorazes têm seu fim e Katniss tem uma vida calma, longe das sangrentas arenas da Capital.

3. O mito: origem, dessacralização e retorno

Após o resumo introdutório dos três romances e por esta pesquisa realizar uma comparação entre a personagem criada por Collins e os modelos cunhados na Literatura Clássica, faz-se necessário entender a função dos mitos na Antiguidade Clássica e como ainda têm o poder de influenciar as artes em geral, seja a própria literatura, seja o cinema, as artes plásticas e até mesmo as plataformas de videogames. Sabemos que muitas culturas, nos mais diversos cantos do mundo, têm seu próprio conjunto de mitos, porém, por esta pesquisa analisar como Suzanne Collins representa o herói da Mitologia greco-romana em sua série, tomaremos Grécia e Roma como ponto de partida e lugar da gênese do mito clássico.

De acordo com Jolles (1930), o mito pode ser entendido como uma protofilosofia grega, ou seja, é a primeira ciência do pensamento grego no que diz respeito ao modo de interpretar a origem das coisas (origem do mundo, da vida e da morte, dos animais e da vegetação, da água e do fogo, do bem e do mal, da saúde e da doença). Assim, podemos depreender que, nas origens, o mito não foi apenas religião, não se entrelaçou apenas ao sagrado, mas era também “a origem do desenvolvimento da ciência e da filosofia” (JOLLES, 1930, p. 84).

O mito baseou-se na tradição do coletivo grego e foi nela que o rapsodo, pessoa que narrava as grandes histórias, extraía “os motivos da narrativa, ou pelo menos a trama que os organiza, conferindo-lhes um sentido, uma direção” (BRICOUT, 2005, p. 192). Havia, assim, um pacto de fidelidade entre quem ouvia e quem narrava: o público acreditava sem questionar no que narrava o rapsodo, pois este recebera uma benção divina, sendo que “essa autoridade vem do fato de que ele ou testemunhou diretamente o que está narrando ou recebeu a narrativa de quem testemunhou os acontecimentos narrados” (CHAUÍ, 2000, 35). É interessante mencionar ainda que os rapsodos

viajavam pelas regiões da Grécia, em banquetes, jogos, praças, e festas públicas, e possibilitavam aos ouvintes entrar em contato com uma grande diversidade de narrativas, levando-as do meio particular em que estavam inseridas, ou da propriedade da elite culta, para o homem comum gerando assim a “memória social” (RODA, 2012, p. 28).

A partir disso, podemos nos lembrar de alguns poetas clássicos, de narradores de épicos a dramaturgos, a fim de tornar evidente a multiplicidade de poetas gregos e latinos de que hoje temos conhecimento.

Hesíodo, grande poeta e de família pobre, produziu dois grandes poemas: *Os trabalhos e os dias* e *Teogonia*, sendo este último assentado principalmente em narrativas mitológicas. Grimal (2009, p. 15) afirma que *Teogonia*, a composição mais conhecida de Hesíodo, é um registro religioso complexo, no qual se misturam histórias provenientes do mundo oriental sobre divindades e heróis, o que nos ajuda a compreender o nome da obra em si, uma vez que o termo *teogonia* significa “o nascer dos deuses”. Em consonância, Hamilton (1992, p. 16) afirma que *Teogonia* “é um relato da criação do universo e das gerações dos deuses, e tem grande importância para o estudo da mitologia”, visto que a obra é um dos documentos mais antigos da Mitologia grega de que temos conhecimento.

Contemporâneo a Hesíodo, temos Homero, que compõe narrativas, *Iliada* e *Odisseia*, com caráter heroico: Aquiles e Odisseu são exemplos de herói da Literatura Clássica, pois enfrentam inúmeros desafios em suas aventuras, Aquiles na guerra de Troia e Odisseu em seu retorno à Ítaca. Hamilton (1992) demonstra que a Mitologia grega tem início em Homero, porque a obra *Iliada* é considerada a primeira produção grega desse caráter, sendo, portanto,

[...] o que há de mais velho na literatura grega, e foi escrita em uma linguagem rica, sutil e bela, por trás da qual devem jazer séculos em que homens estavam se empenhando em expressar-se com clareza e beleza, o que constitui uma prova irrefutável de civilização [...] (HAMILTON, 1992, p. 7).

Podemos dizer que a criatividade e a sabedoria de Homero encantaram sua geração e ainda nos encantam, porque “suas obras contribuíram grandemente para unificar e articular a cultura grega” (ELIADE, 2002, p. 131). No mais, Homero era visto como, para além de um grande poeta, o pai da educação grega e, conforme vemos em Roda (2012, p. 29-30), “essa ligação entre o poeta e o educador era anterior ao registro escrito dos temas épicos. A transmissão oral dos preceitos sagrados efetuados pelos rapsodos [...] era uma tradição grega desde a origem de sua civilização”, sendo que “a conduta ideal de cada cidade e de cada cidadão deveria pautar-se de acordo com os ensinamentos presentes na poesia épica”. Homero, com suas narrativas, faz nascer o herói, com características sob as quais o homem grego se espelhava e tomava como exemplo de educação.

Grande parte do conjunto de histórias de cunho mitológico depende, substancialmente, do poeta romano Ovídio que, de acordo com Hamilton (1992), representa a Literatura Clássica por ser o poeta que mais contribuiu para o que conhecemos hoje como Mitologia (o termo, neste caso, é entendido como conjunto de mitos, ou seja, uma compilação/união de mitos). A autora ainda nos diz que “nenhum escritor da Antiguidade pode comparar-se a ele,

que fez um relato de todas as histórias, e que o fez com grande fôlego e amplitude” (HAMILTON, 1992, p. 15). Dentre suas obras de maior destaque, menciona *Metamorfozes*, um conjunto de mitos que narra histórias de personagens transformando-se em rios, flores, pedras, etc. É conhecido o penoso caso da ninfa Eco que, apaixonada por Narciso, “teria desaparecido depois de morta, convertendo-se numa voz que, a partir desse momento, jamais deixou de repetir as últimas sílabas das palavras pronunciadas” (GRIMAL, 2011, p. 126-127).

Dramaturgos tiveram, igualmente, seu lugar junto à Mitologia, ilustrando-a mais por meio das ações humanas do que pela ação dos deuses. Sófocles elaborou mais de cem tragédias, e *Édipo-rei* é possivelmente o drama mais conhecido e o mais trágico de todos, pois nele encontramos a história dos infortúnios do rei tebano, cujo nome (Édipo) fora relacionado aos dois crimes que motivavam nos gregos o maior terror: o parricídio e o incesto. Outros dois poetas trágicos que podemos mencionar são Ésquilo e Eurípedes. De acordo com Hamilton (1992, p. 17), dentre os três, Ésquilo é o mais antigo e, de todas as peças que escreveu, *Prometeu acorrentado* é uma das mais imponentes, justamente por tratar a história de um titã que, compadecido com o homem, apresenta e oferece-lhe uma faísca do fogo celestial. Júpiter, deus supremo, que considera a raça humana como inferior, pune Prometeu ao suplício eterno de permanecer acorrentado e ter o fígado consumido por um abutre diariamente.

Por fim, Eurípedes, o mais jovem dentre os três, foi vencedor do festival de teatro ateniense por cinco vezes, sendo a última vitória realizada como uma honra prestada postumamente. Diferentemente de Sófocles e Ésquilo, suas obras retratam “pessoas reais e normais” e apenas tangenciam a Mitologia, os deuses e a realeza, formando um retrato social das minorias, pois relatam histórias de pessoas negadas e vencidas. Citemos o exemplo de *Medeia*: mesmo após auxiliar Jasão, a personagem foi traída e renegada, no entanto, vingou-se do marido, assassinando os filhos que teve com ele, bem como a princesa com a qual Jasão pretendia se casar.

Não podemos nos esquecer de Vergílio, o grande poeta latino, que, sem dúvidas, posiciona-se como principal poeta em relação aos seus contemporâneos. Hamilton (1992, p. 18) afirma que “ele não acredita nos mitos mais que Ovídio, mas neles encontrou algo da natureza humana, e deu vida aos personagens mitológicos como ninguém antes dele havia feito, desde os trágicos gregos”. Vergílio é o autor da célebre obra *Eneida*, cuja história narrada é a do herói troiano Eneias: fugindo da Guerra de Troia, o semideus é guiado pela deusa Vênus, sua mãe, até o território italiano, onde alicerça a cidade de Roma.

Apesar de termos hoje registros escritos das histórias desses famosos poetas e dramaturgos, essa “ciência” mitológica era disseminada pela oralidade. É verdade que, se olharmos para a palavra mito, que provém de *mythos*, termo que “deriva de dois verbos: do verbo *mytheyo* (contar, narrar, falar alguma coisa para outros) e do verbo *mytheo* (conversar, contar, anunciar, nomear, designar)” (CHAUÍ, 2000, p. 35), poderemos imaginar pessoas reunindo-se ao redor de um rapsodo, que iniciava a história *in media res* e narrava sobre o nascer dos dias, sobre grandes feitos heroicos, sobre as relações dos deuses com o homem, etc. O mito

era, portanto, um discurso pronunciado ou proferido para ouvintes que recebiam como verdadeira a narrativa, porque confiavam naquele que narrava; logo, é uma narrativa feita em público, baseada na autoridade e confiabilidade da pessoa do narrador (PASCUTTI, 2005, p. 61-62).

As histórias narradas pelos rapsodos, de acordo Grimal (2011), em *Mitologia grega*, podiam ter fundo religioso ou serem relatos heroicos. O autor expõe ainda que o mito gera a parte irracional do pensamento humano e que ele se integra a todas as atividades do espírito. Em consonância, Vernant (1973, p. 303) relata que, “na religião, o mito exprime uma verdade essencial; é saber autêntico, modelo de realidade [...]”, assim, é nítida a interdependência entre o mito clássico e a religião. O caráter sacro dos mitos é confirmado na religião dos gregos, que eram politeístas, isto é, adoravam e rendiam cultos a diversas divindades, sendo Zeus o primeiro de todos, senhor dos céus. Grimal (2009, p. 35) indaga: “quais os grandes deuses da Grécia? A tradição [...] conhecia doze Olímpianos [...]”, como podemos perceber no *Dodecateon Olímpico*:

Zeus, rei dos deuses
Hera, esposa de Zeus
Poseidon, deus dos oceanos
Demétria, deusa da fertilidade
Héstia, deusa da lareira e do lar
Afrodite, deusa da beleza e do amor
Apolo, deus da profecia e da música
Ares, deus da guerra
Ártemis, deusa da caça e do parto
Atena, deusa da sabedoria, dos ofícios e dos guerreiros
Hafaísto, deus dos ferreiros
Hermes, mensageiro dos deuses (CHALINE, 2008, p. 24).

Havia também deuses menores, e assim formara-se o panteão grego. Os gregos (e acrescentamos aqui qualquer outro povo e cultura) criaram e acreditaram nessas histórias

sobre deuses e heróis, pois “cultuar os deuses era cultivar o elemento divino do próprio mundo em que viviam” (RODA, 2012, p. 27). A epopeia grega pretendia, em seu âmago,

[...] engrandecer os debates dos homens e, através do mito, ampliá-los às dimensões do universo. Seus relatos, tomados à letra, manifestam fé religiosa: Zeus e as divindades do Olimpo intervêm nas questões humanas de modo concreto; é preciso honrá-los com sacrifícios, acalmar seus ressentimentos, ganhar suas boas graças por todos os meios. Mas, desde logo, a interpretação tende a ultrapassar a estreita materialidade (GRIMAL, 2011, p. 9-10).

Dessa forma, percebemos que, sendo uma das funções do mito a religiosa, os gregos atribuíam os acontecimentos a sua volta aos deuses, ora culpando-os, ora louvando-os. Percebemos isso quando voltamos os olhos para a *Odisseia*, de Homero, no canto I. Na narrativa, os deuses encontram-se no Olimpo, e Zeus, o primeiro a falar com os outros deuses, demonstra-se descontente com os mortais: “- Santos numes! é de ver como *os mortais se queixam dos deuses! Atribuem a nós a origem de suas desgraças*, quando eles próprios, com sua estultícia, arranjam tribulações a mais de sua sina [...]” (HOMERO, 2004, p. 10, grifo nosso). Os gregos acreditavam que Zeus e as demais deidades intervinham no comportamento humano e, por isso, era necessário erguer templos para honrá-los, acalmar sua ira, pedir por uma boa colheita ou um novo amor.

Além disso,

cada cidade ou região dava culto de seus deuses uma característica e seus rituais traduziam seu modo de pensar e agir. Era um reflexo da vida cotidiana, social e familiar. Também não havia livros que normatizassem o culto nem profetas que o determinassem. Cada culto era organizado segundo os preceitos e necessidades da comunidade. As histórias eram contadas e recontadas desde a infância e tornavam-se parte da configuração total do mundo pelo homem grego e estavam intrinsecamente ligadas à sua posição frente ao mundo e à sociedade, ou seja, eram um componente de sua tradição cultural e de sua própria vida [...] (RODA, 2012, p. 28).

É sabido que, com o tempo, as narrativas mitológicas perderam espaço para a Filosofia, que deriva do mito como uma extensão racional e, ao mesmo tempo, dessacraliza-o. De acordo com Chauí (2000, p. 32), baseando-se em historiadores, a Filosofia surge no “final do século VII a.C. e início do século VI a.C., nas colônias gregas da Ásia Menor (particularmente as que formavam uma região denominada Jônia), na cidade de Mileto”. A respeito desse assunto, Vernant (1973, p. 293) afirma que “[...] O nascimento da filosofia, na

Grécia, marcou assim o começo do pensamento científico, poder-se-ia dizer simplesmente: do pensamento [...]”.

Não houve, contudo, uma severa ruptura entre Filosofia e mito, nem mesmo podemos dizer que o pensamento mítico acaba e, instantaneamente, a Filosofia nasce, porque a Filosofia “valeu-se do Mito como matéria de análise” (RODA, 2012, p. 32). Tão somente podemos afirmar que, por consequência ao nascimento da Filosofia, os mitos começaram a perder forças frente a essa nova área do pensamento, visto que, para Chauí (2000), a Filosofia pode ser compreendida como uma racionalização lógica dos mitos. Talvez possamos declarar que o politeísmo, culto aos vários deuses, aos poucos cede lugar ao antropocentrismo, em que o homem deixa de acreditar fielmente nas ações dos deuses sobre todas as coisas e passa a racionalizar todos os fenômenos a sua volta. Dessa forma, a Filosofia se configura como uma “explicação científica da realidade produzida pelo Ocidente” (CHAUÍ, 2000, p. 36). A pesquisadora ainda elenca três diferenças entre mito e Filosofia:

1. O mito pretendia narrar como as coisas eram ou tinham sido no passado imemorial, longínquo e fabuloso, voltando-se para o que era antes que tudo existisse tal como existe no presente. A Filosofia, ao contrário, se preocupa em explicar como e por que, no passado, no presente e no futuro (isto é, na totalidade do tempo), as coisas são como são.
2. O mito narrava a origem através de genealogias e rivalidades ou alianças entre forças divinas sobrenaturais e personalizadas, enquanto a Filosofia, ao contrário, explica a produção natural das coisas por elementos naturais primordiais [...] por meio de causas naturais e impessoais [...].
3. O mito não se importava com contradições, com o fabuloso e o incompreensível, não só porque esses eram traços próprios da narrativa mítica, como também porque a confiança e a crença no mito vinham da autoridade religiosa do narrador. A Filosofia, ao contrário, não admite contradições, fabulação e coisas incompreensíveis, mas exige que a explicação seja coerente, lógica e racional; além disso, a autoridade da explicação não vem da pessoa do filósofo, mas da razão, que é a mesma em todos os seres humanos (CHAUÍ, 2000, p. 36-37).

Podemos tecer algumas considerações a respeito dessas diferenças. Enquanto o mito era plasmado na tradição coletiva, seu âmagô era encontrado no passado e o rapsodo sentia-se abençoado pelos deuses e narrava histórias antigas, a Filosofia clássica se posicionava em um patamar que olhava tanto para o passado, como para o presente e o futuro (e aqui referimo-nos ao verbo “olhar” no sentido de *observar, teorizar, compreender* o funcionamento e a relação entre todas as coisas). Dessa forma, enquanto o “olhar” filosófico clássico era mais ativo e analítico, o “olhar” mitológico era mais passivo e contemplativo, no sentido de que a preocupação do rapsodo era narrar os acontecimentos anteriores e não indagar, questionar e

investigar sua veracidade. O interesse primeiro “do mito está no fato de nos fazerem remontar a uma época em que o mundo era jovem e as pessoas tinham uma forte ligação com a terra, as árvores, as flores, as montanhas e os mares”, alega Hamilton (1992, p. 3). Com efeito, deduzimos que, na Antiguidade Clássica, época em que as narrativas mitológicas foram criadas, quase não se distinguia o *real* do *irreal*, entendendo aqui, o *real* como tudo aquilo que é, de certa forma, explicado pela ciência e *irreal* como tudo o que é fantasioso, artificial e fictício.

Como destaca Chauí (2000), o mito não se importava com contradições, pois o interesse era contar as grandes histórias, míticas e heroicas, que eram fielmente creditadas como verdadeiras por quem as ouvia. Já a Filosofia, embora utilizasse os mitos como exemplos, não admitia contradições nem o inexplicável, mas somente o pensamento coerente e racional. Assim, a Filosofia desmistificou o mito: se neste ciência e religião andavam de mãos dadas, naquela havia espaço para apenas uma, a ciência, regida pelo raciocínio lógico.

Apesar da dessacralização do mito, no início do século XX, pesquisadores das áreas da História e da Antropologia trouxeram à luz a importância dos mitos “na organização social e cultural das sociedades” (CHAUÍ, 2000, p. 36). Joseph Campbell, estudioso da área de Mitologia e religião, por exemplo, declara que podemos entender os mitos como “histórias sobre a sabedoria de vida” (CAMPBELL, 1990, p. 9). Nessa linha de pensamento, inferimos que, para escritores, artistas, roteiristas, pesquisadores e, de modo geral, para o homem contemporâneo,

revisitar o passado não pode ser um gesto ingênuo de resgate de uma época gloriosa ou próxima da perfeição. *Retrocedemos nosso olhar pela necessidade*, ou mesmo pela exigência, *de entender o nosso tempo*, que vê manifesto o passado em inumeráveis momentos epifânicos de reconhecimento (VIEIRA; THAMOS, 2011, p. 6, grifo nosso).

De fato, há duas perspectivas por meio das quais é possível olhar⁸ os mitos, pois a palavra, segundo Eliade (2002, p. 8, grifo nosso), “é hoje empregada tanto no sentido de ficção ou ilusão, como no sentido [...] de tradição sagrada, revelação primordial, *modelo exemplar*”. Ainda de acordo com Eliade (2002, p. 11), “o mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares”. Os dizeres do autor reafirmam a perspectiva adotada pela pesquisa, que é simultaneamente dupla, porque, a nosso ver, Suzanne Collins, escritora da série em estudo,

⁸ A palavra “olhar” recebe, novamente, a significância de “observar, analisar, investigar”.

cria uma história fictícia, portanto, fabulosa e, ao mesmo tempo, traz à luz o modelo exemplar do herói mitológico (relacionando-o a Espártaco, um herói histórico), com valores de conduta que ainda permanecem no pensamento humano, no inconsciente coletivo.

Podemos, assim, relacionar nossa posição a uma das quatro funções do mito elencadas por Campbell (1990, p. 32, grifo nosso): “[...] existe uma quarta função do mito, aquela, segundo penso, com que todas as pessoas deviam tentar se relacionar – a *função pedagógica*, como viver uma vida humana sob qualquer circunstância. *Os mitos podem ensinar-lhe isso*”. Essa função, a de olhar para os mitos como um relato que revela um modelo exemplar e pedagógico, desvela as muitas etapas da vida humana, do nascimento à morte, e todo o aprendizado que o homem constrói espelhando-se em algo/alguém, aspectos que, a nosso ver, estão inseridos em “Jogos vorazes”, afinal, a jornada do herói relaciona-se com a vida do homem, com seus medos, anseios, sonhos, objetivos, etc.

Relembremos ainda que a principal e atual “função do mito consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte e a sabedoria” (ELIADE, 2002, p. 13). Assim, entendemos que os mitos ainda têm muito a nos ensinar e que, embora não sejam mais sagrados, ainda se preservam como influenciadores, um ponto de partida, para o trabalho artístico. Isso significa, portanto, que o plano narrativo dos mitos pode ter servido de inspiração à Collins, sendo possível criar uma ficção com a qual podemos aprender algo. A autora revisitou o passado clássico de modo a ressignificá-lo com a ótica de seu tempo, o século XXI, e reformulou o modelo exemplar de herói em uma personagem feminina. A partir disso, a obra de Collins, direcionada ao público infanto-juvenil, é construída por meio de um viés pedagógico: ensina aos seus leitores a importância de elementos éticos e morais para se viver em sociedade, afinal, sua heroína, como veremos, ao lutar contra a opressão de um presidente tirano, revela conter, em sua caracterização, elementos nobres, como o altruísmo.

Suzanne Collins não é a única a usar como modelo ou inspiração elementos e motivos de narrativas mitológicas para (re)criar, (re)compor sua narrativa na contemporaneidade, mas muitos outros autores, produtores cinematográficos, artistas plásticos, etc., perfazem o mesmo caminho e assim mantêm viva a tradição clássica. A série “Percy Jackson e o Olimpianos”, do escritor norte-americano Rick Riordan, é um exemplo de obra literária extremamente intertextual no que diz respeito aos mitos clássicos. O autor reconta inúmeras narrativas e, ao mesmo tempo, resgata o modelo de herói, representado, principalmente, pelo personagem Percy Jackson. Rick Riordan, portanto, retoma e atualiza narrativas tão simbólicas e férteis, e não as subverte, ou seja, não as encaminha ao campo da paródia.

Não só a literatura, como bem sabemos, perfaz o caminho do eterno retorno ao mito (Cf. SAMOYAUULT, 2008). O cinema e as séries de televisão igualmente voltam os olhos para a Literatura Clássica, pois percebem o quão simbólicas são suas histórias, ainda mais se se relacionam com a contemporaneidade. Como exemplo, podemos mencionar o filme de ação e fantasia “Hércules” (2014), recente adaptação cinematográfica, dirigido por Brett Ratner baseado na *graphic novel Hercules: the Thracian Wars* (em português, traduzimos como “Hércules: as Guerras Trácias”), da editora *Radical Comics*. No filme, são mostrados os acontecimentos após o herói ter terminado os doze trabalhos, assim, diferente do mito original, no qual o herói é transposto da posição de semideus para um deus, no filme, continua um semideus. Além da retomada do mito pela história em quadrinhos (HQ) e, posteriormente, por sua adaptação fílmica, há uma atualização na história de Hércules, pois este possui um “pós-doze-trabalhos” e sua vida não se destina a morar no Olimpo, como no mito original.

Muitas outras narrativas fílmicas e televisivas, plataformas de videogames, HQs e obras literárias enfocam os mitos da Literatura Clássica, bem como seus consagrados heróis. Esse conjunto de obras recupera histórias e lendas de outras eras, interage com um ou mais textos, a fim de dar nova roupagem, demonstrando, assim, o eterno retorno do mito, “[...] cujo enunciado é sempre reiterado e indefinidamente re-atualizado” (SAMOYAUULT, 2008, p. 15). Entendemos, assim, que as narrativas mitológicas formam um campo simbólico e significativo, em que novas narrativas as recolhem e acolhem como tema universal e lhes dão novos significados de acordo com o objetivo que pretendem atingir. Manifestam, portanto,

a relação imemorial do homem com os elementos mais básicos da natureza e as forças mais profundas do cosmos, aflorando assim o que jaz na profundidade da psique humana como amor, ódio, vida, morte, fidelidade, traição, etc. Ao utilizar ou decifrar o lado simbólico dos Mitos, o homem se expressa e se compreende melhor. É por isso que as Mitologias, como conjuntos, e a Mitologia, como estudo, sobrevivem pelos séculos, tornando-se parte indissociável do patrimônio cultural humano, no qual participam e influem sempre (RAMOS, 2005, p. 3).

A Mitologia, sendo patrimônio cultural do homem, renasce como fonte da imaginação criativa, isto é, um manancial simbólico do qual (re)surgem histórias. Mesmo após centenas de anos, ainda retornamos aos mitos, revisitamos a gênese do pensamento do homem primitivo grego, egípcio, hebreu, nórdico, e mesmo o brasileiro com seu rico folclore. Heróis, deuses e ninfas são alguns dos personagens que ainda povoam as histórias fictícias da contemporaneidade nas mais variadas formas artísticas e, desse vasto conjunto de relatos e

lendas que versam sobre a condição humana (recheados de aventuras, ritos e costumes), cabe a nós, na condição de homens, manter viva toda uma tradição.

O mito é universal, coletivo e passivo de atualizações e adaptações, por isso perdura em nossas mentes. É a fonte para a criação, nele artistas encontram narrativas simbólicas e férteis que podem dar origem a tantas outras. Dali emerge grande parte da criatividade das artes: a literatura, as artes pictóricas, os filmes hollywoodianos, os games de ação, pelo viés intertextual, apropriam-se dessas antigas narrativas, fazem alusões a esses mitos, dão novas significações, subvertem sentidos (levando à paródia) e utilizam-se dessas histórias já há muito tempo conhecidas a fim de criar novas.

As artes retornam aos mitos, ricos em símbolos, e promovem releituras, encantando e ressignificando a vida do homem, porque ele ainda se interessa por esses assuntos. A tal respeito, Campbell (1990, p. 9-10) diz: “[...] meus estudantes, hoje, estão muito interessados em mitologia, porque os mitos lhe trazem uma mensagem [...]”, pois “são histórias sobre a sabedoria da vida [...]”. Ainda de acordo com Campbell (1997, p. 15, grifo nosso),

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a *viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos*. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

O retorno aos mitos nos mostra, então, como a sociedade (seja qual for) de uma época longínqua se expressava e como nós também podemos nos expressar por meio deles. O mito torna-se um dos elementos essenciais à arte e sua utilização acarreta “a transformação dos mesmos para atingir o objetivo proposto pela própria obra do artista, divertir, informar, dar a conhecer os eventos e mistérios da história e, principalmente, possibilitar a catarse do público” (RODA, 2012, p. 31).

No caso da autora de nosso *corpus*, Suzanne Collins, ao utilizar-se da Mitologia Clássica para compor narrativas, recupera o modelo de herói, inserindo-o em uma personagem feminina. Além disso, relembra um herói histórico e, da mesma forma, representa-o em uma mulher. Podemos, a partir desse capítulo, que discorreu acerca do conceito de mito, caracterizar o modelo do Herói Clássico, uma vez que nosso objetivo é observar até que ponto Katniss, em sua posição de heroína, encaixa-se nesse modelo e quais

significados lhe são acrescentados. Outros textos serão trazidos para essa parte da reflexão, como, por exemplo, Propp (2010) e Sellier (2005), pois acreditamos que complementarão o estudo do modelo de herói.

4. A representação do Herói Clássico

Neste capítulo, nosso objetivo é revisar o modelo de Herói Clássico, com base, principalmente, em Joseph Campbell (1997), *O herói de mil faces*, aparato teórico de maior importância no que diz respeito à caracterização da heroína feita pela escritora de “Jogos vorazes”. Posteriormente, analisamos a personagem Katniss Everdeen com o propósito de evidenciar o modo como Collins, no plano narrativo dos três romances da série, insere o modelo de Herói Clássico no percurso de sua personagem feminina.

4.1. O Herói

O herói, para Campbell (1997, p. 28, grifo nosso),

[...] é o *homem ou mulher*⁹ que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce. O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal –, renasceu. Sua segunda e solene tarefa é [...] retornar ao nosso meio transfigurado, e ensinar a lição de vida renovada que aprendeu.

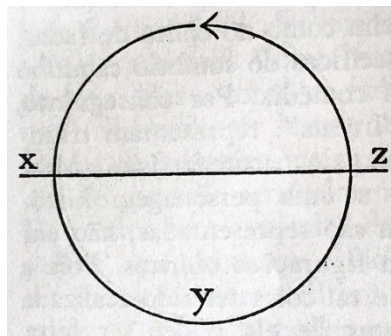
Então, segundo o autor, o herói é um personagem literário, único em sua categoria, que conseguiu vencer todo e qualquer obstáculo a ele imposto. Depois de retornar de sua aventura, não é mais o mesmo, pois alcançou seus objetivos ao enfrentar o que ninguém mais podia; transfigurou-se em homem eterno e engrandecido, permaneceu na memória daqueles que o conhecem e cabe somente a ele ensinar à posteridade tudo o que aprendeu no decorrer de sua jornada. Ainda que essa definição seja genérica, ela é capaz de iniciar a caracterização desse personagem que, como veremos, possui uma gama de especificidades no que diz respeito à sua jornada e aos elementos que compõem seu arquétipo.

Campbell (1997, p. 36) estabelece, então, “o percurso padrão da aventura mitológica do herói [...]: *separação-iniciação-retorno* – [elementos] que podem ser considerados a

⁹ É interessante observar que Campbell (1997) abre uma porta quase imperceptível ao afirmar que a mulher pode ser herói, mas devemos ter em mente que o pesquisador norte-americano não se detém na Mitologia greco-romana, ou seja, por meio de suas pesquisas, nas quais compara diversas mitologias, foi possível encontrar, em outras culturas que não a clássica, a mulher posicionando-se como herói. Contudo, o Herói Clássico, como veremos, era representado geralmente por personagens masculinas.

unidade nuclear do monomito”, ou seja, a narrativa de cunho heroico. Para este “percurso padrão” do herói ou, nas palavras de Campbell, o “monomito”, daremos o nome de *esfera do heroísmo clássico*. Tomaremos, a priori, como exemplo, o diagrama do monomito, que ilustra, ainda que de forma resumida, o percurso do herói. É pertinente observar que nosso objetivo é, ao final deste capítulo, propor um aprimoramento deste diagrama, não no sentido de melhorá-lo, mas que ele seja específico do Herói Clássico greco-romano:

Figura 1 – Monomito



Fonte: CAMPBELL, 1997, p. 36

Como podemos observar no diagrama acima, há um padrão na jornada do herói, que se configura em uma x-separação (do mundo comum), uma y-iniciação (a aventura ou jornada) e um z-retorno (para seu lugar de origem ou para um lugar almejado), ou seja, há “[...] um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 40).

4.2. A morfologia do Herói Clássico¹⁰

Devemos começar o estudo destacando que, para os gregos e romanos, o herói se localiza na posição intermediária entre os deuses e os homens, ou seja, possui, na maioria dos casos, uma estirpe divina ou, pelo menos, nobre. Ele

nasce em geral de pais ilustres: seu pai, ou sua mãe, é de natureza divina (Hércules, Aquiles); ou, pelo menos, seus pais são reflexos terrestres da divindade: reis, príncipes, seres próximos dos deuses. Em muitos casos, o casal enfrentou dificuldades, quer políticas, quer familiares (por exemplo,

¹⁰ É pertinente esclarecer que a palavra “morfologia”, usada no título do subcapítulo, teve sua gênese em Propp e seu famoso livro *A morfologia do conto maravilhoso*. De acordo com o autor russo, “a palavra *morfologia* significa o estudo das formas” (PROPP, 2010, p. 1), então, acreditamos ser interessante apropriar-nos do termo utilizado em sua obra para a caracterização do modelo de Herói Clássico.

uma longa esterilidade da mãe: Sansão). O nascimento do filho foi procedido de oráculos ou de sonhos proféticos, e acompanhou-se de prodígios (ou “presságios”). É frequente esses avisos conterem ameaças ao pai e o recém-nascido ser então rejeitado pela família, abandonado, “exposto”, condenado a perecer (Édipo, Ciro) (SELLIER, 1998, p. 468).

Apesar de o Herói Clássico possuir essa ascendência divina, ele habita um mundo comum, ordinário. No entanto, enquanto a maioria das pessoas prefere o conforto de suas vidas pacatas, o ser heroico, aquele que recebe o chamado, é corajoso o suficiente para iniciar uma jornada desconhecida. Dessa forma, cabe ao herói

[...] 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 (isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local) e penetrar no domínio da experiência e da assimilação, diretas e sem distorções [...] (CAMPBELL, 1997, p. 27).

Isso significa dizer que o herói precisa se aceitar como tal, compreender o seu papel no mundo para, enfim, iniciar sua jornada. Conseqüentemente, “retirar-se da cena mundana” pode significar também uma retirada do mundo natural (ordinário, comum) para um mundo sobrenatural (extraordinário, atípico), pois, conforme nos demonstra Campbell (1997, p. 36), o herói, no percurso completo de sua jornada, vem “do mundo cotidiano [e] se aventura numa região de prodígios sobrenaturais: ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com poder de trazer benefícios aos seus semelhantes”.

Vejamos o exemplo de Perseu, filho de Zeus, o deus dos deuses e dos homens. O herói e sua mãe, Dânae, são lançados em uma arca pelo pai da moça, Acrísio – devido a uma profecia que este recebera de Delfos, cuja predição relatava que o filho de sua filha o mataria. Uma vez resgatados por Díctis, passaram a habitar o mundo comum do pescador, que cria Perseu como se fosse sua própria prole. O herói e Dânae viveram com Díctis e sua mulher por muitos anos,

[...] e Dânae não se incomodava com o fato de o filho seguir *a humilde profissão de pescador*, a salvo dos caminhos do mal. No final, porém, surgiram novos problemas. Polidectes, o rei da pequena ilha em que viviam, era irmão de Díctis, mas tinha uma natureza cruel e implacável. Parece que, por muito tempo, não tomou conhecimento da mãe e do filho, até que um dia Dânae chamou-lhe a atenção. Perseu já era adulto, mas ela ainda conservava sua radiante beleza, e Polidectes apaixonou-se por ela. Queria a mãe mas não queria o filho, e então pôs-se a pensar em uma forma de livrar-se de Perseu (HAMILTON, 1992, p. 208, grifo nosso).

A forma que encontrou foi a de forçar o rapaz a enfrentar as Górgonas. Com este exemplo, percebemos três características do ser heroico: (i) Perseu é um semideus, (ii) seu nascimento foi precedido por uma profecia e (iii) ele habita um mundo comum. Apesar de ser descendente de um deus, Perseu fora criado por um pescador e, por isso, seguira os caminhos de seu pai adotivo, acompanhando-o, aprendendo o ofício da pesca e, posteriormente, pescando sozinho. Um mundo totalmente comum para quem ainda viria a ser um herói.

Sabendo-se, então, que o herói habita o mundo natural, é necessário que, para se retirar desse mundo, ele receba o “chamado da aventura”. Pode não se tratar de um chamado propriamente dito, mas de algo que impulsiona o ser heroico a sair de seu mundo natural. Dessa forma, podemos denominar o “chamado da aventura” também de o “motivo da aventura”, porque algo motiva o herói a se revelar como tal e a iniciar uma jornada inesperada. De acordo com Campbell (1997, p. 61, grifo nosso), “são típicas das circunstâncias do chamado a floresta negra, a grande árvore, a fonte murmurante e a repugnante e subestimada aparência do portador da força do destino”. Muito nos interessa a expressão “portador da força do destino” quando o assunto é o herói mitológico, uma vez que muitos heróis já nascem sob uma profecia do Oráculo ou, então, com o destino pré-determinado, como no caso de Perseu.

Assim, seja quando o herói recebia uma profecia antes da jornada ou quando o destino se encontrava demarcado pelas Meras, o chamado da aventura já era de conhecimento das divindades (e dos homens, quando estes buscavam profecias por intermédio de um oráculo ou profeta). Campbell (1997, p. 66, grifo nosso) afirma que o primeiro estágio da jornada mitológica, isto é, o chamado da aventura, “[...] significa que o *destino* convocou o herói e transferiu-lhe o centro da gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida”, ou seja, o herói não pode habitar mais o mundo comum, pois “[...] a condição de herói é algo a que se está *predestinado* [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 311, grifo nosso). Sua tarefa, então, é desbravar o desconhecido, perfazer o percurso que lhe cabe, que lhe é destinado.

Ainda segundo Campbell (1997, p. 60), o chamado da aventura pode também ser iniciado por um erro, “[...] aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com as forças que não são plenamente compreendidas. [...] O erro pode equivaler ao ato inicial de um *destino*”. Isso nos leva a inferir que, quando a jornada é introduzida por um erro, o herói pode não estar preparado para a aventura, porque ainda não compreende o motivo que o levou a começá-la. Assim sendo, somente no desenvolver de suas

peripécias é que o herói se reconhecerá como tal. De qualquer forma, o erro já era destino do herói, tecido pelas Meras, o chamado, portanto, de sua vida heroica.

Segundo a Propp (2010), a aventura do herói pode, ainda, ser iniciada com uma proibição, sintetizada em “não vá lá” e, por consequência, uma infração feita por ele que, ao desobedecer, sai à procura do que perdeu ou, então, de vingança, acarretando, possivelmente, um fracasso.

Seja por um chamado, por uma profecia, por um erro, por uma proibição ou por qualquer outro motivo, como a busca de um objeto roubado ou almejado, a aventura se inicia sempre a partir de uma procura, marcada por ideais benevolentes, nobres e altruístas – liberdade de alguém ou de um povo, redenção, fraternidade, sacrifício por alguém/algo, coragem, justiça, moral, paz, etc. Eventualmente terá alvos supostamente egoístas, como a vingança, retaliação; contudo, seus fundamentos serão sempre moralmente justos, mesmo quando vingativos, ou eticamente aprováveis, ainda que interditos. O herói, ao ser lançado em uma missão, ao receber o chamado, percebe que “[...] o horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideias e padrões emocionais, já não são adequados [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 61), ele deve deixar de ser uma pessoa comum, desistir de sua própria vida, pois aquilo que pretende realizar é maior do que seus próprios interesses (mesmo quando busca vingança).

Podemos relembrar o caso de Hércules, pois o início do ciclo dos doze trabalhos nos é muito propício para relacionar com o chamado do herói. Conforme observamos em Hamilton (1990), Zeus, encantado e enamorado por Alcmena, beneficia-se da ausência de Anfitrião, que estava em uma guerra contra os Teléboas, e transfigura-se no marido dela com o objetivo de passar a noite com a mulher. Dessa relação, Alcmena gera Hércules. Por consequência, Hera, a maior deusa do Olimpo e esposa de Zeus, começa a nutrir grande ódio pelo garoto, mesmo antes de seu nascimento, tornando-se sua antagonista na narrativa mitológica. Com oito meses de idade, Hércules enfrentou duas serpentes introduzidas pela deusa em seu berço, segurando “intrepidamente os monstros pela garganta em cada mão” (GRIMAL, 2005, p. 206) e sufocando-as.

Hera, porém, não se deteve em provocar mais vezes o grande herói: já casado com Mégara, e com três filhos, a deusa provocara no herói descomunal loucura, fazendo com que Hércules matasse tanto sua esposa como seus próprios filhos. Quando se deu conta do que havia feito, o herói se isolou, fugindo para o campo e vivendo sozinho. Foi encontrado e incentivado por seu primo, Teseu, a visitar o oráculo de Delfos com o propósito de consultar o conselho do espírito Pítia, uma maneira de recuperar sua honra. O oráculo lhe mostrou que,

como penitência, deveria executar uma série de doze tarefas que seriam estabelecidas por Euristeu.

Percebemos que os motivos que levaram Hércules a iniciar sua aventura, mais especificamente, o ciclo dos doze trabalhos, eram os de restituição de moral, redenção e expiação – purificar-se e pagar, de alguma forma, pelo morticínio que provocara, mesmo não sendo sua culpa consciente. O objetivo dos doze trabalhos era, então, purgar Hércules de seu “pecado”, pois este principiou uma jornada que fora obrigado a realizar. O fato de ter matado sua mulher e seus filhos lhe faz perder a honra e, assim, o herói se viu em um lugar vergonhoso, tendo que, por conseguinte, recuperar sua dignidade perante aos homens e aos deuses. De qualquer forma, Hércules provou ser digno da posição de herói, pois, após os doze trabalhos, enfrentou outras aventuras e lugares desconhecidos, sendo, em sua categoria, o herói mais adorado dentre os gregos.

De fato, todo ser heroico que recebe o chamado da aventura pode, segundo Campbell (1997, p. 66, grifo nosso),

[...] *agir por vontade própria na realização da aventura* [...]; da mesma forma, pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno [...]. A aventura pode começar por um mero erro [...]; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos do homem [...].

Justamente pelo fato de o herói ser capaz de agir por vontade própria, ele pode ou não aceitar o chamado e, dessa forma, “[...] encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses. A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 66). Seja por medo, por acreditar que o chamado não é seu, por ter recebido uma profecia ou por qualquer outra razão, o herói se recusa a se posicionar perante o desafio que lhe foi imposto e será necessário que arque com as consequências.

Entre o chamado da aventura e o início da jornada (ou mesmo antes do chamado da aventura para aqueles que já nasceram sob uma profecia heroica), o Herói Clássico é treinado por um mentor, um mestre cujos ensinamentos, sejam eles físicos ou espirituais, terão o objetivo de facilitar, ou ao menos auxiliar, o herói em sua jornada. Dessa forma, os heróis que não rejeitaram o chamado se encontram com essa figura arquetípica, geralmente um ancião ou anciã, “que remonta diretamente à figura do xamã na sociedade primitiva. [...] Ele é o iluminador, o professor e mestre, um psicopompo (guia das almas) [...]” (JUNG, 2002, p. 46),

que oferece “ao aventureiro amuletos [e armamentos] que o protejam contra as forças tirânicas com que ele está prestes a deparar-se” (CAMPBELL, 1997, p. 74).

A figura do mentor é considerada, por Campbell (1997, p. 76-77), como um auxílio sobrenatural, podendo representar o poder benigno e protetor de todo o destino do herói, bastando a este que confie nas forças sobrenaturais e, por consequência, “os guardiões intemporais surgirão”. Ainda de acordo com o autor,

Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará. As mitologias mais elevadas desenvolvem o papel na grande figura do guia, do mestre, do barqueiro, do condutor de almas para o além. No mito clássico, esse guia é Hermes-Mercúrio; no mito egípcio, costuma ter Tot (o deus em forma de íbis, o deus em forma de babuíno); e, na mitologia cristã, o Espírito Santo. [...] pois ele [o guardião] é o condutor do espírito inocente para os reinos da provação [...] (CAMPBELL, 1997, p. 77).

Independente da forma ou gênero que o mentor assuma (mago, bruxa, centauro, deus ou deusa, pai, mãe, etc.), geralmente, esse auxílio surgirá, como já expusemos, ao herói que atende ao chamado, já que “o chamado foi, na verdade, o primeiro anúncio do aparecimento desse sacerdote iniciatório. Mas mesmo àqueles que endureceram seu coração, o guardião pode aparecer [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 77), possivelmente pelo fato de o guardião possuir toda a destreza de convencer o herói a aceitar o chamado.

Um dos mentores mais representativos nos mitos heroicos é o Centauro Quíron, considerado

[...] o mais célebre, o mais sensato e o mais sábio dos Centauros [...]. Era muito amigo dos homens, sensato e benfazejo [...]. Além de Aquiles, educou Jasão, Asclépio, etc. O próprio Apolo terá recebido lições de Quíron. O seu ensino constava de música, arte marcial, caça, moral e medicina. Pois Quíron era médico afamado e até praticava cirurgia [...] (GRIMAL, 2005, p. 403).

Em consonância, Ribeiro (2006, grifo nosso) afirma que Quíron foi um “grande caçador, conhecedor de música, de plantas medicinais, de cirurgia e de outros conhecimentos práticos prezados pelos antigos [...]. Pode-se dizer que ele é o mais antigo *professor* da mitologia grega”. Ainda de acordo com Ribeiro (2006), Quíron foi citado por Homero na *Iliada*, por Píndaro, por Apolônio Ródio, por Plutarco, entre outros; e Jaeger (2011, p. 49), a

esse respeito, afirma que o nome de Quíron “foi ligado a um poema didático de estilo épico [...] o qual guardava a *sabedoria pedagógica* numa série de sentenças em verso [...]”.

Podemos nos lembrar também de Fénix, preceptor de Aquiles. Conforme Grimal (2011, p. 168) aponta, “Fénix foi para Troia com Aquiles, como seu conselheiro. Na altura da embaixada enviada pelos chefes gregos para tentar a reconciliação de Aquiles com Agamémnon, Fénix tenta em vão acalmar o herói, aconselhando-lhe moderação [...]”. Com isso, é possível afirmar que a função do mentor pode se estender para além da aventura, ou seja, ele pode educar e aconselhar o herói antes do chamado bem como durante a aventura.

Aquiles se torna, sob essas circunstâncias, um exemplo *par excellence* do auxílio e educação do mentor, justamente porque algumas lendas narram que foi educado ou por sua mãe ou fora entregue “aos cuidados do preceptor Fénix ou do Centauro Quíron, outras vezes contam de que modo ele foi a causa involuntária duma zanga entre o seu pai e a sua mãe, e como, tendo esta abandonado o marido, ele foi confiado ao Centauro Quíron, que vivia no monte Pélion [...]” (GRIMAL, 2011, p. 36).

A figura do mentor pode, igualmente, surgir sob a forma de um deus ou deusa, como é o caso de Atena, na *Odisseia*. A deusa da sabedoria, compadecida por Telêmaco, dá conselhos ao rapaz em relação a ausência do pai, Odisseu, e, disfarçada de Mentor,¹¹ ajuda-o a preparar sua viagem para Esparta e Pilos, como também o acompanha: “Telêmaco embarcou, precedido de Atena. Esta sentou-se à popa; junto dela sentou-se Telêmaco [...]. Atena de olhos verde-mar expediu-lhes uma brisa favorável, o forte Zéfiro, que silvava sobre o mar cor de vinho [...]” (HOMERO, 2004, p. 28). Depreendemos, por consequência, que a figura arquetípica do mentor, seja homem ou mulher, é de extrema relevância para a jornada do herói, o que nos leva a inferir que este, sem treinamento e orientação – seja de Fénix, seja de Quíron para Aquiles, ou Atena para Telêmaco (e vários outros mentores e heróis) –, muito possivelmente, sucumbiria antes da hora, falhando em sua jornada.

Finalmente, o herói atravessa o primeiro limiar, que coincide com uma separação, real ou simbólica, entre o mundo natural e o sobrenatural. Para tanto, o herói pode ser levado por alguém/algo para o mundo incomum a fim de que inicie sua jornada, deixando de vez o mundo comum e tudo o que já foi ou fez nele – retornará, nas palavras de Campbell (1997),

¹¹ De acordo com Grimal (2011, p. 306), “Mentor é filho de um habitante de Ítaca denominado Álcimo. Era um amigo fiel de Ulisses [Odisseu] e este, ao partir para Troia, confiou-lhe a missão de velar pelos seus interesses. Assim, ele fala a favor de Ulisses na Assembleia. São os traços de Mentor, velho amigo da casa, que a deusa Atena assume diversas vezes, nomeadamente quando acompanha Telêmaco, quando socorre Ulisses durante o combate contra os pretendentes, etc.”.

“transfigurado”. Não há como voltar atrás, o ser heroico precisa seguir a aventura até o fim, enfrentar tudo o que lhe será imposto, viver tudo o que já fora pré-determinado pelo destino.

O herói adentra o mundo sobrenatural – “deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.” (CAMPBELL, 1997, p. 83) –, onde forças maléficas farão de tudo para impedi-lo de prosseguir, de tornar-se vitorioso. Como que divididos por uma barreira, o mundo sobrenatural é lugar onde

estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer no interior dos limites indicados, e a crença popular lhe dá todas as razões para temer [...] o primeiro passo na direção do inexplorado (CAMPBELL, 1997, p. 82).

Apesar de o herói encontrar-se sozinho, longe da família, em um lugar totalmente misterioso, onde o perigo é constante e iminente, a coragem que possui é suficientemente grande para que não desista, porque ele já não é mais o mesmo. Consequente a isso, podemos dizer, com base em Campbell (1997, p. 91), que essa passagem pelo primeiro limiar metaforiza, ao mesmo tempo, uma morte e uma ressurreição, justamente porque é “uma esfera de renascimento [...] na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia [...]”. Dito de outro modo, o herói morre como homem natural para dar lugar ao homem sobrenatural, pois tudo o que há do mundo natural em sua vida precisa ser abandonado; assim, o homem renasce como herói, mas ainda precisa provar que é digno desse título. Devemos ter em mente que a passagem pelo primeiro limiar pode (e será) diferente para cada herói, porque muito depende dos motivos que a ela estão ligados. Perseu, por exemplo, motivado por orgulho, dispôs-se a buscar a cabeça de Medusa.

Atravessado o primeiro limiar,

[...] o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve *sobreviver a uma sucessão de provas*. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos [...] (CAMPBELL, 1997, p. 102, grifo nosso).

É nesse momento que a aventura propriamente dita tem início, pois o herói se vê frente a diversos obstáculos e provações. Nessa fase da *esfera do heroísmo*, ele demonstrará o quão corajoso, forte e destemido é. Em consonância, Campbell (1997, p. 100, grifo nosso) afirma que a aceitação da aventura e seu encontro com o mestre simbolizam, “tão-somente, o início

da trilha, *longa e verdadeiramente perigosa* [...]. Cumpre agora matar os dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – *repetidas vezes*. Enquanto isso, haverá [...] relances momentâneos da terra das maravilhas”.

De fato, os mitos clássicos têm muito a nos contar sobre o caminho das provas e é possível afirmar que, dentre os muitos heróis que conhecemos, Odisseu é o que mais enfrentou obstáculos durante seu percurso, desde quando saíra de Ítaca até o seu retorno, “porque nenhum dos aqueus penou tanto quanto penou e sofreu Odisseu. Sina dele, porém, eram as tribulações e a minha um perene pesar por ele, por estar ausente há tão longo tempo, sem nada sabermos, nem se vive, nem se morre” (HOMERO, 2004, p. 43). Dentre as muitas provações, o herói enfrentou os Lotófagos, a feiticeira Circe e o ciclope Polifemo.

Sobre o caminho das provas, podemos ainda recordar alguns trechos bíblicos a fim de estabelecer um paralelo entre os mitos greco-romanos e os hebraico-cristãos. Tomamos a Bíblia (2012) como um instrumento literário de análise, pois muito nos interessa duas passagens específicas. Observamos em 1 Tessalonicenses, capítulo 3, versículo 3, “[...] a fim de que ninguém se inquiete com estas tribulações. Porque vós mesmos sabeis que estamos designados para isto [...]” e em Tiago, capítulo 1, versículo 12, “Bem-aventurado o homem que suporta, com perseverança, a provação; porque, depois de ter sido provado, receberá a coroa da vida [...]”. Para o homem cristão, essas passagens têm valor de estimular a fé, porém, trazendo-as para o contexto da pesquisa, elas demonstram que é exatamente este o percurso do herói: ele passará por muitas provações – que já estavam predestinadas a ele – e, por fim, retornará com uma vitória.

Desta forma, “as provações são concebidas para ver se o pretendente a herói pode realmente ser um herói. Será que ele está à altura da tarefa? Será que é capaz de ultrapassar os perigos? Será que tem a coragem, o conhecimento, a capacidade que o habilitem a servir?” (CAMPBELL, 1990, p. 133-134). Odisseu, portanto, provou ser digno da fama de herói que lhe foi conferida, pois teve coragem e inteligência, demonstrando ser capaz de enfrentar os perigos e as ameaças pelas quais passou. Podemos dizer, assim, que o aventureiro se envolve em situações que o nomeiam como herói, “porque ele está sempre pronto para enfrentar a situação”, como afirmou Campbell (1997, p. 137), a respeito do herói em geral.

Durante a trilha da aventura, de modo a tornar o caminho das provas menos complexo, os auxiliares ou, então, os ajudantes, cujas formas podem compreender entes sobrenaturais, deuses, seres mágicos, e até mesmo a figura do mentor pode retornar ao contexto, aparecem ao herói que “é auxiliado, de forma encoberta [ou não], pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe

um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana” (CAMPBELL, 1997, p. 102). Esse “protetor” pode ainda lhe oferecer caminhos, soluções de enigmas, força e armas que o protegerão contra o que está prestes a enfrentar.

A Aquiles, por exemplo, foi oferecida grande dádiva protetora por intermédio de sua mãe. Tétis, a fim de fortalecer sua essência mortal, mergulhou-o, ainda muito jovem, nas águas do rio Estige, “o rio infernal. Esta água tinha o poder de tornar invulnerável quem nela mergulhasse. Contudo, o calcanhar, pelo qual Tétis segurava o filho, não foi atingido pela água mágica e ficou vulnerável” (GRIMAL, 2011, p. 36). Inferimos que, sem esse ato ou, então, sem o auxílio divino da mãe – que fora dado ao herói mesmo antes de ele iniciar a aventura –, Aquiles muito possivelmente teria sucumbido antes de efetuar seus inúmeros prodígios, pois, somente no final da guerra de Troia, é atingido por uma flecha no calcanhar. É válido mencionar que Tétis também auxiliou Aquiles durante a guerra de Troia, dando-lhe de presente, por intermédio de Hefesto, o deus das forjas, uma armadura nova de combate.

Em relação ao auxílio dos deuses e deusas do Olimpo, Campbell (1997, p. 169) afirma que “[...] o herói busca, por meio do seu intercurso com eles, não propriamente a eles, mas a sua graça [...]”. Muitos outros mitos demonstram essa busca pelo auxílio dos deuses, seja para sair de um lugar, seja para enfrentar um grande inimigo ou antagonista, etc., e os deuses, por sua vez, podem ou não oferecer ajuda ao herói, dependendo muito do afeto (ou desafeto) da divindade para com ele.

Intrinsecamente ligados às provações e como contraponto (a antítese) dos ajudantes de herói, encontram-se os personagens que desempenham a função de inimigo, “forças malignas” que farão de tudo para retardar a vitória do herói. Podemos estender as considerações de Propp (2010, p. 31-34) do conto maravilhoso para as narrativas mitológicas de cunho heroico, uma vez que o autor nos demonstra que o antagonista pode causar vários tipos de danos ao herói, como, por exemplo, raptar uma pessoa querida, roubar dele um objeto precioso, infligir-lhe danos corporais, enfeitiçar, assassinar ou ameaçar alguém, etc. Portanto, são inúmeras as possibilidades de dano e de manifestação do inimigo na jornada do herói.

O opositor pode aparecer sob a forma de um deus que, independente de seus motivos (muitas das vezes particulares), não possui afeição pelo herói. De acordo com Meletínski (1998), isso é fruto da relação que os deuses mantêm entre si. De fato, no plano narrativo do mito de Hércules, Hera manifestava-se contra o filho de Alcmena justamente porque o herói era fruto de uma traição. A deusa sentia ciúmes e raiva de seu marido, Zeus, e, conseqüentemente, atacava o seu filho.

O inimigo pode se configurar ainda sob forma de um rei que roubou o trono do herói quando este ainda era jovem, ou que recebeu uma profecia alegando que alguém (o herói) tomaria o trono para si ou o mataria. O rei ainda pode ser alguém que protege algo, como acontece no mito de Jasão, visto que o rei Eeta, pai de Medeia, dono do Velocino de ouro, impingiu ao herói tarefas perigosas, porque este desejava conquistar a pele mágica de carneiro. Ademais, as forças maléficas podem ser criaturas mágicas, como, por exemplo, a Medusa, a mantícora, a esfinge, a hidra, etc. Hércules, em seus doze trabalhos, enfrentara inúmeros animais mágicos e perigosos, como o leão de Nemeia, a hidra de Lerna, o javali de Erimanto, a corça Cerinita, os pássaros do lago Estínfalo, o touro de Creta, as éguas de Diomedes, os bois de Gerião e, possivelmente a criatura mais temida destas, Cérbero, o cão de três cabeças que guardava as portas do submundo.

Apesar de todos os inimigos que o herói possui, ele sempre poderá contar com a ajuda da figura arquetípica do auxiliador. Com isso, acreditamos ser válido acrescentar que as provações, os enfrentamentos contra os inimigos e o auxílio dos ajudantes não possuem uma ordem fixa para ocorrer no plano narrativo da aventura do herói: a ajuda, por exemplo, pode vir antes do enfrentamento, como pode vir a acontecer também durante a investida do inimigo. Entretanto, é certo que esses elementos acontecem na aventura para que o herói possa provar, a cada embate, que é corajoso, mas que sempre precisará da ajuda de outros para vencer.

Dessa forma, podemos dizer que, para além de todas as (des)aventuras que lhe são impostas continuamente no decorrer da jornada, o herói precisará passar pelas importantes provações de desprover-se de todo egoísmo, de perceber que *necessita* de ajuda, e de criar uma fé grande o suficiente para crer que, apesar das forças malignas que o cercam, haverá uma figura auxiliar, cujo intermédio, objetos e armamentos mágicos a ele oferecidos o protegerão “ao longo de todas as assustadoras experiências” (CAMPBELL, 1997, p. 128), dando-lhe a capacidade necessária para enfrentar todas as barreiras que aparecerem por sua jornada. O herói, então, vencerá todos os obstáculos, físicos e espirituais, e caminhará rumo à vitória.

Como que em uma escalada muito íngreme, o herói sobe a montanha da aventura, e cada passo representa algo superado e vencido. Quanto mais próximo do fim de sua jornada – e independente do número de provações ou, para fazermos uso dos termos de Campbell (1997, p. 178), limiares e dragões que o herói tenha ultrapassado e vencido –, os enfrentamentos se tornam cada vez mais difíceis e complexos a fim de que se aprimore física e espiritualmente para o grande embate final: a maior provação de todas, que coloca a vida do

herói em risco iminente. Para Campbell (1997), a crise final do percurso é o auge da aventura e todas as provações anteriores a ela não se comparam no que diz respeito ao grau de periculosidade.

Possivelmente um dos embates finais mais perigosos, dentre todas as lendas dos grandes heróis mitológicos, tenha sido o décimo segundo trabalho de Hércules, que consistia em capturar Cérbero, o cão de três cabeças, guardador dos portões do submundo, que, de acordo com Salis (2003, p. 165, grifo nosso), era “*sua última e mais difícil de todas as tarefas*”, afinal, “Cérbero era dócil com quem adentrava os portões do Hades, mas implacável com quem tentasse sair”.

Em suma, todos os Heróis Clássicos passam por difíceis e grandes provas. Conforme observamos em Campbell (1997, p. 36), o titã

Prometeu foi aos céus, roubou o fogo dos deuses e voltou à terra. Jasão navegou por entre as rochas em colisão para chegar a um mar de prodígios, evitou o dragão que guardava o Velocino de Ouro e retornou com o Velocino e com o poder de recuperar o trono, que lhe pertencia por direito, de um usurpador. Enéias desceu ao mundo inferior, cruzou o horrendo rio dos mortos, atirou um bocado de comida embebida em uma substância calmante ao cão de guarda de três cabeças, Cérbero, e finalmente conversou com a sombra do seu falecido pai [...].

Vencidos todos os obstáculos e terminada a aventura com o “triunfo [...] sobre o poderoso adversário” (JAEGER, 2011, p. 71), o que os gregos chamavam de *aristeia*, o herói precisa retornar para o mundo comum. Assim como o início e a jornada do herói podem sofrer variações no plano morfológico do monomito ou, em nossas palavras, da *esfera do heroísmo clássico*, o retorno para o mundo natural pode suceder de variadas formas. O retorno pode ter o marco inicial com uma fuga, seja de um cativo, seja acompanhado da amada *donzela*, seja por ter se apoderado de um elixir mágico – exatamente o caso de Jasão que, com o auxílio mágico de Medeia, conseguiu o Velocino de ouro a contragosto do rei Eeta e, por essa razão, o herói e a feiticeira, juntamente com os Argonautas, tiveram de fugir do reino.

O herói pode ser também resgatado por algum ente sobrenatural, o que Campbell (1997, p. 206) nomeia como “assistência externa”, ou seja, “o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo [o herói]”; possivelmente impedido pelo inimigo que o aprisiona ou esgotado de suas próprias forças, é necessário que alguém, compadecido dele, o resgate a fim de que retorne. Embora seja raro encontrarmos casos de rejeição do retorno, o herói pode, de acordo com Campbell (1997, p. 195), recusar-se a regressar ao mundo comum devido à

responsabilidade de trazer a recompensa ou benção angariada no final da aventura para sua comunidade.

Em síntese, conforme demonstra Campbell (1997, p. 198), se

o herói obtiver, em seu triunfo, a benção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono [deus ou deusa] sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar ao mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas.

E é exatamente isso o que acontece com a maioria dos Heróis Clássicos, não somente no retorno para o mundo natural, como também em toda a sua aventura, porque há, dessa forma, duas faces da mesma moeda: uma força ajudadora e outra opositora, aqueles que farão o possível para resgatar e ajudar o herói em seu penoso retorno, e os que o deterão de forma a exaurir suas forças e fazer com que sua volta ao mundo cotidiano seja praticamente impossível.

De todo modo, será necessário que o herói retorne ao mundo comum, ainda que se recuse, porque é seu dever trazer todos os benefícios de sua jornada para seu antigo mundo de origem e, somente assim, a jornada estará concluída. Em outras palavras,

o aventureiro deve ainda retornar com seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (CAMPBELL, 1997, p. 195).

Para Campbell (1997, p. 213), o retorno será marcado como “a crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio – trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, o que leva do reino místico à terra cotidiana”. Essa passagem, então, do mundo sobrenatural para o natural é mais difícil que toda a aventura do herói. No entanto, e a despeito de todas as dificuldades enfrentadas e vencidas, o herói receberá, de decurso final, uma recompensa, uma benção que é “tão-somente um símbolo da energia da vida”, sendo “comum vê-lo pedir mais anos de vida, armas com as quais possa matar seu próximo [inimigo] ou saúde para os filhos” (CAMPBELL,

1997, p. 177), podendo também ser a recuperação de um trono e, talvez o maior desejo de todos, “a possibilidade de imortalidade física [que] encanta o coração do homem” (CAMPBELL, 1997, p. 174). Porém, independente da recompensa que irá receber, o que o herói não sabe é que ele já é imortal, uma imortalidade espiritual, pois, quando morrer, haverá “nova vida, novo nascimento, novo conhecimento da existência” (CAMPBELL, 1997, p. 154) na memória de todos aqueles pelos quais ele passou.

Apesar de, na maioria das vezes, ser um semideus e até mesmo poder receber como recompensa sua apoteose e passar a morar com os demais deuses no Olimpo – Hércules, por exemplo, “se deleita em festins com os deuses imortais, casado com Hebe de lindos tornozelos, filha de Zeus poderoso e de Hera das sandálias de ouro” (HOMERO, 2004, p. 139) –, a vida física do herói chega a um fim, isto é, “o último ato do herói é a morte ou partida” e “aqui é resumido todo o sentido da vida” (CAMPBELL, 1997, p. 339), pois passará a habitar, como já dissemos, na memória de todos aqueles que o conhecem e seu destino final poderá ser os Campos Elísios que, para os gregos, eram

[...] as “ilhas dos bem-aventurados” [...] eram o local para onde os deuses enviavam seus escolhidos, após a morte terrena, para uma nova vida, perfeita e agradável. A ilha era vagamente situada no extremo oeste do rio Oceano. Na época clássica falava-se dos “Campos Elíseos” [...] [como] um prado aprazível e de grande beleza situado igualmente na margem ocidental do Rio Oceano; em versões tardias das lendas, situava-se [...] [em] algum lugar do *hades*, o mundo subterrâneo dos mortos [...] (RIBEIRO, 2000, grifo do autor).

Finalmente, o ciclo do monomito (*separação, iniciação, retorno*) proposto por Campbell (1997, p. 36) é concluído, na narrativa, exatamente com o retorno do herói ao mundo comum, seguido de uma longa vida – pois “o herói ávido por vida pode resistir à morte, e adiar seu destino por um certo período de tempo” (CAMPBELL, 1997, p. 343) –, ou da morte e a benção de viver eternamente nos Campos Elísios.

É necessário que, nesse ponto, façamos uma última observação, visto que o herói, durante toda a sua jornada, perfaz dois tipos de proezas. Segundo Campbell (1990, p. 131), a proeza física é aquela “em que o herói pratica um ato de coragem, durante a batalha, ou salva uma vida. O outro tipo é a proeza espiritual, na qual o herói aprende a lidar com o nível superior da vida humana e retorna com uma mensagem”. Com isso, somos levados novamente aos doze trabalhos de Hércules, porque, em cada um deles, o herói grego efetuava tanto uma proza física quanto uma espiritual.

De acordo com Salis (2003, p. 149), é uma ideia falsa aquela que considera os doze trabalhos de Hércules como feitos somente de força,

uma vez que a educação arcaica procurava mostrar que Hércules teve sucesso não por causa da extraordinária força física, mas em detrimento dela. A construção do homem [grego] não se dava pela sua força muscular, mas pela evolução em direção à sabedoria, e este era o grande desafio dos doze trabalhos de Hércules.

O autor afirma ainda que uma segunda questão se encaixava nos feitos de Hércules, a chamada *Paideia*, “que para o pensamento grego antigo significava, antes de tudo, formar um homem ‘obra de arte,¹² ético e criador’ [...]” (SALIS, 2003, p. 149). Dessa forma, a história dos doze trabalhos servia ao homem grego como uma fonte de educação, capaz de formar e transmitir sabedoria. Ainda de acordo com o pesquisador, Hércules fracassou toda vez que tentou usar sua força para empreender algum trabalho, “e somente quando compreendia que deveria buscar os recursos da sabedoria é que conseguia obter sucesso” (SALIS, 2003, p. 150). Assim, para o jovem grego que tanto admirava Hércules e o tomava para si como modelo e exemplo, uma moral era transmitida: “de nada adiantava a força dos braços e das pernas, que não faria dele um homem ético e criador” (SALIS, 2003, p. 150).

A *Paideia* é, portanto, um fator que perpassa por todas as narrativas heroicas, pois é por meio dela, a educação grega, que a “comunidade humana conserva e transmite a sua peculiaridade física e espiritual” (JAEGER, 2011, p. 3), ou seja, por meio dessas histórias, como no caso dos doze trabalhos de Hércules, o homem grego era moldado conforme ouvia que o herói era capaz de efetuar as proezas física e espiritual, sendo essa segunda a mais importante. Jaeger (2011, p. 27) nos diz, por exemplo, que, na *Odisseia*, Homero “exalta, sobretudo no seu herói principal, acima da valentia, que passa a lugar secundário, a prudência e a astúcia”, ou seja, a proeza espiritual da qual Campbell menciona.

Jaeger (2011, p. 61) relata que

era opinião geral no seu tempo ter sido Homero o educador de toda a Grécia [...]. A concepção de poeta como educador do seu povo – no sentido mais amplo e profundo da palavra – foi familiar aos Gregos desde a sua origem e manteve sempre a sua importância. Homero foi apenas o exemplo mais notável [...], e não restringirmos a nossa compreensão da poesia grega com a substituição do juízo próprio dos Gregos pelo dogma moderno da autonomia puramente estética da arte [...].

¹² De acordo com Salis (2003, p. 150), “arte” não pode ser vista sob a moderna “concepção materialista e consumista”, mas sob os preceitos dos arcaicos, que significava “homem capaz de imitar os deuses no plano ético e criador”.

O autor ainda demonstra que os

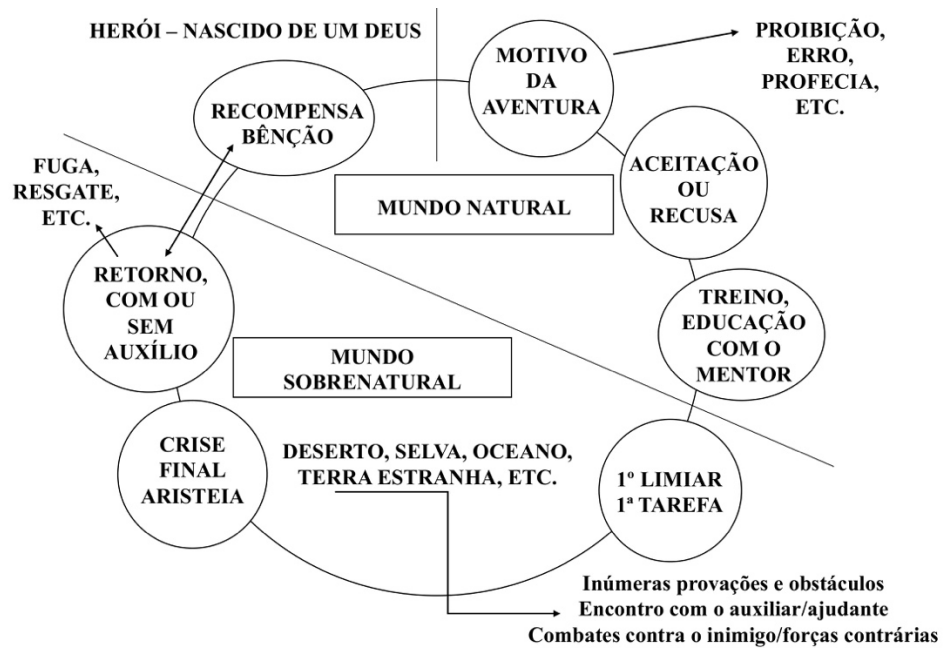
mitos e as lendas heroicas constituem um tesouro inesgotável de exemplos e modelos da nação, que neles bebe o seu pensamento, ideias e normas para a vida. Uma prova da íntima conexão entre a epopeia e o mito é o fato de Homero usar exemplos míticos para todas as situações inimagináveis da vida em que um homem pode estar na presença do outro para o aconselhar, advertir, admoestar, exortar e lhe proibir ou ordenar qualquer coisa [...] (JAEGER, 2011, p. 68).

Ora, sob essas circunstâncias, a jornada do herói é uma “evocação de um modelo ilustre [que] é duplamente necessária para impressionar o delicado jovem” (JAEGER, 2011, p. 58) e é, para o poeta, a “parte constitutiva de toda a ética e educação aristocráticas” (JAEGER, 2011, p. 59).

Por mais que Campbell trace um modelo de herói baseando-se em diversas lendas e culturas, como a grega, a judaica, a cristã, a budista, etc., “não há um sistema definitivo de interpretação dos mitos [e dos heróis] e jamais haverá algo parecido com isso” (CAMPBELL, 1997, p. 367). Entretanto, como nosso objetivo é analisar especificamente o herói da Antiguidade Clássica greco-romana, acreditamos ser necessário propor o que chamamos de *esfera do heroísmo clássico*, baseando-nos em Propp (2010, p. 77-78), quando o autor afirma que as funções dos personagens do conto maravilhoso podem ser agrupadas em determinadas *esferas*. É pertinente explicitar o fato de que tomamos esse conceito de Propp (2010, p. 88) porque o autor afirma que, “do ponto de vista histórico”, o conto maravilhoso, “em sua base morfológica, é um *mito*”, logo, podemos nos apropriar de algumas de suas considerações para a presente pesquisa.

Com isso, temos, nas narrativas mitológicas heroicas, um agrupamento de sequências de ação (episódios), *relativamente fixas*, que determina o percurso do herói e que pode ser chamado de *esfera do heroísmo clássico*. Tendo em vista todas essas considerações, elaboramos um diagrama que permite visualizar mais didaticamente a jornada do herói:

Figura 2 – Esfera do heroísmo clássico



Fonte: elaborada pelo autor

Como podemos observar na figura 2, a *esfera do heroísmo clássico* sintetiza as ações e/ou sequências de ações que podem ocorrer na jornada de um herói. Uma jornada longa, inclusive, desde o nascimento, os treinamentos, os combates e o retorno. Alguns apontamentos de Campbell (1997, p. 242, grifo nosso) podem desafiar a descrição da *esfera do heroísmo clássico*, como é o caso de certas ampliações ou intercalações diferentes em determinadas sequências de ação – o encontro com o mentor, por exemplo, pode ocorrer antes ou após o chamado da aventura; a recompensa pode vir antes do retorno. Podemos nos deparar ainda com elementos que “encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples (tal como ocorreu na *Odisseia*). Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos(as) [...]” em apenas um personagem ou episódio, etc. Independente disso, a aventura, as ações e caracterizações dos personagens, principais ou secundários, não sofrem grandes modificações no plano narrativo.

Concluimos, então, que a *esfera do heroísmo clássico*, e tudo o que a permeia (suas aventuras, seus ajudantes, seus mestres, suas provações, etc.), é relativamente estável, visto que as modificações implicadas por uma determinada comunidade social, no modelo da esfera do heroísmo, estão sujeitas a acontecer, mas são mínimas. Mesmo no século XXI, as releituras de heróis proporcionadas pela literatura, pintura, cinema ou qualquer outro tipo de

arte, podem provocar em seus leitores ou expectadores um olhar interpretativo que os leva às origens desses homens corajosos, contemplando seus feitos e suas vitórias. O herói retorna e o passado o acompanha, pois a recitação, segundo Eliade (2002, p. 15), provoca “a presença real do herói”.

A Mitologia greco-romana e a *esfera do heroísmo clássico*, portanto, são símbolos arcaicos ainda presentes na contemporaneidade e cabe a nós, pesquisadores, analisá-los, a fim de que seja possível compreender como os símbolos são resgatados e, ao mesmo tempo, transformados a uma nova realidade. Assim, é possível afirmar, de antemão, que a caracterização da heroína de Collins, Katniss Everdeen, concentra a maioria dos elementos que apontamos em sua personalidade, ações, nos acompanhantes e auxiliares, etc., fazendo-nos retornar, com a leitura da série “Jogos vorazes”, ao herói mitológico clássico.

4.3. Katniss Everdeen e a *esfera do heroísmo clássico*

É sabido que histórias sobre heróis (mitológicos, lendários ou históricos) têm atravessado gerações e gerações, mas, somente no século XX, de acordo com Sellier (1998, p. 467), as narrativas sobre “vidas de heróis, de super-homens, de seres situados a meio caminho entre a condição dos deuses e da vida comum” despontaram com mais força. Por consequência disso, o autor afirma que “duas novas ciências, a *psicanálise* e [...] a *Mitologia*, uniram-se e cruzaram-se para explicar essas permanências” (SELLIER, 1998, p. 467, grifo nosso), isto é, os motivos que levam o homem moderno e contemporâneo a cada vez mais resgatar e retratar o herói. Em se tratando de literatura, que é o caso particular de nossa pesquisa, a figura do Herói Clássico encontrava-se firmemente presente nas epopeias, no entanto, com o desaparecimento desse gênero e o surgimento de outros, como o romance, que seria o que temos de mais próximo do gênero épico, o herói ressurgiu de variadas formas, por exemplo, como anti-herói ou herói inapto.

Veremos que a história de Katniss Everdeen, personagem principal da série “Jogos vorazes”, é retratada em uma narrativa “político-guerreira” (SELLIER, 1998, p. 467). A personagem narra suas próprias aventuras e peripécias no decorrer dos três romances, de forma que assistimos as suas aventuras pelo seu ponto de vista e isso provoca em nós, leitores, a catarse, pois somos levados a partilhar as emoções pelas quais a personagem passa. Com isso, a proposta é observar de que forma, a partir do foco narrativo eu-protagonista, os elementos que constituem a *esfera do heroísmo clássico* são performatizados pela personagem de Suzanne Collins.

Apesar de o Herói Clássico se encontrar em uma posição intermediária, isto é, ser descendente de um mortal e de um(a) deus(a), fazendo dele portanto um semideus, ou ainda ser filho de pais ilustres, como bem demonstra Sellier (1998), Katniss Everdeen não é uma semideusa, pois a narrativa, ambientada em um futuro com alta tecnologia, não traz esses personagens divinos ao contexto. Seu pai era um trabalhador pobre nas minas de carvão do Distrito 12.

Já sua mãe é descendente de comerciantes que “faziam parte da pequena classe de mercadores que abastecia os funcionários, os Pacificadores [policiais] e ocasionais clientes da Costura. Eles tinham uma loja de botica na parte mais simpática do distrito 12” (COLLINS, 2010, p. 14). Katniss narra que os dois se conheceram porque seu pai, “às vezes, coletava ervas medicinais em suas calçadas e as vendia para sua loja para que fossem posteriormente transformadas em remédios. Ela deve ter realmente se apaixonado por ele, já que abandonou sua casa para morar na Costura” (COLLINS, 2010, p. 14). Percebemos, com isso, um desvio na caracterização do modelo de herói, porque os pais de Katniss são pessoas completamente normais. Ambos habitam o chamado “mundo comum”, não são deuses nem fazem parte da nobreza do país, assim, podemos dizer que Collins aproximou o herói, antes um ser divino, ao homem comum, dando-lhe características humanas, demonstrando que o herói pode vir do povo.

A partir dessa constatação, somos levados a evidenciar outra característica do herói, o fato de ele habitar um mundo comum. O lar de Katniss é uma casa no décimo segundo distrito de Panem, um dos mais distantes da Capital, cujo ofício é prover minérios à capital do país. A parte do distrito em que vivem é chamada de “Costura” que, logo pela manhã, é “apinhada de mineiros se dirigindo ao turno matinal. Homens e mulheres com os ombros caídos e as juntas inchadas, muitos dos quais há tempo desistiram de limpar as fuligens negras de suas unhas quebradas e de apagar as profundas rugas de seus rostos” (COLLINS, 2010, p. 10).

Katniss, assim como qualquer outro adolescente, frequenta a escola e faz as tarefas das disciplinas de leitura, matemática e carvão. Porém, com a morte de seu pai, a personagem fora obrigada, para além dos estudos, a se fazer o “homem da casa”, passando a caçar ilegalmente nos arredores do distrito e a vender a carne dos animais e verduras no Prego, “[...] que funciona em um armazém abandonado que no passado guardava o carvão [...]” (COLLINS, 2010, p. 17). Podemos dizer que a protagonista, ao se dispor a cuidar de sua mãe – que adoecera depois da morte do marido – e de sua irmã, e manter (financeiramente) sua casa, já demonstra possuir nuances do herói, apesar de ainda habitar o mundo comum, pois deixou a

sua infância para trás, amadureceu extremamente rápido para poder salvar a si mesma e a sua família, uma vez que, sem o dinheiro obtido no Prego, teriam, provavelmente, morrido.

Não é aqui, no entanto, que Katniss se demonstra como heroína, são apenas despontamentos do que ela ainda virá a ser – como foi o caso de Hércules ao enfrentar, com oito meses, duas cobras enviadas para seu berço por Hera. Nosso objetivo é demonstrar, apenas, que Katniss habita um mundo ficcional representado como natural, sem acontecimentos maravilhosos e/ou fantásticos, como encontramos no plano narrativo dos mitos; ela leva uma vida sofrida como qualquer outra pessoa de seu distrito, nasceu de pais comuns e enfrenta as consequências da morte do pai ao lutar pela sobrevivência com o trabalho de suas próprias mãos.

Sabendo-se que, segundo o modelo apresentado no subcapítulo 4.2, o herói habita o mundo comum e, para começar sua jornada, recebe o chamado da aventura, podemos afirmar que, em *Jogos vorazes*, o chamado da aventura de Katniss ocorre no dia da Colheita. Effie Trinket, personagem secundária responsável pelo sorteio no Distrito 12, “cruza o palco até a bola com os nomes das garotas. Ela se aproxima, enfia a mão bem fundo na bola e retira uma tirinha de papel. A multidão suspira coletivamente e depois é tão grande o silêncio que é possível ouvir até um alfinete caindo no chão” (COLLINS, 2010, p. 27), e o nome de Primrose Everdeen é sorteado. Diferentemente dos demais tributos, o que faz de Katniss uma heroína é o fato de ela se oferecer para tomar o lugar de sua irmã, escolhida para participar da 74ª edição dos Jogos, demonstrando-nos, dessa forma, seu altruísmo e compaixão, seu desejo por libertar sua irmã do fardo pesado que são as lutas na arena.

Katniss, mesmo tendo ciência de que sua vida estaria em risco iminente, de que suas chances de sobreviver em um combate com mais vinte e três adolescentes eram mínimas, foi corajosa o suficiente para desistir de sua própria vida, e é exatamente essa ação que a faz se destacar dos demais tributos, os quais apenas esperavam ansiosamente que seus nomes não fossem selecionados. A personagem sacrificou a si mesma em favor de sua família, deixou de ser uma pessoa comum, pois o motivo de sua aventura foi o de salvar sua irmã, esse foi o seu chamado. A Colheita, sob essas considerações, torna-se “*o local do nascimento do herói*” (CAMPBELL, 1997, p. 322, grifo nosso), que coloca um “fim a essa ‘ocultação’ do herói” (SELLIER, 1998, p. 468).

Como consequência desse ato, que desponta o heroísmo em Katniss, algo acontece no pátio do Edifício da Justiça: “[...] A princípio, um, depois outro, depois quase todas as pessoas da multidão tocam os três dedos médios de suas mãos esquerdas em seus lábios e os mantêm lá em minha homenagem” (COLLINS, 2010, p. 31). Esse gesto, que significa agradecimento,

admiração ou um adeus a quem a pessoa ama, tornar-se-á, posteriormente, símbolo da revolução dos Distritos, mas podemos dizer que, a priori, a população do distrito começava a reconhecer uma heroína em Katniss, pois ceder a vida, em prol de sua irmã, rompeu com uma linearidade, uma vez que um voluntário não se apresentava há muito tempo no Distrito 12. Em outras palavras, o que ela fez “foi a coisa mais radical do mundo” (COLLINS, 2010, p. 33).

Neste ponto, uma digressão se faz necessária, porque é possível, desde já, evidenciar que a Colheita, especificamente no romance *Jogos vorazes*, pode ser interpretada como uma releitura do mito de Teseu. De acordo com Hamilton (1992, p. 219-220, grifo nosso), antes da chegada de Teseu a Atena,

[...] uma grande desgraça se abatera sobre a cidade. Minos, o poderoso rei de Creta, tinha perdido seu único filho, Androgeu, quando o jovem fazia uma visita ao rei de Atenas. O rei Egeu tinha feito aquilo que nenhum anfitrião deveria fazer – enviara seu hóspede a uma expedição muito perigosa, que tinha por finalidade matar um touro terrível. Em vez disso, o touro que matou Androgeu. Minos então invadiu o país, subjugou Atenas e declarou que não sobraria pedra sobre pedra no país se, a cada nove anos, não lhe enviassem um *tributo* de sete virgens e sete jovens. Um terrível destino aguardava essas jovens criaturas, que, ao chegarem a Creta, seriam devoradas pelo Minotauro.

O minotauro era um monstro metade touro e metade homem, filho de Pasífae, mulher de Minos, e de um touro de extraordinária beleza. Posídon tinha dado esse touro a Minos para que o mesmo fosse sacrificado em sua homenagem, mas Minos fora incapaz de matá-lo e ficara com ele. Para castigar Minos, Posídon fizera com que Pasífae ficasse loucamente apaixonada pelo animal.

Quando o Minotauro nasceu, Minos não o matou. Pediu a Dédalo, o grande arquiteto e inventor, que construísse um lugar onde ele pudesse ficar confinado sem a menor possibilidade de fuga [...]. Era esse o destino que aguardava outros catorze jovens alguns dias depois de Teseu ter chegado a Atenas. Chegara mais uma vez o momento de pagar o tributo.

Teseu ofereceu-se de imediato para ser uma das vítimas. Todos o amaram por sua bondade e o admiraram ainda mais por sua nobreza, sem se darem conta de que, na verdade, ele pretendia matar o Minotauro [...].

À luz disso, podemos afirmar que Katniss, no plano narrativo do primeiro romance, é uma releitura contemporânea de Teseu, pois se ofereceu para tomar o lugar de sua irmã como tributo nos Jogos. Assim, o presidente Snow seria uma releitura do tirano Minos e, por fim, Panem, de Atenas, justamente porque os jogos acontecem anualmente devido a uma revolta promovida pelo Distrito 13.

Collins (2010) não apenas faz ressurgir a *esfera do heroísmo clássico* – o monomito, de Campbell (1997) – por meio de sua personagem central, mas resgata um mito particular da

Antiguidade Clássica para reiterar o fato de Katniss ser uma representação contemporânea dos heróis mitológicos. A autora usa a história de Teseu como pano de fundo, costura-a em sua narrativa e, ao mesmo tempo, atualiza-a, isto é, representa toda a sequência de ação do mito de forma nova, deixando apenas reminiscências, ou uma vaga lembrança, da história original. Essa releitura, portanto, confirma à Katniss a representação do Herói Clássico, justamente por recuperar, por meio do viés intertextual, um mito grego de cunho heroico.

Como já mencionamos, assim que o herói recebe e aceita o chamado da aventura, ele se encontra com o mentor, que o educará e o treinará a fim de que obtenha sucesso em todos seus desafios, sejam eles físicos e/ou espirituais. De mesmo modo, todos os tributos selecionados para os Jogos dispõem de um “mestre”, um homem ou uma mulher de seu respectivo distrito que tenha vencido uma edição anterior e que, por essa razão, possui a experiência necessária para ensinar ao novo tributo como sobreviver nas arenas. Nos distritos mais ricos, por exemplo, os garotos e as garotas, chamados Carreiristas, são treinados pelos mentores a vida toda, mesmo antes de terem sido selecionados na Colheita, com o propósito de se tornarem os mais fortes da arena, se sorteados para os Jogos.

O mestre do distrito 12 se chama Haymitch, vencedor da 50ª edição dos Jogos Vorazes, um homem alcoólatra, que não consegue ao menos se manter em pé. É válido ressaltar de antemão que o personagem se mostrará um grande mentor e auxiliar de Katniss, entretanto, no início do enredo do primeiro romance, ele se configura como o oposto de um bom e sensato mestre, como fora Quíron, porque se recusa a representar o poder protetor e iniciático do herói. Com isso, podemos afirmar que Haymitch seja, a priori, uma paródia do arquétipo de mestre, uma vez que a paródia “*transforma uma obra precedente [...]. Mas qualquer que seja a transformação ou deformação, ela exhibe sempre um liame direto com a literatura existente [...]*” (SAMOYAUULT, 2008, p. 53, grifo nosso).

Apesar de seu problema de alcoolismo e de sua personalidade egocêntrica e agressiva, somos capazes de resgatar na caracterização de Haymitch, ainda que parodisticamente, esse liame do protótipo de mentor, uma linha que liga as obras de Collins às narrativas heroicas clássicas. Diferentemente do que acontece na Literatura Clássica, cujos mestres iniciam e aconselham o herói, o personagem jamais educara outros tributos antes de Katniss e Peeta, assim,

[...] não é surpresa que os tributos do Distrito 12 jamais tenham alguma chance. Não apenas por sermos mal alimentados e nos faltar um treinamento adequado. Alguns de nossos tributos eram fortes o suficiente para ter uma sobrevida. Mas raramente conseguimos patrocinadores, e grande parte do

motivo é ele. [...] [os patrocinadores] esperam lidar com uma pessoa [o mentor] com um perfil um pouco mais *clássico* do que o de Haymitch (COLLINS, 2010, p. 63-64, grifo nosso).

E o termo “clássico” não está gratuitamente no texto de Collins, sendo possível compreender a utilização da palavra de duas formas. A primeira, provavelmente a mais nítida, como um cavalheiro, um *gentleman*. A segunda, como relativa à Literatura Clássica, porque podemos inferir que o emprego do termo se refere ao arquétipo *clássico* de mestre, que deveria ser igual a Quíron: sensato, sábio, benfazejo, etc. – e isso faz de Haymitch realmente uma paródia, ou seja, uma subversão do protótipo de mentor, visto que ele é alcoólatra, agressivo e em nada ajudou os tributos anteriores à Katniss e Peeta.

Entretanto, a protagonista, apesar de detestá-lo de início, percebe o quanto precisa dele, pois reconhece que seus ensinamentos serão necessários para que possa perfazer suas proezas física e espiritual, e a iniciação, no que diz respeito a dar instruções do que ela pode vir a enfrentar nas arenas. Então, a garota, a caminho da Capital, na cabine restaurante de um veloz trem, incita a Haymitch uma pergunta: “– Então você é o encarregado de nos dar conselhos?” e ele responde sarcasticamente: “– Aí vai um pequeno conselho: mantenham-se vivos [...]” (COLLINS, 2010, p. 64). Em seguida, Katniss e Peeta enfrentam Haymitch e requerem que o personagem assuma o papel de mentor. Embora Haymitch ainda esteja longe de ser um modelo exato do mestre clássico, esse ato faz com que ele se posicione como iniciador e mentor. No decorrer de toda a história narrada, guiará e ajudará Katniss – e também Peeta – em todo o seu percurso.

Katniss, então, ao aceitar o chamado e se encontrar com o mentor, precisa atravessar o primeiro limiar, ou seja, distanciar-se, no percurso narrativo, do seu mundo, que é comum, e habitar um mundo desconhecido, “sobrenatural”, nos termos de Campbell (1997), onde há perigo iminente. Como já mencionamos anteriormente, o herói pode agir por vontade própria (ir do mundo comum ao incomum por si mesmo) ou, então, pode ser levado por outrem. O caso de Katniss é, portanto, o de ser levada/encaminhada para a aventura, uma vez que embarca em um veloz e luxuoso trem, sendo este o transporte que fará com que a heroína atravesse o primeiro limiar, a “barreira” que separa o Distrito 12, seu mundo natural, da Capital, o mundo “sobrenatural”. A esse respeito, Propp (2010, p. 48-49) postula que “o herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura”, cuja definição consiste em um “deslocamento no espaço entre dois reinos, viagem com um guia [...]”. Com posse desses fatos, confirmamos que o trem é o “meio mágico” por meio do qual a heroína ultrapassa o primeiro limiar.

Já na capital do país, e atravessado o primeiro limiar, Katniss é encaminhada ao Centro de Transformação e se encontra, pela primeira vez, com Cinna, seu estilista, personagem que virá a se tornar um dos “auxiliares mágicos” da heroína nos dois primeiros romances. Para a cerimônia de abertura dos jogos – o que muito nos lembra a abertura das Olimpíadas –, Katniss e Peeta vestirão roupas que refletem o trabalho de seu distrito: o minério de carvão. Assim, Cinna e Portia (a estilista de Peeta) formulam uma peça preta única, “[...] botas de couro bem engraxadas com cadarços até os joelhos. Mas são a pelerine esvoaçante – com matrizes de laranja, amarelo e vermelho – e o chapéu que definem a roupa. Cinna planeja iluminá-los com fogo pouco antes de nossa carruagem entrar nas ruas [...]” (COLLINS, 2010, p. 75).

Então, na cerimônia de abertura dos Jogos, a multidão se surpreende, pela primeira vez em toda a história, com a entrada dos tributos do Distrito 12, visto que os dois tributos parecem estar em chamas.

[...] A população da Capital está ficando enlouquecida, lançando uma enxurrada de flores em nossa direção, gritando nossos nomes e sobrenomes, que tiveram o trabalho de procurar no programa. A música alta, os incentivos, as demonstrações de admiração penetram meu sangue, e não consigo suprimir meu entusiasmo. Cinna me deu uma grande vantagem. Ninguém esquecerá de mim. Não se esquecerão do meu visual, de meu nome. Katniss. A garota quente (COLLINS, 2010, p. 78-79).

De fato, Cinna será uma figura muito importante para o desenvolvimento das características de herói da personagem protagonista, pois todas as roupas que ele fará para Katniss – inclusive a elaboração da armadura de combate da garota que, assim como foi para Aquiles, na *Iliada*, será grandiosa – farão com que todos a reconheçam como alguém importante. Todos a reconhecerão como a *garota quente* (*the girl on fire*, no original em inglês).

Enfim, Katniss, após a abertura, é levada para o Centro de Treinamento. A garota e Peeta são supervisionados por Haymitch e Effie, que assume o papel de “submentora”, até o momento de os Jogos iniciarem. A personagem secundária fará de tudo para auxiliar Katniss e, embora despreze Haymitch, ela o complementar, e ambos formarão um único mentor. Effie representará os elementos da sensatez, da bondade e da lucidez, e Haymitch, por sua vez, refletirá a estratégia e o combate, porque conhece o funcionamento das arenas e sabe como lutar com armas (facas, lanças, flechas, etc.).

Haymitch, então, começa a atuar como mestre, encontrando-se com os dois tributos a fim de aconselhá-los sobre como devem agir e o que devem fazer no primeiro dia de

treinamento. São três dias de exercícios físicos, de habilidades e capacitação (orientados por vários treinadores, cada um com sua especificidade, sendo a treinadora chefe chamada Atala), com o propósito de preparar os vinte e quatro tributos para o combate. Katniss, além de saber usar facas, demonstra-se muito hábil com arco e flechas, justamente porque passou quatro anos de sua vida, especificamente após a morte do pai, caçando na campina do Distrito 12 e vendendo a caça no Prego.

Entretanto, é necessário que a garota, e também Peeta, experimentem outros tipos de armamentos, uma vez que não se sabe se na arena haverá arco e flechas. Então, ambos se encaminham para as várias estações da sala de treinamento, como a estação de aprendizagem em nós, em camuflagem, etc., e isso revela mais uma característica do modelo de herói que a personagem central de Collins possui: ser capaz de lutar com diferentes armamentos e ser inteligente o suficiente para aprender a usá-los com a finalidade de sobreviver em campo de batalha.

No terceiro e último dia de treinamento, Katniss (e os demais tributos) precisa demonstrar suas habilidades aos Idealizadores, pois, por meio desse intercuro, receberá “ajuda” dos Patrocinadores quando estiver na arena – quando tocarmos no assunto “auxiliares/ajudantes”, desdobraremos melhor nossa argumentação a respeito dos Patrocinadores. Assim, a garota, em sua sessão particular, perfaz a proeza física, que se configura como uma ação de audácia e coragem: uma vez que os Idealizadores comiam um grande porco e não prestavam atenção em sua performance com as armas, a personagem arma seu arco e atira uma flecha, que acerta a maçã que estava na boca do porco.

Apesar de Katniss ter agido por orgulho e, de certa forma, ter sido insolente, a ação que realizou, na narrativa, foi, acima de tudo, corajosa, e lhe rendeu uma ótima nota¹³ na avaliação feita pelos Idealizadores, o que, por consequência, lhe será útil na arena. Ora, se o herói grego precisava oferecer sacrifícios aos deuses eternos a fim de chamar-lhes a atenção e, então, receber sua graça e seu favor, como afirma Campbell (1997), foi necessário que Katniss chamasse a atenção dos Idealizadores, lançando uma flecha na direção deles, com o propósito de angariar futuro auxílio dos Patrocinadores – uma atitude arriscada, de fato, porém corajosa. Podemos afirmar, então, que se Katniss não tivesse deliberadamente agido dessa forma, muito provavelmente não receberia ajuda dos Patrocinadores, personagens que são interpretados como auxiliares do herói.

¹³ São atribuídas notas de um a doze às apresentações feitas por cada tributo como fator indicativo do “potencial que o tributo demonstrou durante o treinamento” (COLLINS, 2010, p. 116).

Na véspera dos Jogos, Haymitch aconselha Katniss e Peeta a não irem para a Cornucópia. Neste ponto, mais uma digressão se faz necessária, já que é interessante mencionar que o termo “cornucópia” é resgatado de um episódio da Literatura Clássica. De acordo com Grimal (2011), existe um importante mito sobre Aqueloo, um deus-rio, que está ligado aos doze trabalhos de Hércules.

Aqueloo, assim como Nereu,

[...] podia revestir-se da forma que lhe agradasse, fosse ela a dum touro, dum dragão, etc. Isto aterrou Dejanira, que ficou apreensiva com o facto de vir a possuir um marido tão incómodo. Quando Hércules [Hércules] se apresentou na corte de Eneu e lhe pediu a sua mão, ela aceitou logo. Contudo, Hércules teve de a conquistar de Aqueloo, que não se resignou facilmente a deixar-se humilhar. Teve lugar um combate entre os dois pretendentes. Aqueloo usou de todos os seus poderes, Hércules de toda a sua força. Durante a luta, Aqueloo transformou-se em touro; Hércules arrancou-lhe um dos chifres. Então, Aqueloo deu-se por vencido e rendeu-se. Ele cedeu-lhe o direito de desposar Dejanira, mas reclamou-lhe o seu corno. Em troca, deu-lhe como presente um corno da cabra Amalteia, a ama de Zeus, que derramava em abundância flores e frutos. Outros autores defendem que este corno maravilhoso é o corno do próprio Aqueloo (GRIMAL, 2011, p. 35).

No enredo do romance *Jogos vorazes*, há um resgate desse mito para, assim como a recuperação do mito de Teseu, reafirmar a posição de heroína à personagem, uma vez que inúmeros elementos presentes na história narrada da série estadunidense remetem a mitos de heróis. Ora, o marco inicial dos jogos é descrito como um enorme chifre dourado “no formato de um cone com uma cauda curvada, cuja boca tem pelo menos seis metros de altura e está recheada das coisas que nos manterão vivos nessa arena. Comida, contêineres de água, armas, remédios, equipamentos, fósforos [...]” (COLLINS, 2010, p. 163), exatamente o que o corno de Aqueloo representava e que Hércules tomou posse. Na série, os tributos, inclusive Katniss, precisam desempenhar a mesma função que o herói grego desempenhara no mito: apoderar-se do que a cornucópia tem a oferecer.

Sob essas circunstâncias, o texto de Collins (2010) torna-se intertextual por excelência, justamente por aludir, em sua trama, a inúmeros motivos e elementos de mitos heroicos, como o de Teseu e o de Hércules. Somos capazes de perceber o quanto a Literatura Clássica é significativa para Collins, porque é representada, imitada e transformada, ao mesmo tempo, pela autora estadunidense, pois ela bebe nas fontes do mito, retomando-o e sobrepondo significados pelo viés estilístico.

Finalmente, já na arena dos Jogos, espaço onde se realiza a maioria das ações da história, a protagonista, ao esperar o gongo soar e assim a batalha começar, avista uma aljava

com flechas e um arco na Cornucópia e, apesar do conselho de seu mentor, encarna a coragem de Hércules, quando este enfrentara Aqueloo pela mão de Dejanira, e posiciona-se para correr na direção dos armamentos, mas perde a chance quando é distraída por Peeta, que balança a cabeça em negativa, como que avisando ser perigosa essa tentativa. Se Katniss tivesse obtido sucesso na luta na Cornucópia, esse enfrentamento teria sido o seu primeiro grande combate, porém, apesar da distração, a garota consegue se apossar de uma mochila e uma faca e corre em direção à floresta, em busca de abrigo e água.

Durante a noite, Katniss se abriga nos galhos de uma alta árvore, e uma outra garota acende uma fogueira por perto, o que faz com que os Carreiristas encontrem o local e matem a menina. Katniss, que assistia tudo de seu galho, surpreende-se ao notar que Peeta havia se aliado aos Carreiristas. Embora o considere um traidor, Katniss desconhece que o garoto, na verdade, aliou-se ao grupo para protegê-la. Com isso, podemos dizer que os Carreiristas se configuram como uma das forças maléficas que tenta impedir o herói de obter sucesso e Peeta, por sua vez, configura-se como ajudante de herói, por mais que esse fato ainda não tenha sido revelado ao leitor. Como sabemos, esses dois tipos de personagens, o auxiliador e o inimigo, são típicos nas narrativas de heróis e surgem, geralmente, durante o percurso do caminho das provas.

Katniss espera os Carreiristas se distanciarem, desce de sua árvore e sai à procura de água. Contudo, não encontra nenhuma fonte ou rio e começa a vagar, desidratada, pela floresta. Enfim, a garota se depara com um pequeno lago, no entanto, seu sossego logo é interrompido, pois uma parede de fogo surge na floresta. Nesse ponto, é necessário que explicitemos mais profundamente o papel assumido pelos Idealizadores dos Jogos no plano narrativo da série. São eles quem arquitetam as arenas, ou seja, quais serão as suas características em cada edição, e também “operam” tribulações para os tributos durante os jogos, como é o caso dessa parede de fogo. Portanto, é possível fazer uma analogia entre os Idealizadores dos Jogos e alguns dos deuses olímpicos, mais especificamente os que não possuem afeição pelo herói e fazem de tudo para prejudicá-lo – mencionemos os exemplos de Hera para com Hércules e Poseidon para com Odisseu. Os Idealizadores, de forma semelhante a esses personagens divinos dos mitos, reunidos em uma sala de controle na Capital (o monte Olimpo), manipulam o destino de cada tributo, impondo-lhes inúmeros desafios e perigos, desde o início até o fim dos Jogos, quando resta apenas um tributo.

Com o local transformado em fogo, Katniss corre na direção oposta ao da parede de chamas e tenta se livrar da prova implacável dos Idealizadores. Enfim, o ataque se encerra,

não sem deixar queimaduras espalhadas pelo corpo de Katniss e cumprir exatamente a sua finalidade: fazer com que a garota se deparasse novamente com seus inimigos, os Carreiristas.

Mais uma vez abrigada em um alto galho de uma árvore, ela demonstra sua coragem quando chama a atenção, voluntariamente, dos Carreiristas. Cato, um deles, tenta subir até a garota, mas, por ser muito grande, os galhos não aguentam seu peso. Com isso, decidem acampar ao redor da árvore de Katniss, com o objetivo de fazê-la descer por algum tipo de necessidade. Como explicitamos anteriormente, o antagonista pode roubar algo precioso do herói, algum objeto importante para ele. De fato, uma garota chamada Glimmer, aliada dos Carreiristas, portava exatamente o arco e flechas preciosos para Katniss.

Assim como Hércules, Jasão, Teseu, etc., que encontraram inúmeros inimigos no percurso narrativo de suas aventuras, não seria diferente com Katniss, uma vez que a interpretamos como o resgate do Herói Clássico. Porém, sabemos que a contraparte dos inimigos são os ajudantes de herói e, para auxiliar Katniss a ultrapassar esse obstáculo e conquistar os armamentos, Rue, do Distrito 11, aparece nos galhos de uma outra árvore e indica com a mão um enorme ninho de teleguiadas,

vespas assassinas [...] geradas em um laboratório [...]. Maiores do que as vespas comuns, elas possuem um corpo sólido e dourado bem característico, e uma ferroada que deixa um calombo do tamanho de uma ameixa. A maioria das pessoas não tolera mais do que algumas ferroadas. Algumas morrem imediatamente [...] (COLLINS, 2010, p. 201-202).

As teleguiadas não são diferentes das muitas criaturas estranhas e inusitadas da Mitologia greco-romana (as quais muitos Heróis Clássicos enfrentaram), com partes de diferentes animais em seu corpo – como é o caso da esfinge, “monstro feminino a quem se atribuía cabeça de mulher, peito, patas e cauda de leão, mas que estava provido de asas como uma ave de rapina [...]” (GRIMAL, 2011, p. 149).

Katniss retira-se do saco de dormir, preso ao galho da árvore, e começa a subir outros galhos, a fim de alcançar o ninho da teleguiadas. A personagem alcança o galho e começa a serrar a madeira, utilizando-se de sua inteligência ao aproveitar a música da Capital soando na arena, com o objetivo de os Carreiristas não a ouvirem para não compreenderem seu plano. Entretanto, a música se encerra antes de o galho estar completamente serrado. Ela decide voltar ao seu galho e, para sua surpresa, encontra um “recipiente de plástico preso a um paraquedas prateado. Minha primeira *dádiva* de um patrocinador” (COLLINS, 2010, p. 204, grifo nosso). Os Patrocinadores podem ser interpretados como auxiliares de heróis, porque

executam, na história narrada, um conjunto de ações que beneficia o herói, neste caso, a personagem central.

Uma nova digressão aqui se faz necessária no que diz respeito aos personagens-tipo classificados como inimigos (Idealizadores) e ajudantes (Patrocinadores). De acordo com Campbell (1997, p. 127-128),

[...] Na maioria das mitologias, as imagens da misericórdia e da graça apresentam-se tão vívidas quanto as da justiça e da ira, mantendo-se, por tanto, o equilíbrio; e o coração, em vez de entregue à destruição, é protegido. [...], o poder protetor dos amuletos e talismãs primitivos e os auxiliares sobrenaturais dos mitos e contos de fada configuram-se como a garantia para a humanidade de que a flecha, as torrentes e as chamas não são tão brutas quanto parecem.

Com isso, os Patrocinadores, metaforizando essa misericórdia divina, são o contraponto dos Idealizadores, que metaforizam o terror, a chama e a flecha mortífera. Portanto, mantêm-se em equilíbrio, isto é, não há provações muito severas, como não há dádivas em excesso.

Em *Eneida*, a exemplo dessa proteção divina, Eneias recebe, durante todo o enredo, ajuda de sua mãe, a deusa Vênus. No livro duodécimo, por exemplo, Turno, ao aperceber que seu exército se encontrava desencorajado e “[...] quebrados pelos reveses da guerra, desalentados, e que era agora reclamado o cumprimento de suas promessas e era o alvo de todos os olhares [...]” (VERGÍLIO, 2010, p. 247), dispõe-se a duelar com Eneias. Firmaram-se “os tratados na presença dos chefes que os observavam” (VERGÍLIO, 2010, p. 251), entretanto, o acordo entre ambos os lados é transgredido quando uma flecha atinge Eneias. Mas Vênus, compadecida, prepara um remédio e cura seu filho.

Dessa forma, a protagonista, por meio de suas ações, provou ser digna da atenção dos Patrocinadores que, com seus recursos financeiros, ajudaram-na e apostaram em suas forças, enviando-lhe um remédio para que suas queimaduras fossem curadas. Katniss, assim como qualquer outro Herói Clássico, recebeu o auxílio para si e, por intermédio dele, será protegida “ao longo de todas as *assustadoras experiências*” (CAMPBELL, 1997, p. 128, grifo nosso).

No dia seguinte, Katniss volta a subir os galhos da árvore para terminar o trabalho (para usar os termos da aventura de Hércules). Finalmente, ela consegue desmembrar o galho, que cai exatamente onde os Carreiristas estavam dormindo, “o ninho se abre como se fosse um ovo, e um furioso enxame de teleguiadas começa a voar” (COLLINS, 2010, p. 206) e a atacar cada um dos tributos. A maioria deles consegue fugir, mas Glimmer, a portadora do arco, e uma outra garota morrem devido às ferroadas das vespas modificadas.

Embora tenha sido picada algumas vezes, Katniss consegue descer de sua árvore, pegar o arco e as flechas, e é alcançada e salva por Peeta, seu futuro auxiliar, que lhe ordena fugir do local, o que ela imediatamente o faz. A personagem ultrapassou, enfim, um grande obstáculo e deu início ao longo e tortuoso caminho de proações. Apesar de se encontrar sozinha, em um mundo desconhecido, onde pessoas esperam por sua morte, Katniss demonstra, a cada passo, ser digna da posição de herói, pois suas ações, no percurso narrativo, revelam sua coragem e força.

Após se recuperar das picadas das teleguiadas, Katniss é encontrada por Rue que, a partir desse momento, passa a ser sua aliada, em outras palavras, ela se torna um ajudante de herói. Como expusemos anteriormente, o ajudante pode surgir sob diversas formas e oferecerá armamentos e elixires ao herói. No decurso do romance, o primeiro auxiliar que Katniss possui é uma pequena garota, porém, ágil e inteligente o suficiente para ajudá-la. Inclusive, oferece a Katniss um “elixir”, nos termos de Campbell (1997), plantas medicinais que curam os lugares onde as teleguiadas a picaram.

Então, as duas personagens arquitetam um plano de ação para acabar com os suprimentos dos Carreiristas, um “plano que não é motivado pela necessidade de fuga ou de evasão. Um plano ofensivo” (COLLINS, 2010, p. 223). Assim como Teseu precisou ser sagaz, para além de forte, a fim de que pudesse enfrentar o Minotauro, Katniss necessitou ser inteligente e astuta. Desse modo, o plano é finalmente traçado: três fogueiras serão acesas por Rue, ajudante de herói, com o objetivo de atrair a atenção dos Carreiristas e atraí-los para longe dos suprimentos e armas. Rue também ensina a Katniss “o canto de alerta do tordo” (COLLINS, 2010, p. 229), uma melodia do distrito daquela, que tem a finalidade de avisar que a jornada diária de trabalho se findara, mas que, na arena, assume a função de avisar uma à outra que se encontram bem. O objetivo de Katniss é ir para a Cornucópia e, enquanto Rue promove a distração aos Carreiristas, destruir tudo o que for possível.

Quando Katniss alcança a Cornucópia, observa que a “[...] maioria dos suprimentos, dispostos em engradados, em sacos de estopa e lixeiras de plástico, está organizadamente empilhada numa pirâmide que está, ao que parece, a uma distância questionável do acampamento [...]” (COLLINS, 2010, p. 232). Então o plano entra em ação quando Rue acende a primeira fogueira, atraindo a atenção de Cato e dos demais tributos. Com a Cornucópia livre dos Carreristas, a protagonista começa a pensar em um modo eficiente de se livrar de todos os suprimentos de uma vez só. A solução surge quando a personagem denominada “Cara de Raposa”, tributo feminina do Distrito 5, aparece na clareira e Katniss se atenta a seus movimentos. Cara de Raposa “[...] para, examina o chão, e cuidadosamente

coloca os pés em um determinado ponto. Então, começa a se aproximar da pirâmide com saltos curtos e estranhos, às vezes aterrissando em um único pé, oscilando levemente, às vezes arriscando alguns passos [...]” (COLLINS, 2010, p. 234).

Katniss conclui que Cara de Raposa agiu desse modo porque há uma armadilha em volta da pirâmide de alimentos: minas explosivas terrestres por todo o perímetro. Então, Katniss avista um saco com maçãs na pirâmide de alimentos e prepara “[...] três flechas para realizar a *tarefa*” (COLLINS, 2010, p. 237) – o termo *tarefa* nos remete instantaneamente aos feitos de Hércules, estreitando a comparação entre Katniss e os Heróis Clássicos. A garota, por conseguinte, utilizando sua destreza com o arco e flechas, dispara-as em direção ao saco, que se rasga no último acerto; “[...] então, as maçãs começam a se derramar pelo chão e sou jogada bruscamente para trás” (COLLINS, 2010, p. 237). Conforme postula Campbell (1990), Katniss prova, com sua ação, ser capaz de perfazer as proezas física (demonstrada em sua força e habilidade com arco e flechas) e espiritual (sua inteligência, perspicácia, coragem, sagacidade, etc.) – elementos, como veremos, presentes no arquétipo do herói.

Devemos destacar o fato de que o episódio só fora bem-sucedido porque Katniss contou com a ajuda de Rue, que desempenhou um papel importante no decorrer da tarefa. Rue trouxe o fogo, um elemento simbólico, para a perigosa tarefa da heroína. Segundo Cirlot (2005, p. 258), o fogo é luz contra as trevas, “o triunfo e a vitalidade do sol (por analogia, espírito do princípio luminoso) é vitória contra o poder do mal (as trevas); a purificação é o meio sacrificial necessário para que esse triunfo se possibilite e se assegure”. Ainda de acordo com Cirlot (2005, p. 258), “[...] o fogo é símbolo de transcender a condição humana [...]”. Ora, em termos simbólicos, podemos dizer que Rue trouxe a luz, transcendeu sua forma humana, porque atualizou-se em ajudante, e auxiliou Katniss a obter uma vitória contra o poder dos Carreiristas.

Mesmo debilitada com a explosão, Katniss consegue se esconder em um aglomerado de arbustos, a fim de que não seja vista pelos Carreiristas, que logo reaparecem no local. Ao amanhecer, ela sai de seu esconderijo e entra na floresta com o objetivo de encontrar sua ajudante. Entretanto, no momento em que alcança o local da primeira fogueira, Rue não aparece. Katniss começa a correr quando ouve Rue gritando por ajuda e a encontra numa clareira, presa em uma rede. Antes de conseguir salvá-la, uma lança, atirada pelo tributo masculino do Distrito 1, atinge o corpo de Rue.

Katniss instantaneamente arma seu arco e atira contra o garoto. A flecha “penetra profundamente o centro de seu pescoço. Ele cai de joelhos e testemunha o pouco que lhe resta de vida arrancando a flecha e mergulhando na poça de seu próprio sangue [...]” (COLLINS,

2010, p. 250). Com isso, relacionamos os feitos de Katniss aos do herói Aquiles que, movido por grande força, combateu com Heitor em memória de Pátroclo. Nos cantos XXII e XXIV da *Iliada*, Aquiles é ajudado por Atena, disfarçada de Deífobo, a enganar Heitor a fim de que este retorne ao campo de batalha. Ambos, Aquiles e Heitor, entram em combate, porém, o herói grego, ressentido com a morte do amigo, vence em luta o troiano.

[...] O Pelida [Aquiles], no entanto, chorava
o companheiro dileto, a virar-se de um lado para o outro,
sem pelo sono, que a todos domina, sentir-se vencido.
Lembra-lhe a força de Pátroclo, a ingente e provada coragem,
bem como os duros trabalhos que juntos haviam sofrido
nas cruas guerras dos homens [...].
[...]
[...] Porém logo que a Aurora
via raiar, refletindo-se na água e na areia intente,
ao jugo atava os cavalos velozes, de origem divina,
atrás do carro o cadáver desnudo de Heitor amarrando.
E, após o corpo arrastar três vezes à volta do túmulo
do ínclito Pátroclo, à tenda voltava a acolher-se [...]
(HOMERO, 1960, p. 525-526, versos 1-17).

Assim, reforçamos o fato de que Katniss, mais uma vez, agiu como um Herói Clássico – não pelo fato de salvar alguém, uma vez que Rue morrera –, por reagir e vencer um combatente inimigo, assim como Aquiles o fizera. Katniss, ao final desse episódio, prometeu à pequena garota que venceria os Jogos e vislumbrou o que Campbell (1997) denomina como a terra das maravilhas, isto é, a benção que o herói recebe ao final de sua jornada.

Como consequência da morte de sua aliada, a garota se encontra novamente sozinha na arena ou, para acordar com a *Iliada*, sozinha no campo de batalha. Entretanto, os Idealizadores, “brincando” de senhores do destino, mudam as regras dos Jogos e anunciam que dois tributos de um mesmo distrito poderiam ser os vencedores. No mesmo momento, Peeta, o tributo masculino do Distrito 12, vem à memória de Katniss.

Ela, então, após o anúncio, elimina qualquer suspeita de que Peeta seja seu inimigo, sai à procura dele e o encontra ferido próximo a um riacho.¹⁴ Em uma caverna, enquanto Katniss cuida do rapaz, evidenciando seu altruísmo e compaixão para com ele, características de um herói, o ferimento piora, culminando em uma septicemia, uma infecção generalizada. Katniss sabe que a única solução para isso são antibióticos, produzidos da Capital, enviados

¹⁴ Toda a sequência de ação, desde o momento em que Katniss sai à procura de Peeta, encontra-o e o salva da morte, ao participar de um ágape, será analisada mais profundamente no capítulo sobre a mudança na representação de arquétipos literários, uma vez podemos constatar que Katniss age como heroína de Peeta, enquanto este se posiciona como donzela.

pelos Patrocinadores dos Jogos; ela sabe que somente esse auxílio “mágico”, nas palavras de Campbell (1997, p. 169), “o poder de sua substância sustentadora” poderá salvar Peeta.

Os Idealizadores dos Jogos, mais uma vez, surpreendem os tributos, pois Claudius Templesmith convida-os para um ágape. Faz-se necessário evidenciar que, de acordo com Bobineau (2010, p. 72-73 *apud* SPICQ, 1996b, p. 362-363), nos primeiros grupos cristãos, era tradição dos fiéis se juntarem para um ágape, em outras palavras, um banquete, para comer em uma grande mesa, demonstrando, com isso, fraternidade. Em *Jogos vorazes*, esse sentido é resgatado, pois os tributos são convidados para um banquete, no qual devem agir “pacificamente”, como que em uma trégua, porém, o real intuito do ágape, no plano narrativo do romance, é fazer com que os tributos se confrontem, porque cada um deles encontrará no ágape algo que precisa, no caso de Katniss, o remédio que salvará Peeta.

Katniss, depois de enfrentar todos os tributos inimigos, consegue obter o medicamento e retorna à caverna para aplicá-lo aos ferimentos de Peeta. A recuperação do garoto, no entanto, não significa muita coisa em relação ao mau tempo e à fome que sentem – não conseguem sair para caçar por se encontrarem presos na caverna devido à tempestade. Então, aproveitando-se mais uma vez da construção de casal desafortunado, ambos os tributos se beijam e, por conseguinte, conseguem mais uma dádiva: um banquete: “[...] pãezinhos frescos, queijo de cabra, maçãs e, o melhor de tudo, uma terrina com aquele cozido de carneiro com arroz selvagem [...]” (COLLINS, 2010, p. 234). Com isso, podemos afirmar que, mesmo sob inúmeras provações, que demonstram se o herói é digno dessa posição, ele recebe a divina ação dos deuses para que sua jornada continue e finalmente possa receber sua bênção final, como postulou Campbell (1997), no que diz respeito ao fato de as provas e as bênçãos aparecerem de forma equilibrada no percurso narrativo de um herói. No caso desse episódio, enquanto os Idealizadores promovem os testes e obstáculos, o auxílio provém dos Patrocinadores, de modo que Katniss consegue salvar Peeta, que se torna também um auxiliar da personagem, direcionando-a à bênção final, ou seja, ao triunfo nos Jogos.

Com o fim da chuva, os dois tributos do Distrito 12 saem do esconderijo a fim de caçar e colher vegetais comestíveis, visto que metade da dádiva que receberam dos Patrocinadores havia acabado. Enquanto Katniss caçava, Peeta colhia os vegetais e frutas, dentre eles, uma fruta chamada “amora-cadeado”, pequena e venenosa. Peeta, então, deixa as amoras e o resto dos suprimentos no chão e sai à procura de mais alimentos. Nesse ínterim, Cara de Raposa aparece e, desconhecendo o poder mortífero das amoras, come-as, o que resulta em sua morte. Agora, restando apenas três tributos na arena (Cato, Peeta e Katniss), a

garota finalmente ultrapassará o último obstáculo existente no percurso narrativo deste romance, que se configura como a tarefa mais árdua de todas da aventura do herói.

Então, Katniss e Peeta guardam o restante das amoras venenosas – com o objetivo primeiro de enganar Cato –, acendem uma fogueira para cozinhar a caça e também para chamar a atenção do tributo do Distrito 2, para que possam enfrentá-lo em um embate final. No entanto, o rapaz não aparece. No dia seguinte, devido à seca do riacho, mais um tipo de obstáculo promovido pelos Idealizadores, os dois se encaminham para o lago da Cornucópia, pois acreditam que esse é o objetivo daqueles.

O clímax da narrativa do primeiro romance se dá no final do dia, quando, próximos à Cornucópia, Cato “sai da floresta aos trancos e barrancos e avança rapidamente em nossa direção. Não está segurando nenhuma lança” (COLLINS, 2010, p. 352) ou qualquer outro tipo de armamento, vestindo apenas uma armadura. O personagem-tipo, porém, não ataca nem Katniss nem Peeta, mas continua a correr, fugindo de bestantes, criaturas criadas pela Capital em laboratório. Nesse caso, são semelhantes a grandes lobos, com garras de “dez centímetros de comprimento e visivelmente afiadas como lâminas” (COLLINS, 2010, p. 354).

Os três tributos escalam a Cornucópia, enquanto as feras tentam alcançá-los, reunindo-se e erguendo-se

[...] novamente para se pôr facilmente sobre as pernas traseiras, o que dá a elas uma aparência *fantasmagoricamente humana*. Todas possuem uma pelagem espessa, algumas com pelos retos e lisos, outras com pelos ondulados, e as cores variam entre preto retinto e o que só posso descrever como louro. Há uma outra coisa a respeito delas, uma coisa que faz os cabelos em minha nuca se eriçarem, mas eu não posso colocar meus dedos lá.

[...] *Eles são eminentemente humanos*. Estou quase registrando a revelação quando reparo o colar com o número 1 adornado com joias, e todo o horror me atinge como um raio. O cabelo louro, os olhos verdes, o número... é Glimmer.

[...]

Minha cabeça vai de um lado a outro à medida que examino o bando, captando os diversos tamanhos e cores. O menor com a pelagem vermelha e olhos cor de âmbar... Cara de Raposa! E lá, o cabelo grisalho e os olhos castanhos do garoto do Distrito 9 que morreu enquanto lutávamos pela mochila! E o que é pior, a menor besta de todas, com uma pelagem escura e brilhante, imensos olhos castanhos e um colar onde está escrito *11* em palha trançada. Dentes cerrados destilando ódio. Rue... (COLLINS, 2010, p. 354-356, grifo nosso).

Podemos, a partir desse excerto, fazer algumas considerações e inferir que Katniss, em sua última tarefa, empreende o inverso da catábase, pois, enquanto na catábase, o herói desce ao

inferno – como foi o caso de Hércules, em seu décimo segundo trabalho, que consistia em capturar Cérbero, o cão tricéfalo de Hades, no submundo –, na narrativa de Collins, são as almas que “sobem” do submundo. Assim, acreditamos que os bestantes podem assumir duas representações: i) a das almas dos mortos dos tributos e ii) a do próprio Cérbero, visto que são descritas como grandes feras. Concluímos essas considerações afirmando que a última tarefa de Katniss é, em partes, parecida com a de Hércules, que necessitou descer ao mundo dos mortos e retornar vivo de lá.

Cato, aproveitando a distração de Katniss para com as bestas, assalta e fecha Peeta em uma chave de braço. A garota mira sua penúltima flecha na cabeça de Cato, entretanto, não atira, pois sabe que, se atirar, Peeta cairá junto em direção aos bestantes. Peeta, então, desenha um “x” na mão de Cato e isso é o suficiente para que Katniss entenda o plano e acerte uma flecha na mão do oponente, que se desequilibra e cai em direção aos bestantes. As feras o atacam e a luta se torna longa, uma vez que se encontrava protegido pela armadura. O garoto enfim morre quando Katniss, com sentimento de pena, mata-o com sua última flecha. A garota ultrapassou o último obstáculo deste romance, o mais difícil de todos que já enfrentara, que compreendia defender-se das feras, salvar Peeta e matar Cato.

Após a *aristeia*, ou desfecho, termo dos estudos literários que designa o “[...] momento em que uma das forças contrárias vence e se afirma sobre a sua oponente [...]” (FRANCO JR, 2009, p. 45), Katniss e Peeta esperam o som dos trompetes e o anúncio de que são os vencedores, mas, ao invés disso, Claudius Templesmith anuncia que “um exame mais minucioso do livro de regras relevou que apenas um vencedor pode ser permitido [...]” (COLLINS, 2010, p. 365). Mais uma vez os Idealizadores dos Jogos manipularam o destino dos tributos, assim como as Parcas, que reservavam o destino do Herói Clássico. Peeta decide morrer para dar a vitória à Katniss, mas a garota não se deixa convencer, planejando, portanto, um duplo suicídio com as amoras-cadeado. É pertinente que mencionemos que o herói “não seria herói se a morte lhe suscitasse algum terror” (CAMPBELL, 1997, p. 339), afinal, se temesse a morte, ele nem ao menos aceitaria o chamado para a aventura. Katniss, com essa atitude, demonstra-se destemida frente à morte iminente. Os Idealizadores, temerosos de não terem nenhum vencedor, interrompem a ação dos dois e anunciam ambos como vencedores.

Antes de dissertar a respeito da recompensa do herói, faz-se necessário, nesse ponto, uma digressão para o plano narrativo do mito de Píramo e Tisbe, precursor, se assim podemos dizer, de *Romeu e Julieta*,¹⁵ pois acreditamos que aqui há o resgate pelo viés intertextual do

¹⁵ A esse respeito, um trabalho, intitulado “O mito clássico como fonte literária: o retorno de Píramo e Tisbe em *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins”, fora feito para a disciplina “A palavra segunda: texto, intertexto,

mito citado. De acordo com Grimal (2011, p. 375, grifo nosso), há duas versões do mito de Píramo e Tisbe, sendo a segunda, de autoria de Ovídio, a mais famosa.

[...] Píramo e Tisbe eram dois jovens da babilônia, que se amavam mas não podiam casar-se em virtude de os pais se oporem ao seu enlace. Encontravam-se em segredo, vendo-se através de uma fenda existente no muro que separava as casas das duas famílias. Marcaram um dia um encontro junto do túmulo de Nino, fora da cidade. Havia aí uma *amoreira*, que crescera perto de uma fonte. Tisbe foi a primeira a chegar. Mas algo inesperado aconteceu: eis que uma *leoa* se aproximou da fonte para beber. A jovem foge, mas deixa cair o véu que lhe cobria a cabeça. A leoa apanhou-o e, com a boca ainda ensanguentada do repasto, despedaçou-o e foi-se embora. Entretanto chega Píramo, que, ao ver os pedaços do véu manchados de sangue, logo imagina que Tisbe foi morta por um *animal selvagem*. Num ímpeto de desespero, trespassa o coração com a espada. Quando, pouco depois, a sua amada aparece e o vê morto, arranca a espada do seu cadáver e suicida-se. E os *frutos da amoreira*, que até então eram brancos, tomavam a cor vermelha do sangue derramado. As cinzas dos dois amantes foram depositadas na mesma urna, como unidas na morte.

Os percursos narrativos do mito acima descrito e da obra de Collins são semelhantes, visto que, durante todo o romance, como já dissemos, fora construída a imagem de amantes desafortunados ao redor de Katniss e Peeta e, uma vez dentro da arena, jamais poderiam ter um futuro juntos – assim como Píramo e Tisbe que foram impedidos de se unirem pelas suas famílias.

Ambos os casais se encontram com feras, mas nenhum é morto por elas e, ao final, Píramo e Tisbe se suicidam perto de uma amoreira, ao passo que Katniss e Peeta, quando as regras dos Jogos são novamente mudadas, tentam suicidar-se com amoras, como uma forma de não haver um vencedor, mas que também reforça a construção do amor entre ambos, que perdurará nos demais romances. Mais uma vez, Collins, pelo viés intertextual, recupera o plano narrativo de um mito, lhe dá nova roupagem, ou seja, atualiza o percurso narrativo, de forma que se perceba que a “literatura se escreve certamente numa relação com o mundo, mas também apresenta-se numa relação consigo mesma, com sua história, a história de suas produções, a longa caminhada de suas origens” (SAMOYAULT, 2008, p. 9). Por meio da obra de Collins, portanto, somos constantemente levados a visitar a Literatura Clássica.

Finalmente, vencedora dos Jogos, a recompensa de Katniss (e também a de Peeta) é “[...] atingir a fama. E riqueza. E conseguir minha casa própria na *Aldeia dos Vitoriosos*. Minha mãe e Prim morariam lá comigo. Não teríamos medo da fome. Seria um novo tipo de

liberdade” (COLLINS, 2010, p. 332, grifo nosso). Em outras palavras, a recompensa de Katniss é morar na Aldeia dos Vitoriosos, que pode ser vista como uma representação dos Campos Elísios, a “doce sociedade de homens piedosos” (VERGÍLIO, 2010, p. 105).

O ciclo da *esfera do heroísmo clássico* se completa no primeiro romance, uma “[...] *jornada particularmente árdua*” (COLLINS, 2010, p. 375, grifo nosso), desde a separação de Katniss de seu mundo comum, seu primeiro limiar, todas as provações que enfrentara, a coroa bipartida recebida pelo presidente Snow (Peeta, o outro vencedor, recebera a outra parte da coroa), até o seu retorno ao Distrito 12 para morar na Aldeia dos Vitoriosos. O final do romance, entretanto, não é marcado apenas por “bênçãos” e vitórias, uma vez que o presidente Snow considerou o plano de Katniss, o de comer as amoras envenenadas, como uma afronta à Capital.

A diegese do segundo romance da série, *Em chamas*, começa com uma perseguição do presidente Snow para com Katniss. Como que encarnando a deusa Hera (ou Euristeu, a nosso ver, uma metonímia da deusa) que, por ciúmes de Zeus, tornou-se a “maior inimiga” (GRIMAL, 2011, p. 206) de Hércules e o perseguiu por toda a sua vida, o presidente Snow torna-se o maior inimigo de Katniss, pois teme que a garota possa vir a ser um perigo para a estabilidade do país (e, principalmente, para seu poder).

Antes da Turnê dos Vitoriosos, o próprio presidente, vindo da Capital – seu “Olimpo” particular, que deveria, como um deus, “ser visto em pilares de mármore adornados com bandeiras gigantes” (COLLINS, 2011a, p. 25) –, vai até a casa de Katniss, na Aldeia dos Vitoriosos, a fim de impor-lhe uma tarefa: convencer a todos que o amor entre ela e Peeta é real para impedir um levante. Katniss, apesar de não ter agido, a princípio, por rebeldia, mas porque objetivava manter Peeta e a si própria vivos, deve enfrentar a ira de um “deus”, como Odisseu enfrentara a de Poseidon, Hércules a de Hera, Eneias a de Juno, etc.

No segundo romance, portanto, o chamado da aventura de Katniss tem seu início marcado por um erro – a tentativa de suicídio vista como ato de rebeldia – e por uma ordem de reparação desse erro, imposta por Snow. Mais uma vez, uma analogia ao mito de Hércules é possível, visto que o ciclo dos doze trabalhos do herói foi marcado por um erro, o assassinio de sua mulher e filhos (ainda que seu momento de loucura tenha sido efeito da cólera de Hera), e todas as tarefas que ao herói foram impostas tiveram o objetivo de expiar, reparar seus erros. Há uma diferença, entretanto, que precisa ser ressaltada: enquanto o herói grego necessitava perfazer os doze trabalhos a fim de se redimir pela morte de sua família, Katniss necessita perfazer a tarefa de Snow a fim de proteger da morte todos que ama. De qualquer forma, o futuro de ambos os heróis são consequências de suas próprias ações.

Katniss, então, procura a ajuda de seu mentor, Haymitch, que a alerta que essa encenação teria de durar para sempre, afinal, a Capital jamais se esquecerá do “casal desafortunado”. A protagonista, mesmo desolada com a constatação do fato de que teria de se casar com Peeta, encena seu amor por ele durante toda a turnê. Isso se deve ao fato de Katniss ser uma representação do modelo de Herói Clássico, ou seja, a personagem precisa deixar seu eu e suas vontades de lado em prol da vida de quem ama, demonstrando, com isso, os elementos do altruísmo e do auto-sacrifício.

No entanto, mesmo com seus esforços ao continuar simulando que ama Peeta¹⁶ durante todo o percurso da Turnê dos Vitoriosos, mesmo com o pedido de casamento que Peeta faz a ela na Capital, Katniss não consegue convencer o presidente Snow. Com isso, ela imagina que levantes podem estar ocorrendo no país (de fato, o Distrito 8, na mesma noite do noivado, começou um levante) e, embora não saiba como, reconhece que será punida. De qualquer modo, Katniss ainda necessitava estar calma diante das câmeras, o que demonstra sua grande coragem e firmeza mesmo frente ao perigo iminente que corria ela e sua família.

Após o pedido de casamento, todos se dirigem à casa presidencial para o grande jantar em comemoração aos dois tributos vencedores da 74ª edição dos Jogos e, ali, Katniss conhece Plutarch, o novo chefe dos Idealizadores. Apesar de sua verdadeira identidade ser revelada apenas ao final deste romance, é prudente mencionar de antemão que Plutarch conspira uma revolução contra a Capital, tornando-se um personagem-chave, porque, ao mesmo tempo em que é o chefe dos Idealizadores e precisa conceber todos os perigos e tarefas da 75ª edição dos Jogos, ele desempenhará, no final dessa narrativa e no próximo romance, papel de auxiliar “mágico”, nos termos de Campbell (1997), para com Katniss.

Então, de volta ao Distrito 12, Katniss age como herói pela primeira vez no percurso narrativo deste romance. Encontrando-se com Gale na floresta do distrito, ela arquiteta um plano de fuga com suas famílias, levando consigo Haymitch e Peeta. Porém, ao saber que levantes estão ocorrendo, Gale se recusa a abandonar o país, demonstrando, de certa forma, grande nacionalismo e patriotismo (nuances da caracterização de um Herói Clássico). Katniss, por sua vez, retorna para sua casa, ainda muito decidida a fugir (semelhantemente a Heitor que retardou seu confronto com Aquiles). Para Campbell (1997, p. 66, grifo nosso), o sujeito que se recusa a iniciar a aventura “*perde o poder da ação [...] e se transforma numa vítima a ser salva*”. No entanto, a recusa ao chamado da aventura é momentânea, uma vez que seus

¹⁶ É pertinente que mencionemos o fato de que Katniss ama Peeta, mas encontra-se dividida entre este e Gale. O presidente Snow, por sua vez, sabe disso, mas para que não ocorram revoltas no país, ele ordena que Katniss demonstre seu amor apenas por Peeta.

planos são frustrados quando, ao acompanhar Peeta no centro do distrito, percebe um aglomerado de pessoas na praça.

Os pulsos de Gale estão amarrados a um poste de madeira. O peru selvagem que ele caçou mais cedo está pendurado acima dele, o prego enfiado no pescoço. Ele está tombado de joelhos e inconsciente, sustentado apenas pelas cordas em seus pulsos. O que antes eram suas costas é agora um pedaço de carne viva e ensanguentada (COLLINS, 2011a, p. 116).

Somente Katniss teve coragem o suficiente de enfrentar o Pacificador e salvar Gale da opressão, em verdadeiro altruísmo, diferenciando-se da multidão – dos personagens não-heróis –, que apenas assistia ao castigo, temendo receber punição igual se tentasse socorrê-lo. Essa ação reafirma a posição de heroína da personagem, porque somente ela fora capaz de deixar, em prol do outro, suas próprias limitações e as de sua comunidade, para enfrentar alguém politicamente superior, mas que castigava alguém por quem ela sentia compaixão.

– Não! – grito, avançando. É tarde demais para impedir que o braço desça, e instintivamente sei que não terei forças para bloqueá-lo. Em vez disso, jogo-me diretamente entre o chicote e Gale. Abro os braços para proteger o máximo possível de seu corpo estraçalhado, de modo que não há nada que possa desviar a chicotada. Levo todo o impacto de golpe no lado esquerdo de meu rosto.

[...]

– Para! Você vai matar ele! – berro (COLLINS, 2011a, p. 117).

Então, com sua coragem, com a ajuda de Haymitch, seu mentor, e de Peeta, Katniss consegue que o Pacificador interrompa “o castigo de um criminoso confesso” (COLLINS, 2011a, p. 118), e leva Gale para que sua mãe cuide de seus ferimentos. Podemos afirmar que a personagem ratifica a si mesma a posição de herói ao não permitir que Gale continuasse sendo açoitado, mesmo que isso tenha colocado sua própria vida em risco. Conforme o primeiro romance, em que ela se ofereceu para tomar o lugar da irmã na Colheita, Katniss se coloca no lugar de Gale, para que o rapaz não sofra mais com os açoites.

Como consequência, a garota reconhece que não pode fugir nem abandonar a população de seu país nas mãos tirânicas e ditatoriais do presidente Snow. O episódio do açoitamento, portanto, é um motivo ligado ao tema do heroísmo, porque a personagem reconhece que Gale tinha razão ao desistir de fugir. “Ele também tem razão quando diz que, já que fui eu quem começou tudo isso, *eu ainda poderia fazer muito*. Embora não faça a menor ideia do que fazer. Mas decidir não fugir é um primeiro passo crucial” (COLLINS, 2011a, p. 135). De fato, Katniss necessita terminar o que começou, isto é, trazer para o povo de seu país

“um triunfo macrocômico, histórico-universal” que regenerará “sua sociedade como um todo” (CAMPBELL, 1997, p. 42), mesmo que isso signifique enfrentar o desconhecido novamente.

No dia seguinte ao do ensaio fotográfico da escolha do vestido de casamento, Katniss e sua família, e também Peeta, reúnem-se na sala de estar para assistir uma transmissão obrigatória da Capital, imaginando ser a sessão de fotos de Katniss. Entretanto, para a surpresa de todos, o presidente Snow anuncia a 75ª edição dos Jogos Vorazes, o Massacre Quaternário.

– E agora nós temos a honra de realizar o terceiro Massacre Quaternário – diz o presidente. O garotinho de branco dá alguns passos à frente, estendendo a caixa enquanto a abre. Vemos as fileiras muito bem-arrumadas de envelopes amarelados. Quem quer que tenha pensado o sistema do Massacre Quaternário tinha em vista séculos de Jogos Vorazes. O presidente retira um envelope visivelmente marcado com o número 75. Ele passa um dedo embaixo da aba e puxa um pedacinho de papel quadrado. Sem hesitar, ele lê: – No aniversário de setenta e cinco anos, para que os rebeldes não se esqueçam de que até mesmo o mais forte dentre eles não pode superar o poder da Capital, o tributo masculino e o tributo feminino serão coletados a partir do rol de vitoriosos vivos (COLLINS, 2011a, p. 186-187).

Essa é a punição de Katniss arquitetada pelo seu antagonista. Sob essas condições, é possível afirmar que aqui se conclui o chamado da aventura de Katniss, no plano narrativo do romance *Em chamas*. Se, no primeiro romance, Katniss se voluntariou para tomar o lugar de sua irmã nos Jogos, no segundo, o chamado da aventura consiste em uma tríade: i) o erro de a personagem ter tentado um suicídio duplo, ao lado de Peeta; ii) a tarefa mal-sucedida de convencer seu amor a Peeta e, por fim, iii) a punição ou, então, consequência do “erro”. Nesse caso, o fato de a protagonista ter afrontado os poderes da Capital e, mais especificamente, o de Snow.

Apesar de todo o medo que sentiu, Katniss não deixa se abater e, com o incentivo de Peeta, começa um treinamento intensivo, acompanhada por ele e Haymitch.

[...] todas as manhãs, fazemos exercícios para fortalecer nossos corpos. Corremos, e levantamos coisas, e alongamos nossos músculos. Todas as tardes, trabalhamos habilidades de combate, arremesso de facas, luta corpo a corpo; eu, inclusive, os ensino a subir em árvores. Oficialmente, os tributos não deveriam treinar, mas ninguém tenta nos impedir. Até mesmo nos anos regulares, os tributos dos Distritos 1, 2 e 4 se mostram aptos a manusear lanças e espadas. Isso aqui não é nada comparado ao que eles fazem (COLLINS, 2011a, p. 198).

Isso demonstra claramente a fase da jornada em que o herói recebe treinamento antes de iniciar suas aventuras. Katniss responde ao chamado e “encontra todas as forças do inconsciente ao seu lado” (CAMPBELL, 1997, p. 76), ou seja, encontra todos os motivos necessários a fim de que seja capaz de treinar e seguir o caminho que mais uma vez lhe fora imposto. Um caminho desconhecido, de desolação, perigos e enfrentamentos, o mundo “sobrenatural”, lugar onde forças contrárias farão de tudo para derrotá-la.

No dia da Colheita, Katniss e Haymitch são selecionados para participarem da nova edição dos Jogos, no entanto, Peeta se voluntaria para tomar o lugar daquele, numa tentativa de acompanhar, e proteger, Katniss nas arenas. Entretanto, mais uma vez, Katniss é quem assumirá o posto de herói, determinada a salvar Peeta dos perigos da arena, mesmo que isso signifique arriscar sua própria vida. Como no enredo do primeiro romance, eles são levados para a Capital por um veloz trem que, como já mencionamos anteriormente, baseando-nos em Propp (2010), torna-se o transporte necessário que separa a heroína de seu mundo comum e a leva para o mundo incomum.

Então, o treinamento continua, dessa vez na Capital, e Haymitch determina duas tarefas para Katniss e Peeta: ambos devem continuar apaixonados um pelo outro e, principalmente, fazer amizade com outros tributos de modo a conseguir aliados/ajudantes dentro da arena. Para a segunda tarefa, Katniss se mostra relutante, pois não confia nos demais tributos, além do próprio Peeta. Entretanto, tenta fazer amizades com quem acredita poder confiar. Ao encaminhar-se para a estação onde ensinam a fazer fogueiras, Katniss inicia uma amizade com os tributos do Distrito 3.

É válido mencionar de antemão que os dois serão aliados muito importantes para Katniss, porque, já no Centro de Treinamento, Wiress e Beetee mostram a ela, na arquibancada dos Idealizadores dos Jogos (que assistiam ao treinamento), um “campo de força”, que protege os Idealizadores. O mesmo campo de força impede que os tributos escapem da arena. Com isso, adiantamos que os dois aliados, apesar da idade avançada, demonstram sua sagacidade e muito ajudarão Katniss ao final da narrativa, possivelmente mais como “mentores” do que “ajudantes de herói” ou, então, posicionam-se nesse entremeio.

O treinamento chega ao fim, trazendo consigo a noite de entrevistas com Caesar Flickerman. Por ordem de Snow, Katniss necessita usar um vestido de noiva para simbolizar o casamento dela com Peeta, no entanto, Cinna estabeleceu alterações no vestido, modificando sua estrutura. Quando Katniss é apresentada à plateia, e Caesar pede que ela mostre o vestido, ela se levanta e começa a rodopiar lentamente no palco,

[...] levantando as mangas do pesado vestido acima da cabeça.

Quando ouço os gritos da multidão, acho que é porque devo estar maravilhosa. Então reparo que uma coisa está se erguendo ao meu redor. Fumaça. De fogo. Não daquele material luminoso que usei no ano passado na carruagem, mas uma coisa muito mais real que devora meu vestido. Começo a entrar em pânico quando a fumaça fica mais densa. Pedacos queimados de seda preta voam pelo ar, e pérolas começam a cair no palco. De alguma maneira, estou com medo de parar porque o meu corpo não parece estar queimado e sei que Cinna deve estar por trás do que quer que esteja acontecendo. Então, continuo girando e girando. Por um átimo de segundo, estou arquejando, completamente engolfada por estranhas chamas. Então, de imediato, o fogo desaparece. Começo a parar lentamente, imaginando se estou nua e por que Cinna resolveu queimar o meu vestido de noiva.

Mas não estou nua. Estou num vestido com o exato desenho de meu vestido de casamento, só que da cor de carvão e feito de pequenas penas. Surpresa, levanto minhas longas e fluidas mangas no ar, e é aí que vejo a mim mesma na tela da televisão. Vestida toda de preto, exceto pelos pedacinhos brancos em minhas mangas. Ou será que deveria dizer asas?

Porque Cinna me transformou num tordo. (COLLINS, 2011a, p. 266-267).

É sabido que todo Herói Clássico possui alguma vestimenta que o distingue dos homens comuns. A marca de Hércules era um manto com a pele e cabeça do Leão de Nemeia, a marca de Aquiles era sua reluzente armadura, etc., que os faziam ser reconhecidos por onde passavam. A marca de Katniss é, além de ser reconhecida por “a garota quente”, um pássaro, mais especificamente um tordo. Conforme vemos em Cirlot (2005, p. 446), o pássaro, um ser alado, pode ser considerado o símbolo da espiritualização. Ainda de acordo com o autor, “a tradição hindu diz que os pássaros representam os estados superiores do ser”. Com isso, podemos dizer que o pássaro representa Katniss porque o herói é um estado superior do ser humano, portanto, sobre-humano.

Após a entrevista de Katniss, Peeta sobe ao palco e “revela” – na verdade, mente – ao público que os dois já se encontram casados e que Katniss espera um filho. De fato, o objetivo do garoto é dar continuidade à imagem de “casal desafortunado”, de modo que o presidente Snow cancele os Jogos ou que, nas arenas, os tributos inimigos não ataquem Katniss. Em certos momentos da narrativa, é visível que há nuances de heroísmo em Peeta, entretanto, em momentos de verdadeira batalha, essas nuances são ofuscadas pelo heroísmo desempenhado por Katniss. De qualquer modo, o plano de Peeta funciona como uma “bomba” (COLLINS, 2011a, p. 271), pois, de um lado, há o caos da população da Capital, que pede justiça pelo casal; de outro, todos os tributos dão as mãos uns aos outros, num sinal de rebeldia e, principalmente, de unidade. Conforme percebemos no romance, a ação de Peeta renova as forças heroicas de Katniss, – “eu me sinto forte” (COLLINS, 2011a, p. 274) –, ou seja, ela

encontra-se pronta para combate na arena, espaço onde se desenrolará a maior parte do percurso narrativo desse romance, como no primeiro.

No entanto, o presidente Snow, encarnando a deusa Hera (ou qualquer outro deus que pelo herói não possui afeição nenhuma), sabe manipular a vida de Katniss. Cada tributo, acompanhado por seu estilista, é levado para uma sala de Lançamento, lugar onde deve aguardar o momento de ser “encapsulado” por uma base de metal e um cilindro de vidro, uma espécie de elevador que o levará para a arena. Quando a garota se encontra na plataforma de metal, envolta pelo cilindro, ou seja, presa e incapacitada, Pacificadores entram no recinto e matam Cinna. Isso é o suficiente para que as emoções de Katniss sejam desestabilizadas. A intenção de Snow era, portanto, liberar na arena uma garota “aterrorizada” (COLLINS, 2011a, p. 278) e não uma heroína, tirar todas as forças que impulsionavam o ser heroico de Katniss ao assassinar seu estilista e amigo.

Mesmo com todos os planos de Snow para destruí-la, Katniss, embora abalada, utiliza sua inteligência para estudar a arena antes que o gongo soe e a batalha comece. Percebe que a arena é dividida em doze raios. Há uma cornucópia numa faixa de terra no centro do mar, como que uma ilha, e uma floresta ao redor de toda a praia. Com a rápida percepção desses fatos, Katniss elabora um plano. Com o soar do gongo, ela mergulha nas águas, nada até a ilha e corre para a Cornucópia, que contém, desta vez, apenas armamentos. O chifre se torna, portanto, o primeiro trabalho da heroína nesta nova aventura, pois deve lutar pelas armas da Cornucópia e sair dali viva.

Então, Finnick Odair, tributo do Distrito 4, surge na Cornucópia e se manifesta como aliado de Katniss, escolha do próprio Haymitch, e a ajuda a ultrapassar esse obstáculo, lutando ao lado dela contra outros tributos pela posse das armas, bem como a salvar Peeta, que não conseguiu sair de seu lugar por não saber nadar. Os três tributos, acompanhados por Mags (tributo feminino do distrito de Finnick, agora também aliada), seguem para a selva com todas as armas que conseguiram, sendo, a de Katniss, um arco e flechas, sua arma de costume.

Com isso, Katniss consegue ultrapassar o primeiro obstáculo, e podemos inferir que, mesmo sem a ajuda de Finnick, ela teria conseguido pegar as armas de que precisava e fugido do local, mas, possivelmente, Peeta não teria sido resgatado. Dessa forma, o ajudante de herói se mostra uma figura complementar, isto é, uma ramificação do próprio herói, sua extensão metonímica; sua existência é justificada no fato de ele/ela cooperar com o herói, a fim de que a jornada se efetive. Finnick, ao longo da narrativa, torna-se um auxiliar de grande importância para a aventura de Katniss, aventura composta por uma sucessão de provações,

nas quais a heroína deverá vencer a fim de (re)afirmar-se como herói, demonstrar que possui coragem e sabedoria suficientes para enfrentar todos os obstáculos impostos no decorrer da narrativa.

Após caminharem por um tempo à procura de água, eles recebem a primeira dádiva dos Patrocinadores, os quais já caracterizamos como auxiliares do herói. O paraquedas traz um instrumento bifurcado de metal, o qual Katniss se recorda chamar cavilha. Então, fazendo uso de objetos cortantes, abrem um buraco em um tronco de árvore e inserem a cavilha no local, de onde começa a jorrar “uma fina corrente de água” (COLLINS, 2011a, p. 212). Como dissemos anteriormente, a figura do “auxiliar mágico” age em favor do herói, de modo a oferecer-lhe soluções de enigmas, por exemplo. Desse modo, os Patrocinadores agiram em favor de Katniss e seus companheiros, oferecendo-lhes um modo de conseguir o que precisavam, no caso, água. Entretanto, somente com a inteligência de Katniss, que reconheceu o instrumento e sua utilidade, os tributos alcançaram o objetivo da dádiva.

Em seguida, Katniss enfrenta uma sucessão de perigos, os quais chamaremos aqui de “trabalhos”, para fazer uso novamente do termo do mito dos Doze Trabalhos de Hércules. Denominaremos o primeiro trabalho de “A névoa ácida”, cujo objetivo é fugir de uma onda de fumaça ácida que, além de tóxica, queima a pele humana. Katniss, que guardava o local enquanto os demais tributos dormiam, acorda-os de ímpeto, e todos começam a correr. Conforme fugiam, gotas se desprendiam da névoa e respingavam em suas peles, queimando-as. Então, a fim de se distanciarem da parede de névoa mais rapidamente, Finnick auxilia Peeta, carregando-o nas costas, e Katniss ajuda Mags, por conta de sua avançada idade. No entanto, Mags torna-se um fardo para Katniss. Então, agindo de modo sacrificatório, cooperando para a jornada heroica da protagonista, Mags desce das costas de Katniss, e se encaminha para a névoa, “[...] imediatamente, seu corpo é tomado por contorções selvagens e ela cai no chão numa dança horrível” (COLLINS, 2011a, p. 319).

Os três tributos continuam a correr, até que ultrapassam uma “barreira invisível”, a qual impede o avanço da névoa. Para todos os ferimentos provocados pela acidez da névoa, Katniss encontra a solução na água salgada do mar, esfregando-a no corpo. Após essa ação, ela passa a ajudar Finnick, que se encontrava inapto por ter sofrido maiores danos em relação à névoa. Com essa atitude, Katniss age de modo nobre, retribuindo os favores a Finnick e salvando-lhe a vida, e o primeiro trabalho da heroína é, portanto, concluído.

Logo em seguida, o segundo trabalho, que chamamos de “Macacos Bestantes”, tem início: “[...] Dezenas de macacos estão pendurados nos galhos das árvores da selva [...]. Este grupo aqui parece ameaçador” (COLLINS, 2011a, p. 325). Katniss, ao perceber o perigo,

prepara o seu arco, ao passo que Finnick posiciona seu tridente. Peeta, que furava uma árvore para recolher água, retorna ao local onde Katniss estava, e os bestantes atacam.

Nunca vi um animal se mover com tanta rapidez. Eles deslizam pelas trepadeiras como se estivessem besuntadas. Dão saltos impossíveis entre uma árvore e outra. Dentes à mostra, pelos eriçados, garras proeminentes, afiadas como lâminas. Posso até não ter familiaridade com macacos, mas animais não se comportam assim no mundo animal (COLLINS, 2011a, p. 326).

Podemos nos recordar do sexto trabalho de Hércules, que consistia em matar os inúmeros pássaros do lago Estínfalo, pássaros com “plumas de aço, muito aceradas, e que [...] lançavam como se fossem flechas sobre os seus inimigos” (GRIMAL, 2010, p. 210). De acordo com Hamilton (2010, p. 241), Hércules contou com a ajuda de Atena, a deusa da sabedoria, e “fez com que [as aves] saíssem de seus refúgios e as matou em pleno voo” com a sua maça.

De semelhante forma, Katniss, com suas flechas, derruba “um macaco atrás do outro, mirando olhos, corações e pescoços de modo que cada flecha signifique uma morte” (COLLINS, 2011a, p. 327). Assim como o herói grego contara com ajuda extra, Finnick e Peeta matam tantos animais quanto Katniss, aquele com seu tridente e este com sua faca. Um grande macaco investe contra Peeta, e Katniss tenta protegê-lo. No entanto, uma morfinácea¹⁷ do Distrito 6, “materializando-se, ao que parece, do nada, [...] abre seus braços esqueléticos como se fosse abraçar o macaco, e o bicho enterra os dentes em seu peito” (COLLINS, 2011a, p. 328). Mais um tributo, portanto, desempenha a função de ajudante de herói ao sacrificar-se e tomar o lugar de Katniss, assim como Mags o fizera no episódio anterior, para que ela pudesse vencer mais um trabalho e continuar sua jornada.

Peeta, por sua vez, “[...] enterra a faca nas costas do macaco, apunhalando-o seguidamente até a fera parar de mordê-la. Ele chuta o bestante para longe, preparando-se para mais um *embate*” (COLLINS, 2011a, p. 329, grifo nosso), entretanto, todos os macacos restantes se retiram do local. Com isso, Katniss, com o auxílio de seus ajudantes, seja de Finnick ou Peeta, seja da morfinácea que se sacrificara, ultrapassa e vence mais um embate ou, para continuar fazendo uso do termo empregado ao mito de Hércules, mais um trabalho. Ressaltamos, com isso, mais uma vez, a importância de personagens na função de auxiliares no percurso narrativo do herói.

¹⁷ De acordo com Collins, os morfináceos são pessoas viciadas em sedativos, um tipo de droga que alivia dores físicas.

Em seguida, mais uma dádiva dos Patrocinadores é oferecida à Katniss, um unguento “escuro e viscoso com um cheiro forte, uma combinação de alcatrão e agulhas de pinheiro” (COLLINS, 2011a, p. 334), que tinha o objetivo de aliviar a coceira dos ferimentos provocados pela névoa ácida. Katniss, então, compartilha seu remédio com seus dois ajudantes, Finnick e Peeta, demonstrando, com esse ato, o valor solidário e humanitário que todo Herói Clássico possui. Consequentemente a isso, outra dádiva é oferecida a eles, mas, dessa vez, a Finnick: um pão de “tonalidade esverdeada das algas marinhas que os pães do Distrito 4 sempre possui” (COLLINS, 2011a, p. 335). Finalmente, Katniss consegue entender que precisa de aliados/ajudantes, seja para combates, seja para outros assuntos, como conseguir comida, uma vez que Finnick, além de ter fugido da névoa e ter lutado ao lado de Katniss contra os macacos, compartilha sua dádiva com ela e Peeta.

Enquanto se alimentam nas margens da praia, na parte oposta em que se encontram, “[...] uma enorme onda surge bem no alto da montanha, acima das árvores, rugindo encosta abaixo [...]” (COLLINS, 2011a, p. 336). Então, avistam Johanna acompanhada por Wiress e Beetee, que fugiam de uma chuva de sangue da selva. Trouxemos à luz os episódios da onda e da chuva de sangue com o propósito de inferir que seriam mais dois trabalhos que Katniss precisaria enfrentar, entretanto, tais trabalhos foram enfrentados por outros tributos, afinal, a arena fora construída para uma batalha entre várias pessoas.

De qualquer modo, o reencontro de Katniss com Wiress e Beetee é um motivo que tem como consequência uma descoberta. Katniss, auxiliada por Wiress, descobre que a arena é dividida em doze partes iguais, sendo que, em cada parte, há um perigo iminente ou, então, um trabalho. Dessa forma, a arena do segundo romance em estudo, *Em chamas*, pode configurar-se como uma releitura dos doze trabalhos de Hércules. Além disso, pelo fato de a arena ser circular, ela representa igualmente um relógio, ou seja, cada perigo acontece em uma determina hora do dia. Todos esses fatos são descobertos por Wiress, que tenta passar a informação aos demais tributos pronunciando “tique-taque”, mas somente Katniss, com sua inteligência, consegue decifrar o enigma da arena.

Pelo fato de nosso trabalho tomar o Herói Clássico como matéria de análise, podemos dizer que Katniss e parte de seu percurso narrativo, na narrativa *Em chamas*, podem ser vistos como uma releitura do mito de Hércules. Os trabalhos não são os mesmos, mas Katniss precisa enfrentá-los a fim de que sobreviva e possa alcançar a vitória na 75ª edição dos Jogos. Confirmamos, então, nossa hipótese, a de que o presidente Snow seja uma representação da deusa Hera que, com todo o seu desafeto para com Hércules, puniu-o com doze perigosos trabalhos. De igual forma, portanto, o presidente Snow, com todo o seu desafeto e ódio para

com Katniss, pune-a com a estratégia inevitável de obrigá-la a ir mais uma vez para as arenas dos Jogos, dessa vez simbolizando, a nosso ver, os doze trabalhos do antigo herói grego.

Katniss, ao tomar ciência de todos esses fatos, explica aos demais tributos o que compreendeu a partir do “tique-taque” de Wiress. Decidem, então, encaminhar-se para a Cornucópia, em busca de um abrigo provisório. Ali, ocorre um enfrentamento contra Gloss e Cashmere (Distrito 1) e Brutus e Enobaria (Distrito 2), o que resulta na morte de Wiress, não sem antes Katniss matar Gloss, em memória da aliada – assim como fizera no primeiro romance, em memória de Rue.

Após uma noite de descanso, um plano para matar Brutus e Enobaria é formado por Beetee. Com o fato de o obstáculo/trabalho, da fatia do “meio-dia” (ou “meia-noite”) da arena ser um raio que atinge uma grande árvore, o plano consiste em passar um fio condutor de energia de Beetee da

[...] árvore até a água salgada que é, evidentemente, altamente condutora de energia. Quando o raio surgir, a eletricidade vai viajar pelo fio em direção não só à água, mas também à praia circundante, que ainda vai estar molhada por causa da onda das dez horas. Qualquer um em contato com aquelas superfícies naquele momento específico será eletrocutado [...] (COLLINS, 2011a, p. 381).

Devemos nos lembrar de que, na análise da caracterização do herói no primeiro romance, comparamos as sequências de ação da colheita, incluindo o ato voluntário de Katniss para com sua irmã, com o mito de Teseu. Posto isto, mais uma vez, uma alusão a este mito pode ser encontrada aqui. É sabido que, após Teseu ter se oferecido para ser uma das vítimas a ser lançada no labirinto do Minotauro, a filha de Minos,

[...] Ariadne, estava entre os espectadores e apaixonou-se por Teseu à primeira vista. Mandou chamar Dédalo, e disse-lhe que desejava saber de que modo era possível escapar do Labirinto; depois mandou chamar Teseu, e disse-lhe que cuidaria de sua fuga desde que ele promettesse levá-la para Atenas e casar-se com ela. É evidente que ele aceitou de bom grado a oferta e o compromisso, e Ariadne então ensinou-lhe o processo de fuga conforme aprendeu de Dédalo: passou a Teseu um novelo de fio e disse-lhe que o prendesse em uma das extremidades da parte interna da porta e o fosse desenrolando à medida que entrasse no Labirinto [...] (HAMILTON, 1992, p. 223).

Após a morte do Minotauro, Teseu recuperou o novelo de fio, que havia caído no chão, e pôde reconstituir seu caminho de volta, saindo do labirinto. Com isso, há uma alusão ao mito, um aspecto que nos faz lembrá-lo. Enquanto no mito original o fio (de Ariadne) é usado

como ferramenta para sair do labirinto, na narrativa do romance estadunidense, o fio (de Beetee) é uma estratégia, *a princípio*, usada para matar os tributos inimigos. De qualquer forma, o fato mais importante que podemos destacar é que tanto Ariadne quanto Beetee tornam-se personagens-chave para a vitória do herói, agindo, portanto, como auxiliares.

Então, começam a colocar o plano em ação, porém, enquanto Katniss e Johanna executavam juntas parte no plano, que consistia em levar, pela selva, o fio da árvore até a praia e depositá-lo no fundo do mar, o fio de Beetee é cortado por um tributo inimigo. Inicia-se então um grande pandemônio, o clímax dessa narrativa. Johanna retira de Katniss o rastreador da Capital e esta, por sua vez, tenta retornar à árvore para salvar Peeta. Apesar de o plano de Beetee não ter sido bem-sucedido, seu fio assume a função do fio de Ariadne no plano narrativo de *Em chamas*, pois ele guia Katniss até a árvore, o local onde deveria encontrar Peeta. No entanto, ela encontra apenas Beetee, inconsciente e com a faca de Peeta em mãos, deitado no chão.

Katniss, quando avista o campo de força no alto da encosta, entende que Beetee possuía um segundo plano: a faca, amarrada em outro comprimento do fio, seria lançada no campo de força e, com a energia do raio conduzida ao local, seria capaz de destruí-lo. Então, Katniss desenrola o fio da faca, amarra-o em uma de suas flechas, arma o arco e, no exato momento em que o raio atinge a árvore, dispara contra o campo de força.

Apesar de todo o plano ter sido arquitetado por Beetee, Katniss é quem o executa, revelando em si a sagacidade do pensamento lógico e da inteligência que o herói possui – como Odisseu, ao enfrentar Polifemo. Essa é a *aristeia* ou, então, o embate final deste romance, o desenlace que coloca a vida de Katniss em risco iminente, uma vez que, ao destruir o campo de força, ela enfrenta diretamente seu grande inimigo, a Capital, metonímia do presidente Snow, com grande êxito.

Por fim, Katniss precisa retornar ao mundo comum. Um aerodeslizador surge no local, enquanto ocorre a destruição da arena, e captura a protagonista. Por ela esperam Plutarch Heavensbee, Chefe dos Idealizadores dos Jogos, que se rebelou contra a Capital, e Haymitch, o seu mentor. Com isso, o retorno da heroína é marcado por uma fuga – como foi o retorno de Jasão –, afinal, ela destruíra o campo de força da arena, e pelo que Campbell (1997, p. 206) chama de “assistência externa”, isto é, quando forças exteriores à aventura precisam ir ao encontro do herói para resgatá-lo, pois ele se encontra sem forças e/ou incapacitado de retornar por si só – como é o caso de Katniss, que se encontrava “imprestável, paralisada” (COLLINS, 2011a, p. 400). Tanto Plutarch quanto Haymitch assumem, nesse episódio, a função de auxiliares de herói, porque vão em resgate da heroína.

É pertinente mencionar, para finalizarmos a análise do romance *Em chamas*, que Katniss não recebe recompensa alguma após o seu retorno ao mundo comum, pois, ao ter sido resgatada, sua jornada fora, de certa forma, interrompida. Ao contrário, Katniss recebe a notícia de que Peeta fora capturado pela Capital, isto é, a pessoa pela qual ela mais lutou e tentou proteger se encontrava distante de suas mãos. Este motivo, o sequestro de Peeta, nos direciona para a análise do percurso narrativo do terceiro e último romance da série, *A esperança*, porque se liga ao tema estudado, o heroísmo de Katniss.

Já no Distrito 13, tomamos ciência de que o distrito origem de Katniss fora bombardeado pela Capital após a destruição da arena, isto é, seu mundo comum não existe mais. O fato de Katniss não estar mais no Distrito 12 nos leva a dizer que a personagem enfrenta dois mundos incomuns/desconhecidos neste romance, o Distrito 13 e a Capital – espaço narrativo onde acontecerá o embate final contra o presidente Snow. Katniss não pertence ao Distrito 13 nem à Capital, assim, a personagem terá de enfrentar provas nos dois mundos desconhecidos.

Em um primeiro momento, mais especificamente na primeira parte do percurso narrativo de *A esperança*, Katniss recusa o chamado da aventura (lutar contra a Capital), porque se encontra incapacitada e depressiva, consequência de todos os combates nos dois últimos Jogos e do rapto de Peeta. Como já demonstramos anteriormente, há a possibilidade de existirem heróis que se recusam ao chamado, o que, para Campbell (1997), torna-se um triste acontecimento. Entretanto, Katniss se recusa apenas no início, pois, quando resgatam Peeta da Capital, ela finalmente aceita o chamado da aventura e se posiciona como a heroína do país.¹⁸

Uma digressão se faz necessária para que uma comparação entre personagens da Literatura Clássica e do *corpus* da pesquisa, no que diz respeito à caracterização, possa ser realizada. Certo dia, Katniss, acompanhada por Gale, vai até a Defesa Especial, o local onde Beetee cria instrumentos de ataque e guerra. A nosso ver, Beetee pode ser interpretado como uma releitura de Hefesto, para os gregos, Vulcano, para os romanos, o deus das forjas. É sabido que Hefesto, filho de Zeus e Hera, é um deus coxo e, de acordo com Grimal (2010), inúmeras são as explicações para essa deficiência física. O mitógrafo cita duas causas, que são referidas na *Iliada*, de Homero. Na primeira,

¹⁸ O episódio, que compreende a recusa do chamado até a aceitação, será analisado mais profundamente no capítulo sobre a mudança na representação de arquétipos literários.

[...] Hera discutia com Zeus a respeito de Hércules e Hefesto tomou o partido da mãe. Então, Zeus agarrou-o por um pé e atirou-o do Olimpo abaixo. Hefesto caiu durante um dia inteiro; ao anoitecer, embateu na terra, na ilha de Lemnos, onde tombou, mal respirando já. Aí, foi recolhido pelos Síntios [...] que o reanimaram; mas ficou coxo para sempre (GRIMAL, 2010, p. 195).

A outra lenda diz que “[...] Hefesto seria coxo de nascença e a mãe, envergonhada, teria decidido escondê-lo das outras divindades. Assim, [Hera] atirou-o do Olimpo” (GRIMAL, 2010, p. 195). Então, foi salvo e criado por Tétis (mãe de Aquiles) e Eurínome em uma gruta nas profundezas do mar. Apesar de coxo, Hefesto é reconhecido por ser o ferreiro dos deuses, tendo contribuído na Gigantomaquia (guerra contra os gigantes), na guerra de Troia e em outros combates. O deus

[...] Reina sobre os vulcões, que são suas oficinas e onde trabalha com seus ajudantes, os Ciclopes (pelo menos nas lendas mais recentes) [...]. Entre os deuses, Hefesto é o mesmo que Dédalo para os homens: *um inventor para quem nenhum milagre técnico é impossível* (GRIMAL, 2010, p. 195, grifo nosso).

De forma semelhante configura-se Beetee, uma representação moderna, a nosso ver, do deus Hefesto. Começamos pelo fato de a oficina de Beetee estar situada num nível baixo do Distrito 13, exatamente como o local onde Hefesto trabalhava, no “subsolo” dos vulcões (por isso Vulcano, para os romanos). Podemos destacar também que Beetee, por consequência do Massacre Quaternário, usa uma cadeira de rodas, por se cansar facilmente quando caminha. Temos, aqui, uma alusão ao fato de Hefesto ser coxo. Por fim, e o destaque mais importante, o fato de Beetee ser, para fazer uso das palavras de Grimal (2010, p. 195) para com Hefesto, “um inventor para quem nenhum milagre é impossível”. Relembremos que, no segundo romance, *Em chamás*, Beetee relata à Katniss, no Centro de Treinamento, que ele e Wiress “[...] inventam coisas [...]” (COLLINS, 2011a, p. 241).

É preciso recordar ainda que Hefesto construiu as armaduras de Aquiles, a pedido da mãe do herói, Tétis, uma vez que as armaduras antigas dele haviam sido usadas por Pátroclo e estavam em posse de Heitor. No canto XVIII da *Iliada*, Tétis ordena às ninfas marinhas que se dirijam ao largo seio das águas

[...] para verdes
o branco Velho Marinho em seu belo palácio e contar-lhe
tudo o que aqui se passou, enquanto eu subo à sede dos deuses,
para saber do admirável artífice, Hefesto, se ao filho
caro ele quer emprestar armadura de lúcido aspecto.

Obedecendo-lhe, as ninfas nereides no mar submergiram, enquanto Tétis, a deusa marinha, subiu ao Olimpo para buscar a armadura brilhante do filho querido (HOMERO, 1960, p. 415, versos 140-147).

Hefesto aceita o pedido de Tétis e, no canto XIX da *Iliada*, temos a descrição das novas armaduras do herói:

As caneleiras, primeiro, lavradas, nas pernas ataca.
belas de ver, por fivelas de prata maciça ajustadas;
em torno ao peito coloca, depois, a couraça magnífica;
lança nos ombros a espada de bronze com cravos de prata,
e o grande escudo sobraça, inteiriço e de largos contornos,
que, como a lua fulgor difundia, até grande distância (HOMERO, 1960, p. 442, versos 369-374).

De semelhante forma, na *Eneida*, de Vergílio, Vulcano (para fazer uso do nome romano do deus) elabora, a pedido de Vênus, mãe de Eneias, novos armamentos ao herói. Nas palavras de Vergílio (2010, p. 166),

[...] não menos diligente, o deus poderoso do fogo se ergue dum macio leito para ir ao trabalho das forjas.
[...] as vigorosas marteladas nas bigornas retumbantes prolongam o estrondo, as barras de ferro dos Cálibes retinem pelas cavernas, e a labareda rompe das fornalhas; é esta a morada de Vulcano e a terra é chamada Vulcânia de seu nome [...].
“Largai tudo”, diz Vulcano, “suspendei os trabalhos começados, Ciclopes de Etna, e volvei para cá a vossa atenção: tendes de fabricar armas para um varão belicoso [...]”.

Após a feitura das armas, Vênus as entrega ao filho, e Eneias,

[...] radiante com o presente da deusa e com tão grande honra, não pode saciar os olhos; percorre com o olhar cada um dos objetos; admira-os, volta nas mãos e nos braços este capacete cujo penacho espalha terror e vomita chamas, esta espada que traz a morte, esta rígida couraça de bronze, cor de sangue, enorme, semelhante à nuvem azulada que se abrasa com os raios do sol e reenvia longe seu brilho; em seguida contempla as botas polidas, feitas de electro e ouro fundido, as indescritíveis cinzeladuras do escudo (VERGÍLIO, 2010, p. 170).

Beetee, por sua vez, elabora as armas de Katniss, mais especificamente seu novo arco, bem como suas roupas (armaduras), desenhadas por Cinna. Beetee, então, entrega a ela um estojo preto. Como Aquiles e Eneias, que receberam armaduras do deus grego, Katniss pega o estojo e destrava

[...] as linguetas na lateral. A parte de cima se abre sem fazer barulho. No interior do estojo, em cima de um leito de veludo marrom, encontra-se um estonteante arco preto.

- Oh – sussurro com admiração. Ergo-o cuidadosamente para admirar o bellissimo equilíbrio, o elegante desenho e a curvatura, que de certa forma sugere as asas de um pássaro abertas em pleno voo (COLLINS, 2011b, p. 80-81).

Devemos ressaltar que Beetee é uma releitura “moderna” de Hefesto, porque a série “Jogos vorazes” é ambientada no futuro, com alta tecnologia. Não temos mais aqui forjas, fogo, bigornas e martelos, como no mito de Hefesto, mas “computadores, laboratórios, equipamentos de pesquisa e medição” (COLLINS, 2011b, p. 76). Collins, assim, resgatou mais uma narrativa mítica, relacionou-a ao tema do heroísmo e, ao mesmo tempo, proporcionou uma releitura, dando-lhe nova roupagem. Ademais, a comparação entre Beetee e Hefesto reforça o fato de Katniss ser uma representação de um Herói Clássico, visto que ambos os personagens contribuem com armamentos e armaduras para com a jornada do Herói, o primeiro para com Katniss e o segundo para com Aquiles e Eneias.

Então, com posse de suas novas armas, Katniss começa os pontoprops. No entanto, a protagonista não consegue agir naturalmente frente às câmeras e, por essa razão, Haymitch, em uma reunião na Sala de Comando, sugere que a coloquem em campo de batalha, em uma situação real de combate. No decurso narrativo do romance, Katniss vai a outros distritos a fim de uni-los e, com isso, angariar mais revolucionários que se habilitem a lutar contra a Capital, bem como grava inúmeros pontoprops, para transmitir para todo o país que o Tordo se posicionou ao lado dos rebeldes.¹⁹

É válido mencionar, antes de prosseguirmos com a análise da aventura de herói, que, nesse intervalo, Peeta é resgatado da Capital. No entanto, o personagem fora “telessequestrado” e passa por uma série de tratamentos. Os médicos do Distrito 13 conseguem recuperar parte da sanidade de Peeta, e ele passa a viver, ainda que esporadicamente, ao lado de Katniss.²⁰

Mesmo tendo se mostrado capaz de lutar e de enfrentar inúmeros perigos, a presidenta Coin acredita que Katniss, por sua instabilidade mental e seu estado físico – Katniss não participou dos treinamentos obrigatórios que o Distrito 13 programara –, não deva participar do assalto à Capital, e que, somente chegado o momento, ela será levada à Capital para matar

¹⁹ Os motivos “união” e “liderança” são melhor analisados no capítulo de comparação entre Katniss e Espártaco.

²⁰ Esse episódio será aprofundado no capítulo sobre a mudança na representação de arquétipos literários.

o presidente Snow. Contudo, Katniss impõe sua voz novamente acima da voz da própria presidenta, exigindo participar do combate na Capital.

[...] – De quantas sessões de treinamento você estima ter participado?

Zero. Esse é o número.

[...]

- Mas preciso ir – digo.

- Por quê? – pergunta Coin.

[...]

- Por causa do 12. Porque destruíram meu distrito.

A presidenta pondera minhas palavras por alguns instantes. Olha para mim como se estivesse me avaliando.

- Bom, você tem três semanas. Não é muita coisa, mas pode começar a treinar. Se o Comitê de Tarefas julgá-la capaz, é possível que seu caso seja reavaliado (COLLINS, 2011b, p. 251-253).

Então, Katniss inicia seu treinamento com o objetivo de participar da batalha na Capital. No começo, a garota mal consegue executar os exercícios impostos a ela, devido ao longo tempo de inatividade. Apesar disso, ela se aprimora física e espiritualmente (mantém a mente ocupada, não pensando em Peeta) com o treinamento, fortalecendo-se a cada dia, para, enfim, enfrentar o presidente Snow. Em outras palavras, ela se torna, para além de uma heroína, uma guerreira:

[...] Como, vivo e respiro com as armas, as palestras sobre táticas. Uma parte do grupo é transferida para uma turma adicional que me dá esperança de que eu possa vir a ser uma combatente na guerra em curso. Os soldados a chamam simplesmente de Quarteirão, mas a tatuagem em meu braço refere-se a ela como C.R.S., abreviatura para Combate de Rua Simulado. Bem no fundo do 13, construíram um quarteirão urbano artificial, simulando a Capital. O instrutor nos divide em esquadrões de 8 e tentamos cumprir a missão – ganhar posições, destruir um alvo, dar uma busca numa residência – como se estivéssemos realmente lutando no meio da Capital [...] (COLLINS, 2011b, p. 265).

Inferimos, com isso, que todo e qualquer herói só pode iniciar sua aventura após um treinamento, um elemento necessário na aventura heroica, a fim de que seja preparado física e espiritualmente para todos os obstáculos que por ventura enfrentará. Os ensinamentos, portanto, que receberá, serão a base sustentadora de sua aventura e o levarão a uma decisiva vitória contra seus inimigos. Por essa razão, fora negada a Katniss a permissão de iniciar seu percurso heroico, justamente porque ela se recusou a participar de seus treinamentos, afinal, ela, ou outro herói, seria capaz de enfrentar e vencer todos os perigos que enfrenta se não tivesse se submetido a treinamentos? Portanto, podemos afirmar quão necessário é o

treinamento, e a figura do mentor, para a totalidade da *esfera do heroísmo clássico* na narrativa, visto que, de acordo com Campbell (1997), o herói, ao ser treinado pelo mentor, recebe amuletos e outras sortes de armas que terão o propósito de o proteger e o auxiliar contra todos os perigos da sua jornada.

Dessa forma, o treinamento se torna uma simulação do percurso do herói, no qual ele enfrentará reais perigos e, justamente por esse motivo, é necessário que ele seja treinado. É tão verdade que o treinamento é uma aventura forjada, que a presidenta Coin propõe uma prova final a Katniss, com a finalidade de testá-la. Nessa prova, Katniss teve de passar por quatro testes – corrida de obstáculos, prova escrita sobre táticas de guerra, teste de proficiência com armas e um combate simulado – e demonstrar que estava apta para a batalha final. O teste, proposto por Coin, seria, nos termos da *esfera do heroísmo clássico*, a *aristeia* ou o embate final do treinamento, seguido por uma recompensa, se obtido êxito. A recompensa de Katniss é, então, a permissão de participar do combate na Capital.

No início da análise deste romance, afirmamos que o Distrito 13 e a Capital se tornam mundos incomuns a Katniss. Contudo, o 13 passa a ser comum para Katniss na medida em que adquirir suas vivências nele. Com isso, ela precisa se retirar dele para habitar o mundo desconhecido propriamente dito desta narrativa, a Capital, espaço onde a maior parte das provações acontecerá. Então, o esquadrão 451 – com o comandante Boggs e os demais soldados, dentre eles, Katniss, Finnick, Gale e até mesmo dois cinegrafistas (que registrarão todo o combate para transmitir nas televisões do país) –, retira-se do Distrito 13 e se dirige à Capital. Katniss, então, ultrapassa o primeiro limiar, que separa o mundo comum do incomum e, dessa vez, o meio “mágico”, nos termos de Propp (2010), que a transporta de um mundo para o outro é um aerodeslizador, não mais o veloz trem como nos dois primeiros romances.

Já no acampamento rebelde, na periferia da Capital, Katniss arquiteta um plano de roubar um Holo, “[...] um dispositivo manual [...] que produz imagens [...]” (COLLINS, 2011b, p. 280) da Capital e de quase todos os casulos, a fim de fugir e encontrar sozinha o presidente Snow para, enfim, matá-lo. Entretanto, seu plano é frustrado quando Peeta é mandado pela presidenta Coin para substituir Leeg 2.

O fato de Peeta ser membro do mesmo esquadrão de Katniss faz com que ela duvide das intenções da presidenta Coin. Afinal, a governante do Distrito 13 intenta se tornar a líder de Panem, tomando o lugar de Snow, mas reconhece que, na verdade, a líder da revolução é Katniss, por isso, tem medo de a garota reivindicar o poder do país após a derrota de Snow.

Então, na narrativa deste romance, não somente Snow é um grande antagonista de Katniss, mas igualmente Coin, ainda que de forma velada, e ambos são representações de

deuses que pelo herói não possuem afeição, por motivos, como já demonstramos, particulares – embora os motivos de Snow e de Coin sejam semelhantes, pois os dois não querem perder o poder do país. Podemos ir além e afirmar que, para além de uma representação dos deuses olímpicos, ambos os governantes podem ser vistos como reis que não desejam ser destronados. A esse respeito, cabe lembrar que são inúmeras as lendas de reis que mandaram heróis para batalhas ou tarefas perigosas com o propósito de não perderem o trono. A título de exemplificação, podemos relembrar o conhecido mito do herói Jasão e do rei Pélias.

Apesar de todos os inimigos que o herói possui, ele também desfruta de seus ajudantes, que o auxiliarão no seu percurso a fim de tornar possível sua vitória. Boggs, líder do esquadrão de Katniss, torna-se com efeito um dos maiores ajudantes da garota. É necessário que descrevamos o episódio seguinte a fim de comprovarmos nossa afirmação. O esquadrão, deixando o acampamento rebelde, avançou para o interior da metrópole a fim de conquistar mais um quarteirão. Reúnem-se ao redor de Boggs, que demonstra a projeção do Holo, evidenciando os casulos dispostos nas ruas da Capital. Entretanto, o Holo não detectou uma armadilha, acionada por Boggs, uma bomba que “arranca suas pernas” (COLLINS, 2011b, p. 297).

O que Boggs faz em seguida é o que o define como ajudante de herói. O personagem, antes de morrer, aciona o Holo com sua voz e diz:

- Inapto a *comandar*. Transferindo evacuação com prioridade de segurança para o soldado Quatro-Cinto-Um do esquadrão, Katniss Everdeen. – Tudo o que ele consegue fazer é virar o Holo na direção do meu rosto. – Diz o seu nome.

- Katniss Everdeen – digo na barra verde. Subitamente, ela me prende em sua luz. Não consigo me mexer, não consigo nem mesmo piscar enquanto as imagens tremeluzem rapidamente diante de meus olhos. Estarei sendo escaneada? Gravada? A luz desaparece, e sacudo a cabeça para me livrar dela. – O que foi que você fez? (COLLINS, 2011b, p. 329, *grifo nosso*).

Boggs, para que Katniss pudesse dar continuidade à sua jornada, passa o comando do Holo para ela, bem como do esquadrão todo. Se antes era Boggs quem ordenava o caminho a ser seguido e as ações a serem tomadas, agora é Katniss quem ordena.

Com isso, somos levados a comparar Katniss a Eneias, personagem de Vergílio, no que concerne ao motivo “liderança”, um elemento do arquétipo do herói, como veremos, e que também será relacionado a Espártaco. É sabido que o herói troiano, líder do “*esquadrão dos enéades*” (VERGÍLIO, 2010, p. 234, *grifo nosso*), viajou a esmo à procura do território de Latino, a fim de firmar uma nova nação, a Itália, e enfrentou uma batalha contra seus

inimigos, comandados por Turno. De forma semelhante, Katniss, agora líder de seu esquadrão (assim como Eneias), precisa atravessar a Capital e enfrentar todos os casulos, que representam os inúmeros perigos enfrentados pelo herói no caminho das provações.

Com o Holo em mãos, Katniss percebe que, quanto mais próximos se encontram da mansão de Snow, mais casulos surgem, obstáculos e provas que precisam ser ultrapassados. Gale, então, sugere o subsolo, os canos de esgoto, porque o “[...] Holo consegue mostrar casulos no subsolo assim como no nível da rua. [...] os casulos parecem menos numerosos lá embaixo” (COLLINS, 2011b, p. 319).

O percurso de Katniss no subsolo da Capital muito nos recorda, novamente, o mito de Teseu e seu enfrentamento com o Minotauro, porque as muitas passagens pela rede de esgoto da cidade podem ser vistas como uma releitura do labirinto de Dédalo. De acordo com Grimal (2011, p. 113), Dédalo “[...] construiu para Minos o Labirinto, palácio de complicados corredores onde o rei encarcerou o Minotauro [...]” e Ariadne, filha de Minos, por sua vez, ajudara o herói Teseu, com um fio de novelo, a sair do labirinto após a morte do monstro. No caso do romance *A esperança*, Pollux,²¹ irmão de Castor, é quem ajuda Katniss, uma vez que já trabalhara no subsolo para a Capital.

Após horas de caminhada pelo subsolo, Katniss sugere uma pausa, de modo que possam descansar. Entretanto, logo são perturbados, pois sons de bestantes começam a surgir no local, pronunciando o nome de Katniss. A garota, acompanhada por seus soldados, sai da sala onde descansavam e prossegue a caminhada, fugindo dos bestantes. Além disso, eles precisam se desviar de mais casulos e armadilhas, como um “moedor de carne”, um grande buraco com dentes de metal em movimento, bem como de Pacificadores, os policiais da Capital, que aparecem no subsolo.

Enfim os bestantes alcançam Katniss e seu esquadrão. Eles eram uma “mistura de seres humanos e lagartos” (COLLINS, 2011b, p. 334). Em um primeiro momento, todos fogem dos bestantes, seguindo Pollux, que busca encontrar uma saída para a superfície da Capital. Katniss, com todo o seu altruísmo, ordena que todos sigam o caminho sem ela. Porém, Jackson e Leeg 1 ficam para trás, sacrificando-se, a fim de retardar e conter os monstros, numa tentativa de fazer com que a protagonista prossiga sua jornada. Katniss, fazendo emergir a heroína que há em si, intenta retornar ao local para salvar seus soldados, mas é impedida por Gale, pois este sabe que somente ela pode finalizar a aventura. Outros bestantes conseguem alcançá-los, e Finnick, outro soldado de Katniss, também se sacrifica em

²¹ Os irmãos Pollux e Castor são dois personagens da Mitologia greco-romana. Aqui, Suzanne Collins faz uma referência direta à Literatura Clássica.

uma luta contra os monstros, agindo uma última vez como ajudante de herói e permitindo que Katniss enfim subisse a escada para a superfície, ultrapassando mais um obstáculo, isto é, finalizando mais um enfrentamento.

Com isso, somos levados a afirmar, mais uma vez, a importância de personagens que desempenham a função de “auxiliar” para a aventura do herói. É possível inferir que o herói talvez conseguisse chegar ao fim da jornada sem ajudantes ou auxiliares, mas possivelmente a aventura seria mais difícil. É válido lembrarmos todos os auxílios divinos que Odisseu, Eneias, Aquiles, etc., obtiveram em suas aventuras, ou mesmo todo o patrocínio (metáfora dos auxílios divinos) que Katniss logrou nas arenas dos Jogos Vorazes. Tais auxílios propiciaram aos heróis a possibilidade de continuarem a jornada e, enfim, tornarem-se vitoriosos.

Assim, se não fossem os sacrifícios de todos os ajudantes de herói que Katniss já possuiu, ela muito possivelmente não alcançaria a vitória sobre o oponente, ou alcançaria de forma muito mais lenta e árdua. A luta contra os bestantes lagartos, portanto, somente fora possível de ser vencida porque os seus soldados se sacrificaram por ela, oferecendo suas vidas para que a heroína pudesse prosseguir o seu percurso e finalizar seu grande trabalho: libertar Panem da tirania de Snow. Devemos evidenciar ainda que, assim como o herói, os seus ajudantes são igualmente movidos por ideais nobres e altruístas e, justamente por isso, são capazes de lutar e se sacrificarem em benefício do herói.

Após saírem do subsolo e se abrigarem em um apartamento da Capital, Katniss e o restante de seus soldados – Gale, Peeta, Cressida e Pollux – vestem as roupas típicas dos moradores da Capital que encontram no closet e, sob o medo de serem reconhecidos pelos habitantes ou Pacificadores da cidade, ajudam “uns aos outros a aplicar densas camadas de maquiagem, a vestir perucas e óculos escuros” (COLLINS, 2011b, p. 341). Essa sequência de ação muito nos lembra o disfarce de Odisseu, auxiliado magicamente pela deusa Atena, que o fez parecer um mendigo, a fim de que não fosse reconhecido pelos pretendentes de Penélope.

Então, Katniss e seus ajudantes saem do apartamento, misturam-se aos moradores da Capital e são guiados por Cressida até uma loja. A dona do local, chamada Tigris, uma antiga estilista que trabalhava para a Capital, concorda em abrigá-los por ter sido banida dos Jogos. Dessa forma, a personagem, apesar de movida por vingança, porque nutre ressentimentos pelo presidente Snow, assume a função, na narrativa, de ajudante de herói, visto que abriga a heroína e não a denuncia.

Próximos à mansão de Snow, e em meio a uma guerra civil, Katniss elabora um plano de ação. Primeiro, são novamente disfarçados, mas, dessa vez, pela estilista Tigris. Em seguida, executam o plano, mas, em meio à grande multidão de refugiados, pacificadores e

rebeldes, a garota perde de vista Cressida e Pollux, e Gale, por sua vez, é capturado. Consequentemente, Katniss necessita prosseguir sua jornada sozinha. Não há ajudantes de herói, auxiliares mágicos, nem patrocinadores. Ela deve assumir definitivamente a posição de herói, que lhe é devida, e finalizar a sua jornada. Assim, Katniss, mesmo sob a ideia de desistir, segue para a mansão de Snow, e esse percurso se torna mais um obstáculo a ser ultrapassado.

Uma nova digressão se faz necessária. Podemos inferir e dizer que, todos os heróis, em menor ou maior medida, por serem seres humanos (ainda que semideuses, no caso da maioria dos Heróis Clássicos) possuem medo e outros atributos que não são exatamente típicos do modelo heroico (como veremos no arquétipo do Herói). Contudo, o medo, seja de morrer ou de fracassar, a angústia por ter perdido pessoas queridas, o cansaço devido às inúmeras lutas e enfrentamentos, não podem ser maiores que a coragem, o altruísmo, o desejo de vencer, etc. É isso o que difere os personagens secundários do Herói Clássico em uma narrativa, uma vez que, conforme já observamos em Campbell (1997, p. 30), o herói é aquele que venceu suas próprias limitações, seja de cunho individual ou coletivo, em contraposição à “grande massa de homens e mulheres [que] dá preferência ao caminho menos eivado de aventuras”.

Katniss, então, prossegue seu percurso, deixando de lado todo o medo. O que acontece em seguida no enredo do romance, o clímax, é, com efeito, a *aristeia*, o trabalho final, o que coloca a vida do herói em risco iminente. No Círculo da Cidade, a garota percebe que o presidente Snow elaborou uma barricada “viva” ao redor de sua casa, “[...] todos do lado de dentro da barricada são crianças. De bebês engatinhando a adolescentes [...]. As crianças formam seu escudo humano” (COLLINS, 2011b, p. 371). Um aerodeslizador da Capital (sabemos, no entanto, que se trata de um aerodeslizador dos rebeldes) surge no céu e lança explosivos na barricada das crianças, levando inúmeras à morte.

Em seguida, um grupo de médicos, em uniformes brancos, aparecem no local. Dentre eles, Katniss reconhece Prim, que tenta socorrer as crianças ainda vivas. A garota avança em meio aos destroços e mortos numa tentativa de tirar sua irmã dali, contudo, mais explosivos são detonados, acarretando a morte de Prim. De fato, Katniss não foi capaz de salvar sua irmã dessa vez, mas, ao tomar para si a posição de herói e, além disso, a posição de líder de toda uma revolução, ela foi capaz de salvar um país todo de um tirano.

Após alguns eventos, como a Capital ter sido tomada pelos rebeldes, a presidenta Coin estar no comando de Panem e Snow ter sido detido, o dia da execução do presidente enfim chega. Katniss se veste de Tordo, agora heroína de toda a população e símbolo de uma

revolução civil, e se dirige para o Círculo da Cidade, espaço onde o presidente será executado publicamente. Devemos recordar que, antes da execução, a garota se encontra com o presidente Snow e este lhe informa que o aerodeslizador que matou inúmeras crianças, inclusive Prim, não era dele, mas de Coin.

Isso leva Katniss a refletir que Coin pode se tornar também um perigo para o país, caso assuma o poder. Então, no momento da execução, que seria um tipo de recompensa para a personagem, porque, finalmente, mataria seu grande oponente, Katniss mira sua flecha e mata Coin. Com isso, ela não somente livrou o país de um opressor, mas de dois, prevendo quais consequências a população enfrentaria com a presidenta Coin no poder, além de agir em memória de sua irmã.

Assim, o desfecho da narrativa de *A esperança* se dá no momento da tarefa final de Katniss. A personagem enfrentara e vencera Snow que, sob a figura do tirano, “é o acumulador geral. É o monstro ávido pelos vorazes direitos do ‘meu e para mim’ [...]” (CAMPBELL, 1997, p. 25, grifo nosso). Os tiranos “[...] usurpam para si mesmos os bens dos seus vizinhos, [...] provocando a miséria disseminada. É preciso suprimi-los. *As façanhas elementares do herói consistem em limpar o terreno*” (CAMPBELL, 1997, p. 325, grifo nosso). E foi exatamente isso o que Katniss executou: ela limpou Panem das mãos de um tirano, Snow, que disseminava miséria e pobreza em todos os distritos do país, e Coin, por considerá-la uma ameaça ao povo de Panem.

De acordo com Campbell (1997, p. 41-42), o herói do mito é o típico herói que traz um triunfo “macrocósmico, histórico-universal [...], [pois] traz de sua aventura os meios de regeneração de sua sociedade como um todo”. Então, ultrapassados todos os obstáculos e finalizada a aventura com triunfo sobre dois poderosos oponentes, Katniss retorna ao Distrito 12, agora parcialmente reconstruído, e traz para a sua comunidade e para si recompensas. Para a sua comunidade, traz a recompensa da liberdade, ainda que marcada por uma história de infortúnios e mortes. Para si, uma vida longa na Aldeia dos Vitoriosos ao lado de Peeta e filhos – que agora não precisarão participar de jogos violentos em arenas. “[...] As arenas foram completamente destruídas, os memoriais erguidos, não há mais Jogos Vorazes. Mas os professores *dão aulas sobre eles nas escolas* [...]” (COLLINS, 2011b, p. 418, grifo nosso).

Com isso, Katniss, ao viver na Aldeia dos Vitoriosos, uma metáfora, como já dissemos, dos Campos Elísios, construiu sua própria lenda, que será, no plano narrativo, ensinada nas escolas de Panem. Assim como os heróis gregos eram tomados como modelo de conduta, Katniss também será este modelo para a posteridade do país ao qual pertence e, possivelmente, para o jovem leitor da série (o que reforça o caráter pedagógico dos romances,

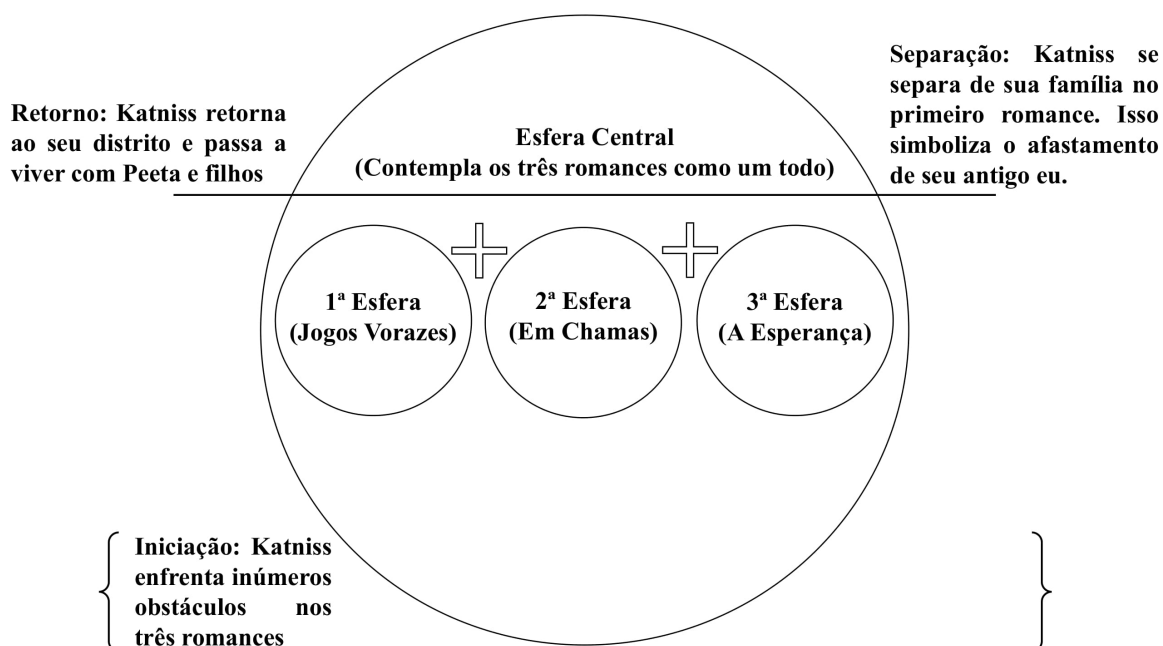
já mencionado). É tão verdade que o herói permanece na memória de todos que, de acordo com Jaeger (2011, p. 831), “[...] nos sacrifícios e nas festas dedicam-se ao herói hinos e recompensas deste tipo: lugares de honra e bebidas são incluídos na genealogia de ouro, isto é, são elevados ao herói e lhes é dada como túmulo uma gruta de que o povo se deve aproximar com religiosa veneração [...]”. Assim inferimos que o mesmo aconteceria com Katniss no plano narrativo, se os romances tivessem uma continuação.

Isso se deve ao fato de as pessoas ansiarem por um modelo de conduta, um alicerce, que muitas vezes encontram em sua própria religião e tradição, seja na figura de Jesus, de Gandhi, de Buda, ou mesmo na literatura, na figura de Katniss. Os heróis, que hoje são mais humanos que divinos, “menos fabulosos” (CAMPBELL, 1997, p. 306), rompem suas limitações e cumprem seus destinos, tornando-se guias para toda uma geração, fazendo com que sua lenda permaneça na memória de todos. Katniss, como vimos, rompeu com todas as suas limitações e cumpriu o seu destino.

Katniss é uma representação do Herói Clássico porque, além de sua coragem, perfaz o monomito de Campbell (1997) ou, para fazer uso de nossas palavras, a *esfera do heroísmo clássico*, três vezes, uma em cada romance – com algumas diferenças no plano morfológico da narrativa. A soma das três esferas, portanto, resulta em uma maior, que igualmente contempla a separação, a aventura e o retorno. Recordamos aqui que o diagrama da *esfera do heroísmo clássico* pode sofrer pequenas ou grandes variações de um herói para outro, a depender da obra que se analisa, ou seja, tais variações podem ser encontradas na ordem das ações, nos personagens (herói, ajudantes, inimigos, etc.), na quantidade de provações, etc.

Nos romances aqui analisados, encontramos inconstâncias, assim como as encontramos nos mitos clássicos analisados por Campbell (1997). De qualquer forma, essas variações não modificam a forma básica da *esfera do heroísmo clássico*, em sua essência, mas alimentam, “explicam e reforçam a unidade de composição num conjunto de peripécias que se sucedem com aparente autonomia uma das outras [...]”, sendo que, na contemporaneidade, essas variações ou “[...] redundâncias favorecem a criação de ‘seriados’ de aventuras, tanto nas histórias em quadrinhos como na televisão” (SELLIER, 1998, p. 470), bem como na literatura, como é o caso de “Jogos vorazes”, uma série composta por três romances. Assim, podemos elaborar um diagrama central, que engloba os três romances do corpus, a fim de que se torne mais clara nossa exposição.

Figura 3 – Esfera do heroísmo clássico na série “Jogos vorazes”



Fonte: elaborada pelo autor

Como já demonstramos no início deste capítulo, com base no conceito do monomito, de Campbell (1997), e no conceito de *esfera*, postulado por Propp (2010), propomos o conceito de *esfera do heroísmo clássico*. Concluída a esfera do primeiro romance – com separação, iniciação, tribulações, vitória e retorno –, a esfera se abre novamente no segundo e terceiro romances. Com isso, temos três esferas, uma para cada romance. A soma das três esferas resulta no que chamamos de *esfera central*, ou seja, todas as sequências de ação que compõem a jornada de Katniss – desde o momento em que ela deixa a família, no primeiro romance, até o retorno ao Distrito 12, casando-se e tendo filhos com Peeta, no terceiro romance, e todas as aventuras que passou nesse entremeio –, uma vez somadas, convertem-se em uma única, e maior, *esfera do heroísmo clássico*.

Com a verificação, a partir da análise do *corpus*, de que Katniss representa o modelo de Herói Clássico, somos levados a analisar a mudança na representação dos arquétipos literários, Herói *versus* Donzela, que, a nosso ver, ocorre na série “Jogos vorazes”, e quais as motivações sociais podem ter sido utilizadas pela autora estadunidense para que essa mudança acontecesse. Demonstraremos, portanto, quais os fatores que permitem, nos dias de hoje,

autores, como Suzanne Collins, a representarem o Herói Clássico em uma personagem do sexo feminino.

5. Os arquétipos literários: mudança de padrões clássicos

Pelo evidente fato de a personagem Katniss Everdeen e suas ações, ao longo dos três romances analisados, serem caracterizadas a partir do modelo de herói e perfazerem a *esfera do heroísmo clássico*, a nosso ver, há a consequência de restar a Peeta o arquétipo literário feminino da Donzela Clássica. É válido dizer que a Donzela, assim como o Herói, é um tipo de personagem recorrente em mitos greco-romanos da Antiguidade Clássica, sendo marcada por estereótipos, como que em um reflexo ou retrato do papel social da mulher daquela época; um exemplo de Donzela, como veremos, é Penélope, esposa de Odisseu.

Por essa razão, é importante compreender a noção primeira de arquétipo para, então, entender arquétipo literário como “função desempenhada por um personagem”, visto que há uma redefinição na representação dessas imagens arquetípicas no *corpus* estudado, a saber, Herói *versus* Donzela. É necessário explicitar o fato de que há uma mudança ou redefinição em relação aos modelos recorrentes na Grécia e Roma antigas, ilustrados em mitos e epopeias, portanto, Collins modifica conceitos e valores clássicos no sentido de tornar contrário ao que era na Antiguidade Clássica greco-romana na qual o homem social era muitas vezes relacionado ao herói literário e a mulher social à donzela literária. Em outras palavras, a escritora norte-americana propõe uma nova definição na representação dos arquétipos, o que, conseqüentemente, rompe com os padrões clássicos e machistas. No desenvolver deste capítulo, com base em pesquisadores que dissertaram a respeito de arquétipos literários, analisamos os dois personagens de nosso *corpus*, Katniss Everdeen e Peeta Mellark, com o objetivo de comprovar nossa interpretação.

5.1. A noção de arquétipos

Embora utilizemos as postulações de pesquisadores como Randazzo, Vogler, Mazucchi-Saes, etc., no que concerne aos arquétipos literários dos mitos e contos, como o Herói e a Donzela Clássicos, enquanto personagens de uma narrativa, devemos iniciar nossas considerações com algumas reflexões teóricas tecidas por Carl G. Jung, porque foi um dos pioneiros que dissertaram a respeito do conceito de arquétipo. Com base em muitas consultas feitas com seus pacientes e conseqüentes pesquisas e estudos sobre a mente humana, percebeu a existência de imagens, situações, sonhos e medos que se repetiam e que eram, portanto, semelhantes em todos os seus pacientes. Com isso, elaborou o conceito de arquétipos e, para usarmos o correlato do pesquisador, o conceito de *inconsciente coletivo*. Vale recordar que,

até então, os estudos sobre o inconsciente humano eram produzidos principalmente por Freud que, segundo Jung (2002, p. 15), “limitava-se a designar o estado dos conteúdos reprimidos ou esquecidos [...]”, isto é, Freud direcionava o olhar de suas pesquisas à análise dos desejos, medos, sonhos, etc., contidos no inconsciente de seus pacientes, que, para ele, seria estritamente pessoal, exclusivo.

Jung (2002, p. 15) refuta parcialmente a teoria de Freud ao afirmar que apenas “uma camada mais ou menos superficial do inconsciente é indubitavelmente pessoal [...]”, a qual ele alcunha o termo *inconsciente pessoal*. Conforme demonstra o pesquisador suíço, essa camada, o inconsciente pessoal, posiciona-se acima de uma outra camada, ainda mais profunda da mente humana, que não advém de vivências pessoais, mas de experiências que transcendem o particular. Para esta camada mais profunda da mente humana, Jung (2002) dá o nome de *inconsciente coletivo*. A esse respeito, Meletínski (1998, p. 20, grifo nosso) evidencia que os “[...] arquétipos ‘coletivos’, no entender de Jung, deviam basicamente opor-se aos ‘complexos’ individuais de Freud, deslocados para o *subconsciente*”. Com base nessa afirmação, depreendemos, portanto, a existência de três camadas na mente humana: o consciente, o subconsciente ou inconsciente pessoal (de Freud) e o inconsciente coletivo (de Jung).

Jung (2002, p. 15) explicita o fato de que escolheu o termo “coletivo” justamente para opor ao primeiro tipo de inconsciente (o subconsciente, de Freud). Enquanto este seria totalmente individual, resultado das vivências de cada indivíduo, o inconsciente coletivo é de natureza universal, ou seja,

[...] contrariamente à *psique pessoal*, ele [o inconsciente coletivo] possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são [...] *os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos*. Em outras palavras, *são idênticos em todos os seres humanos*, constituindo portanto um substrato psíquico comum de natureza psíquica suprapessoal que existe em cada indivíduo (JUNG, 2002, p. 15, grifo nosso).

O inconsciente coletivo é uma parte da mente humana que é comum a todos os homens, de todo e qualquer tempo, cultura e idade. Nesse sentido, Randazzo (1996, p. 65) evidencia que a teoria do “inconsciente coletivo”, de Jung, diz respeito a um repositório de “[...] imagens arquetípicas (universais) cuja pista pode ser seguida até as origens da espécie humana e que são as mesmas em todas as pessoas [...]”. São, portanto, experiências, desejos, anseios, medos, instintos, etc., semelhantes em todos e a todos os indivíduos e, exatamente por essa razão, transcendem o particular e são considerados, pelo pesquisador, universais.

Jung (2002, p. 16, grifo do autor) afirma que “[...] só podemos falar, portanto, de um inconsciente coletivo na medida em que comprovarmos os seus conteúdos. [...] Os conteúdos do inconsciente coletivo, por outro lado, são chamados *arquétipos*” – o autor ainda explicita que, enquanto os conteúdos encontrados no inconsciente pessoal, de Freud, são esquecidos ou refeedos, os conteúdos do inconsciente coletivo nunca são esquecidos, porque “[...] devem sua existência apenas à hereditariedade [...]” (JUNG, 2002, p. 53). Então, para o estudioso, todas as experiências comuns encontradas no inconsciente coletivo só poderão ser reconhecidas por meio de “conteúdos”, os quais ele nomeia arquétipos, isto é, modelos universais, que foram herdados e que, no decorrer dos tempos, foram (e são) repetidos.

Esses conteúdos, arquétipos ou modelos universais (experiências, medos, anseios, instintos etc.) são encontrados na mais profunda camada da mente humana, que, por sua vez, é partilhada e comum a todos os homens. Os arquétipos estão por toda a parte, por toda a história da humanidade. De forma clara e sucinta, os arquétipos são “[...] tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos [...]” (JUNG, 2002, p. 16).

É interessante notar que Jung (2002) traz à luz inúmeros termos de outros pesquisadores, a fim de evidenciar que, embora a palavra *arquétipo* tenha sido cunhada por ele, a ideia de um modelo universal fora pensada por outras pessoas. Assim, ele demonstra que, na Antiguidade, já se pensava em um *modelo universal*. Embora o conceito de arquétipo de Jung seja muito semelhante ao dos gregos da Antiguidade, há uma nítida diferença, como demonstra Randazzo (1996). Para o autor, os arquétipos de Jung consistem em “[...] formas ou imagens arquetípicas [...] que não existem lá fora no cosmo, mas dentro da mente humana, no inconsciente coletivo da humanidade [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 66). Já os gregos “[...] percebiam o mundo em termos de formas universais – essências ou arquétipos – que fundamentam o mundo da realidade diária, dando ao seu ‘Kosmos’ ordem e sentido [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 66). Podemos dizer, então, que enquanto a teoria de Jung estabelece que os arquétipos são elementos interiores à mente humana, somente a posteriori exteriorizados, os arquétipos dos antigos gregos eram formas percebidas no mundo exterior e, enfim, interiorizadas/mentalizadas em um grande arquétipo – um modelo geral.

Ainda no campo das semelhanças entre o conceito de Jung e de outros pesquisadores, encontramos, na filosofia platônica, a noção de “[...] ideia preexistente e supra-ordenada aos fenômenos gerais [...]” (JUNG, 2002, p. 87). Há também as *représentations collectives* (representações coletivas, em português), expressão utilizada por Lévy-Bruhl, que designa, segundo Jung (2002, p. 17), “[...] as figuras simbólicas da cosmovisão primitiva, [e que]

poderia também ser aplicado aos conteúdos inconscientes, uma vez que ambos têm praticamente o mesmo significado [...]”. No que concerne à pesquisa mitológica, o autor (2002) afirma que os termos encontrados são “motivos” ou “temas”. Nos estudos sobre religiões, “categorias da imaginação” é a noção utilizada por Hubert e Mauss. Por fim, citemos Adolf Bastian, que cunhou as expressões “pensamentos elementares” ou “primordiais” (JUNG, 2002, p. 53). Apesar de haver uma aproximação entre todos esses termos, Jung (2002) explicita que esse paralelismo só se pode fazer *indiretamente*, porque arquétipo, em suas pesquisas, é uma forma de representar “[...] essencialmente um conteúdo inconsciente [...]” (JUNG, 2002, p. 17).

Sabendo-se, portanto, que o inconsciente de Jung é diferente do inconsciente de Freud e que há outros pesquisadores que também teorizam a noção da existência de um modelo geral, é necessário que observemos, para que compreendamos como um arquétipo se manifesta, como a teoria Jung (2002) separa o consciente do inconsciente. Nos termos do autor suíço, “o inconsciente [pessoal] é considerado geralmente como uma espécie de intimidade pessoal encapsulada”, lugar onde há “terríveis espíritos sanguinários, a ira súbita e a fraqueza dos sentidos [...]” (JUNG, 2002, p. 30). Já o consciente “[...] parece ser essencialmente uma questão do cérebro, o qual vê tudo, separa e vê isoladamente, inclusive o inconsciente, encarando sempre como *meu* inconsciente [...]” (JUNG, 2002, p. 30). O inconsciente coletivo, por sua vez, “[...] é tudo, menos um sistema pessoal encapsulado, é objetividade ampla com o mundo e aberta ao mundo [...]” (JUNG, 2002, p. 32), por isso, possui caráter universal.

O inconsciente coletivo, se assim podemos conferir, é a residência dos instintos e dos conteúdos arquetípicos, enquanto que o consciente opera estritamente nos domínios da racionalidade. O papel do consciente será agir, portanto, sobre os conteúdos do inconsciente coletivo para obtermos uma *imagem arquetípica*. Nas palavras de Jung (2002, p. 31), o inconsciente coletivo “[...] precisa se expressar através de representações formadas arquetipicamente [...]”, ou seja, em imagens arquetípicas, que são racionalizadas pelo consciente de cada indivíduo. Pelo fato de o arquétipo perpassar o consciente, ele poderá se modificar “[...] através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta” (JUNG, 2002, p. 17).

A tese de Jung (2002, p. 54), portanto, se resume da seguinte forma:

[...] à diferença da natureza pessoal da psique consciente, existe um segundo sistema psíquico, de caráter coletivo, não-pessoal, ao lado do nosso

consciente, que por sua vez é de natureza inteiramente pessoal e que – mesmo quando lhe acrescentamos como apêndice inconsciente pessoal – consideramos a única psique passível de experiência. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, mas é herdado. Ele consiste de formas preexistentes, arquétipos, que só secundariamente podem tornar-se conscientes, conferindo uma forma definida aos conteúdos da consciência.

Todos os homens herdam formas primordiais no inconsciente coletivo, que só podem ser percebidos e/ou reconhecidos porque são representados por meio de formas/imagens (e *personagens*) arquetípicas conscientizadas. Nas palavras de Mazucchi-Saes (2005, p. 15, grifo nosso), os arquétipos de Jung “[...] chegam ao nível de consciência e dão *forma definida a certos conteúdos psíquicos*”.

Pelo fato de um conteúdo do inconsciente coletivo tornar-se uma imagem arquetípica por meio de um processo psíquico que perpassa pelo consciente, ele pode variar de uma cultura para outra – e possivelmente de uma pessoa para outra. A esse respeito, Jung (2002, p. 25) indaga: “[...] Será que podemos vestir com uma roupa nova símbolos já feitos, crescidos em solo exótico, embebidos de sangue estrangeiro, falados em línguas estranhas, nutridos por uma cultura estranha, evoluídos no contexto de uma história estranha? [...]”, e o próprio pesquisador responde: “Sem dúvida, isso é possível [...]”. Essas palavras nos levam a afirmar que é possível encontrar variações de um mesmo arquétipo/conteúdo com outras roupagens, atualizado por uma determinada cultura – mas vale dizer que as variações são encontradas na materialização do arquétipo, e não no arquétipo em si, porque este é universal.

Dessa forma, embora variações possam ser encontradas na *manifestação* de um determinado arquétipo, ele ainda é reconhecível por todos os homens, porque há características comuns e mais gerais que são resguardadas por um “modelo universal” e que o liga ao inconsciente coletivo de todos os seres humanos. Conforme Meletínski (1998, p. 157-158, grifo nosso) aponta, um arquétipo pode sofrer variações de um mito para um conto, de um conto para uma novela, mas “[...] mesmo no caso dessas transformações, o *arquétipo originário transparece bastante claramente*”. Para Jung (2002, p. 42-43, grifo do autor), “[...] não existe *uma* só ideia ou concepção essencial que não possua antecedentes históricos. Em última análise, estes se fundamentam em formas arquetípicas primordiais, cuja concretude data de uma época que a consciência não *pensava*, mas *percebia* [...]”. Todas as imagens arquetípicas, apesar de variar de uma cultura para outra, possuem um modelo que repousa no inconsciente coletivo, no qual se baseiam para compor a essência da imagem.

A Mitologia greco-romana, e também os contos maravilhosos,²² tem muito a nos oferecer em se tratando de arquétipos (*imagens arquetípicas*) ou, nos termos de Meletínski (1998, p. 19), “[...] elementos temáticos que acabaram se constituindo em unidades como que de uma ‘linguagem temática’ da literatura universal [...]”. Segundo Jung (2002, p. 17), os povos primitivos conceberam, por meio de seus mitos e histórias, inúmeros arquétipos “de um modo peculiar”. O pesquisador evidencia que, para os nossos tempos, os arquétipos das culturas arcaicas já não podem mais ser considerados como conteúdos do inconsciente coletivo, mas, por estarem há tanto tempo consolidados, devem ser vistos como “[...] *fórmulas* conscientes, transmitidas segundo a tradição, geralmente sob forma de ensinamentos esotéricos [...]” (JUNG, 2002, p. 17, grifo nosso). Estes ensinamentos (agora dessacralizados), que tomavam a forma de narrativas, mitos, relatos, contos de fada, etc., para Jung (2002, p. 17), são o modo mais comum “[...] para a transmissão de conteúdos coletivos [...]”.

A esse respeito, Cardozo (2004, p. 70, grifo nosso) afirma que “Jung também chama os arquétipos de imagens primordiais, *porque eles correspondem frequentemente a temas mitológicos que reaparecem em contos e lendas populares de épocas e culturas diferentes*”. De fato, Jung (2002) ressalta que o significado da noção de arquétipo fica mais claro “[...] quando se relaciona com o mito, o ensinamento esotérico e o conto de fada [...]” (JUNG, 2002, p. 17). Randazzo (1996, p. 69-70, grifo nosso) relata que, para o psicanalista suíço, “[...] as imagens arquetípicas [...] *inspiram as mitologias e o folclore das culturas pré-científicas* [...]”. Desse modo, podemos encontrar nos mitos clássicos e nos contos de fada inúmeros arquétipos ou, então, imagens arquetípicas, representados por personagens (como o Herói, representado por Odisseu, e a Donzela, representada por Penélope, na Odisseia, um “grande mito”).

Para Jung, os mitos manifestam a essência de nossas almas, ou seja, de nosso inconsciente coletivo:

[...] o homem primitivo não se interessa pelas explicações óbvias, mas, por outro lado, tem uma necessidade imperativa, ou melhor, a sua alma inconsciente é impelida irresistivelmente a assimilar toda experiência externa sensorial a acontecimento anímicos. Para o primitivo, não basta ver o Sol nascer e declinar; esta observação exterior deve corresponder – para ele – a um acontecimento anímico, isto é, o Sol deve representar em sua trajetória o destino de um deus ou herói que, no fundo, habita unicamente a alma do homem [...] (JUNG, 2002, p. 17-18).

²² O próprio Jung (2002, p. 17), afirma que “outra forma bem conhecida de *expressão* dos arquétipos é encontrada no mito e no conto de fada”. Podemos afirmar, de antemão, que o Herói e outros personagens, como a Donzela, o Mentor, etc., são arquétipos cuja expressão é encontrada em narrativas mitológicas e representada por determinadas personagens.

É interessante mencionar que, para muitos críticos, como aponta Jung (2002, p. 35), toda e qualquer figura arquetípica é uma projeção “[...] de *estados emocionais* nostálgicos e de fantasias condenáveis [...]”. Porém, o psicoterapeuta, embora em partes concorde com tal afirmação, questiona se não haveria realmente, nos tempos mais remotos da humanidade, heróis, deuses, fadas, etc.: “[...] Não existiria tais seres em épocas remotas, em que a consciência humana nascente ainda se encontrava por inteiro ligada à natureza? [...]” (JUNG, 2002, p. 35).

Não podemos comprovar se existiram ou não esses seres sobrenaturais, porém, é inegável que suas imagens arquetípicas foram criadas há um tempo longínquo e ainda prevalecem em nossos dias, seja na literatura, seja no cinema e mesmo em outras artes. A utilização – e também reutilização, repetição, adaptação, atualização, entre outras práticas de recuperação – de tantos arquétipos dos povos primitivos, provindos de seus mitos, é devido ao fato de eles fazerem parte do inconsciente de todos os homens, ou seja, o ser humano partilha esses arquétipos desde os mais remotos tempos – e eles ainda suscitam algum tipo de ensinamento e, ao mesmo tempo, fascinam o homem moderno.

A esse respeito, Meletínski (1998, p. 20-21, grifo nosso) aponta que “Jung e seus seguidores (*J. Campbell*, E. Neumann e outros) analisaram a Mitologia dos povos do mundo inteiro como *produto* da realização direta dos arquétipos”, ou seja, os mitos arcaicos, no caso específico desta pesquisa, os mitos greco-romanos, contêm, em seu interior, na visão de Jung, para além de metáforas e símbolos, etc., imagens e estruturas arquetípicas. De fato, Jung (2002, p. 19, grifo nosso) afirma que a Mitologia expressa “[...] os segredos da alma em *imagens magníficas* [...]”, sendo que quanto mais abrangente esta imagem é, mais “[...] afastada está da experiência individual [...]”, portanto, mais próxima da experiência coletiva.

Enfim, o que é um arquétipo literário? Para o que nos interessa, analisar os arquétipos do Herói e da Donzela,²³ enquanto personagens de uma narrativa, “[...] os arquétipos junguianos, em primeiro lugar, são antes imagens, *personagens, papéis a serem desempenhados* e, apenas em medida muito menor, temas [...]” (MELETÍNSKI, 1998, p. 22, grifo nosso). Randazzo (1996, p. 67, grifo nosso) concorda com Meletínski (1998) ao afirmar que os

²³ Vale dizer, de antemão, que, a partir das teorias de Jung, pesquisadores como Randazzo (1996), Meletínski (1998), Vogler (2006), Mazucchi-Saes (2005), etc., concebem outros arquétipos, encontrados nos mitos, na literatura, na publicidade e no cinema, e é por meio dos pressupostos teóricos desses autores que nos baseamos para dissertar a respeito dos arquétipos literários do Herói e da Donzela Clássicos.

[...] arquétipos do inconsciente coletivo de Jung funcionam de certa forma como instintos que guiam e moldam o nosso comportamento. O que podemos perceber são *expressões do arquétipo* na forma de *imagens* e símbolos arquetípicos. Em outras palavras, *todo arquétipo pode se manifestar em número infinito de formas*. O arquétipo básico do Guerreiro, por exemplo, que representa o instinto de guerra e de agressão, pode revelar-se em numerosas expressões (centurião romano, cavaleiro, fuzileiro naval, e assim por diante).

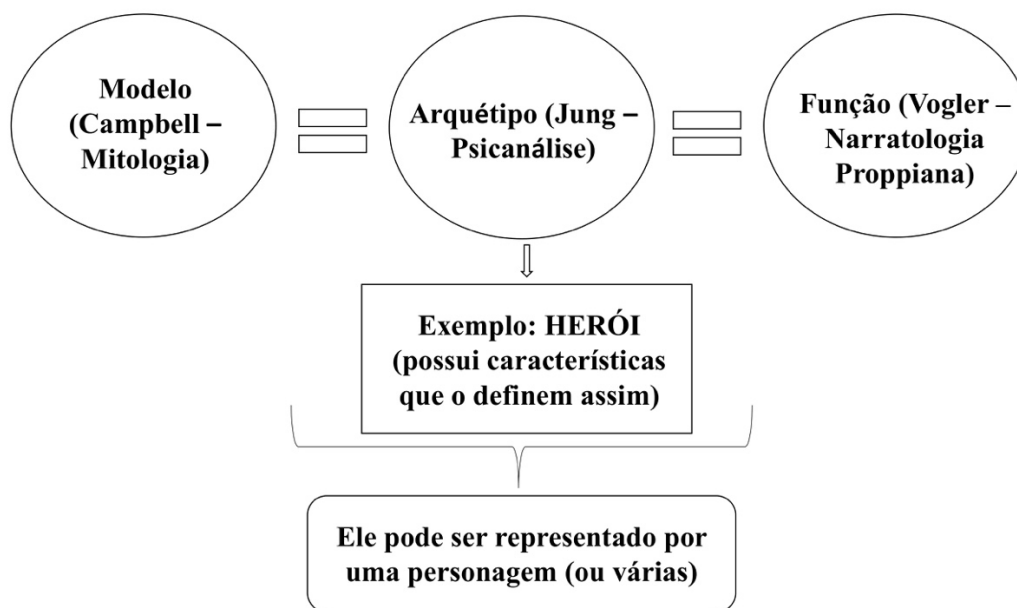
Portanto, arquétipos são estruturas representadas por formas imagéticas (personagens que desempenham alguma *função*, por exemplo, a função de herói ou de donzela, de bruxa ou de fada; o autor ou o “contador de histórias”, assim, faz com que os personagens da narrativa representem esses arquétipos ou, para acordar com Randazzo (1996), expressem-nos: o cavaleiro expressa o Guerreiro, Katniss, como veremos, expressa o Herói). Apesar de as representações dos arquétipos variarem, são, em essência, semelhantes e repousam no inconsciente coletivo da raça humana desde o nascer dos tempos.

Em termos literários, o escopo desta pesquisa, podemos ainda entender “arquétipos” como “funções”²⁴ ou “máscaras” (Cf. VOGLER, 2006, p. 49) que são desempenhadas/vestidas por uma personagem em uma narrativa e que possui elementos/características que a definem desse modo. Veremos que elementos se conectam para formar um arquétipo literário, ou seja, que “[...] cada arquétipo tem o seu próprio grupo de símbolos” (RANDAZZO, 1996, p. 69), que podem também reproduzir ideias, valores e estereótipos de uma determinada época e sociedade, como a clássica greco-romana.

De acordo com Vogler (2006, p. 48, grifo nosso), influenciado pela narratologia de Propp, o “conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história [...]”. Ainda segundo o autor, encontramos nos mitos e contos maravilhosos “[...] tipos recorrentes de personagens e relações [...]” (VOGLER, 2006, p. 48, grifo nosso), sendo que são esses personagens que podem representar imagens arquetípicas ou, simplesmente, arquétipos. Com isso, concluímos que um determinado arquétipo, entendido como modelo (Cf. Campbell) ou função (Cf. Vogler), pode ser representado em narrativas por um personagem, como pode ser observado no diagrama elaborado a seguir:

²⁴ Um personagem, para Vogler (2006), desempenha funções que o identifiquem como herói, mentor, donzela, etc., no entanto, o pesquisador entende que essas funções podem variar e o personagem pode ocupar (temporária ou permanentemente) outras funções (outros arquétipos).

Figura 4 – Arquétipo enquanto modelo/função



Fonte: elaborada pelo autor

Utilizamos, no diagrama, o arquétipo literário do Herói como um exemplo porque, de acordo com Vogler (2006), ele é um dos arquétipos (modelo/função)²⁵ que mais ressoam através dos tempos – e que representa a vida do homem. De fato, Vogler (2006), ao evidenciar a impossibilidade de se contar histórias sem utilizar-se de arquétipos literários, afirma que a imagem arquetípica do Herói (ao lado de outros arquétipos, como o do mentor) é uma das mais recorrentes.

O arquétipo do Herói atesta o caráter “[...] universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal [...]” (VOGLER, 2006, p. 33). O Herói é a representação simbólica de vivências coletivas, porque reflete características

[...] com as quais nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar auto-expressão (VOGLER, 2006, p. 53).

²⁵ O símbolo de igualdade, no diagrama, deve ser entendido enquanto “aproximação”. Portanto, uma aproximação entre os seguintes termos: modelo (Cf. Campbell), arquétipo (Cf. Jung) e função (Cf. Vogler).

Por essa razão, o Herói, que pode aparecer sob formas variadas – inclusive como Anti-Herói, como veremos –, é um arquétipo há muito tempo fundado e transmitido pela mente humana. Essa imagem encontra-se enraizada no inconsciente coletivo e perpassa gerações, sociedades, culturas, e é constantemente reutilizada, recriada e reelaborada por autores, roteiristas, cartunistas, etc.

De acordo com Gomes e Andrade (2009, p. 3, grifo nosso), pesquisadores que se embasam em Jung, “podemos estudar o *Herói enquanto uma figura arquetípica*, a qual reúne os atributos necessários para superar de forma excepcional um problema de dimensão épica [...]”. Inferimos que, de forma semelhante, podemos estudar a Donzela enquanto uma figura arquetípica que, na Antiguidade Clássica, continha elementos que refletiam marcas do papel social da mulher da época. Com isso, baseando-nos em Randazzo (1996), Mazucchi-Saes (2005), Vogler (2006), etc., dissertaremos a respeito dos arquétipos literários do Herói e Donzela Clássicos.

5.2. Os arquétipos literários: o Herói e a Donzela Clássicos²⁶

Antes de adentrarmos nos arquétipos literários do Herói e da Donzela Clássicos, é preciso explicitarmos o fato de que há *arquétipos gerais* que foram, por muito tempo, ligados a certos gêneros, como o masculino e o feminino, sendo eles os arquétipos do Grande-Pai e da Grande-Mãe. Esse preâmbulo se faz necessário porque, de acordo com a fundamentação teórica utilizada por nós (Cf. Randazzo e Mazucchi-Saes), os arquétipos do Herói e da Donzela derivam desses arquétipos gerais. Vale explicitar o fato de que, para Jung, como afirma Randazzo (1996, p. 101),

[...] a psique inconsciente continha em si arquétipos que existem em ambos os sexos e que representam aspectos tanto da masculinidade quanto da feminilidade. Os homens e as mulheres, por exemplo, possuem ambos o instinto agressivo, um instinto de guerra que é representado pelo arquétipo do Guerreiro. E os homens e as mulheres também têm em comum o instinto materno representado pelo arquétipo da Grande-Mãe [...].

De fato, homens e mulheres compartilham de mesmos conteúdos arquetípicos, porque fazem parte do inconsciente *coletivo*, sejam eles o instinto guerreiro, a impulsividade, a maternidade, a sensibilidade, etc. Porém, “[...] nas culturas ocidentais [geralmente as

²⁶ Sempre que nos referirmos aos arquétipos/modelos de Herói e Donzela, estamos refletindo acerca dos personagens recorrentes que encontramos nos mitos da Antiguidade Clássica greco-romana.

patriarcais, como a greco-romana], [...], alguns arquétipos estão associados a macho e fêmea, e acabaram determinando o que as pessoas consideram masculino e feminino” (RANDAZZO, 1996, p. 101). Conforme observamos em Randazzo (1996), isso acarretou o fato de alguns conteúdos serem canonizados como características do Grande-Pai, e outros conteúdos como características da Grande-Mãe. Daí, surgem, nas palavras do autor, as *mitologias masculinas* e as *mitologias femininas*. Vejamos a seguir como essas *mitologias* (esses *arquétipos*) se configuram e se desmembram em subcategorias de arquétipos.

O arquétipo primordial do Grande-Pai

[...] traz as ideias de *ordem, dever, responsabilidade, comando, sabedoria, tendo que proteger a família, dar-lhe segurança e alimento*. É o sancionador das atitudes dos filhos. Tem sua expressão máxima na figura de Deus e pode sofrer desdobramentos, assumindo *a imagem do Guerreiro, valente, independente, corajoso, defensor*. Manifesta-se protetor ou agressor, bom ou mau, *herói* ou vilão, pouco importando a natureza ética ou moral de seus atos (MAZUCCHI-SAES, 2005, p. 20, grifo nosso).

O arquétipo do Grande-Pai, em culturas patriarcais, como a grega, era geralmente ligado à figura masculina e, ao se desmembrar na imagem do Guerreiro, como vimos em Mazucchi-Saes (2005), pode também derivar um arquétipo mais específico: o do Herói. Portanto, temos a seguinte cadeia: Grande-Pai → Guerreiro → Herói. O arquétipo do Herói, com isso, pode carregar em seu interior características de cada um dos arquétipos que o precede, isto é, o Herói será igualmente “[...] o protetor, o generoso defensor de tudo o que é bom [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 161). Se nos atentarmos ao fato de que “a palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa ‘proteger e servir’ [...]” (VOGLER, 2006, p. 52), veremos que o Herói realmente herda traços dos arquétipos do Grande-Pai e do Guerreiro, seus antecessores.

É válido mencionar que Randazzo (1996) une o arquétipo do Guerreiro ao do Herói, o que resulta na imagem arquetípica do Guerreiro-Herói, e afirma que essa junção é regida por “[...] traços que incluem independência, coragem e força. O Bom Guerreiro é o generoso defensor da verdade e de justiça, pronto para morrer por aquilo em que acredita e/ou ao serviço daqueles que não podem defender a si mesmos [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 160). Ademais, esse arquétipo terá de “[...] lutar limpo, lutar por aquilo que acredita, de enfrentar o ‘dragão’, chegando até a sacrificar a sua própria vida [...]”, deverá estar “[...] sempre de prontidão para defender a sua família e o seu país [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 161). Em

suma, o Herói Clássico deve ser corajoso e destemido, pronto para combater todos os males que surgirem, mesmo que isso signifique colocar sua própria vida em risco.

O arquétipo do Herói, e em maior escala, do Grande-Pai, também se conecta com os elementos da guerra, porque o “[...] poder combativo é expresso por *símbolos viris* (a luta, a guerra, a cabeça, o chifre fático, o sacerdote) [...]” (MELETÍNSKI, 1998, p. 35, grifo nosso). Podemos inferir que até mesmo os objetos com os quais o Herói luta são, geralmente, em formatos fálicos (o órgão sexual masculino), como as espadas, as maçãs, os porretes, as lanças, as catapultas – e até mesmo armamentos bélicos mais recentes, como as armas de fogo, as espingardas, os canhões, etc. Isso reforça a afirmação de Meletínski (1998), no que diz respeito aos arquétipos masculinos estarem ligados aos elementos da guerra, os quais atestamos nas narrativas mais elementares sobre as guerras dos povos primitivos, como é o caso da *Iliada*, nas quais apenas os homens partiam para a batalha, a fim de defender ideais e sua pátria.

A respeito dos ideais patrióticos, conforme vemos em Meletínski (1998, p. 56-57), o arquétipo do Herói pode se configurar “[...] como autodefesa coletiva [...]”, ligando-se, conseqüentemente, a objetivos de defesa de uma nação, de um reino, de um povo, de um vilarejo, etc. Assim,

[...] da mesma forma que se esperava que o Guerreiro defendesse e protegesse a sua aldeia, esperava-se que cada homem defendesse e protegesse a sua família, se necessário com a própria vida. Ao assumir estas responsabilidades, o homem também assumia naturalmente o papel de chefe da casa, exigindo respeito e obediência da mulher e dos filhos [...] (RANDAZZO, 1996, p. 108).

A proteção, portanto, é esperada pelo arquétipo do Grande-Pai e pelos seus desdobramentos positivos, como o Bom Guerreiro e o Herói. Esses arquétipos, considerados masculinos na Antiguidade Clássica e em outras sociedades patriarcais, devem ser altruístas o suficiente para não temer a morte e para enfrentar todos os desafios a fim de manter todos seguros e salvos. Nas palavras de Vogler (2006, p. 52, grifo do autor), o Herói é um ser que sempre estará “[...] disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros [...]. A raiz da ideia do *Herói* está ligada a um sacrifício de si mesmo [...]” em prol do outro.

Outra característica que devemos evidenciar é a proatividade do Herói, isto é, o fato de ele agir ativamente contra os perigos, geralmente por escolha própria, de modo que evite ou, ao menos, resolva problemas e obstáculos. No tocante à proatividade, de acordo com Vogler (2006, p. 54, grifo nosso), o Herói é o personagem mais ativo de uma história, “[...] sua

vontade, seu desejo, é que empurram as histórias para frente. [...] *O Herói é que deve realizar a ação decisiva da história, a ação que exige maior risco ou responsabilidade*". O Herói é, portanto, o personagem que "[...] reage à situação imediatamente, agindo por impulso, sem reflexão alguma [...]" (MELETÍNSKI, 1998, p. 89) – mas que também pode agir após refletir sobre todos os efeitos colaterais e, com isso, traçar um plano de ação.

Além disso, é pertinente demonstrar que, de acordo com Vogler (2006 p. 53), o Herói possui o caráter da humanidade em suas ações, ou seja, defeitos e características contraditórias,²⁷ que todos já provaram ou provarão. Ora o Herói poderá agir por compaixão, ora por "[...] vingança, raiva, desejo, competição, territorialidade, patriotismo, idealismo, cinismo ou desespero [...]", impulsividade, astúcia. Para o pesquisador americano, essas características, um tanto quanto paradoxais (e até mesmo condenáveis, como a raiva), conferem-lhe uma aparência humana.

O Herói é, portanto, um arquétipo composto por ideais nobres e conflitantes, justamente porque esses conteúdos fazem parte de todo o inconsciente coletivo. Com isso, "[...] um herói bem construído pode ser decidido, dispersivo, encantador, esquecido, impaciente, forte de corpo mas fraco de coração, *tudo ao mesmo tempo* [...]" (VOGLER, 2006, 53-54, grifo nosso). Todas essas características aproximam o arquétipo do Herói aos instintos do ser humano, que possui qualidades boas e paradoxais, fazendo com que o homem se espelhe ainda mais nesse tipo de personagem. No entanto, é preciso ter em mente que, apesar de o Herói sentir-se fraco, com medo e vingativo em determinadas partes da narrativa, as características boas quase sempre se sobressairão, concedendo-lhe o caráter nobre *par excellence*.

Se, por acaso, os sentimentos contraditórios forem maiores que os nobres, o arquétipo do Herói, assim como o do Guerreiro, poderá se desmembrar em outras sub-categorias de arquétipos que refletirão mais fortemente tais sentimentos. Conforme explica Vogler (2006), o arquétipo do Herói pode se dividir em heróis que se recusam a desempenhar o heroísmo (refletindo o medo, por exemplo), heróis solitários (que se recusam a representar o coletivo), heróis coletivos (vários heróis), anti-heróis (o vilão, o vingativo), etc. Randazzo (1996, p. 161) afirma que a parte negativa do Bom Herói se manifestará de forma hostil, na imagem do vilão, do malfeitor, baseando-se na "[...] violência, no estupro, na matança e na guerra [...]", sendo, portanto, egoísta e agindo conforme suas próprias leis.

²⁷ A esse respeito, Hércules, um exemplo de representação do arquétipo do Herói Clássico, demonstra-se um personagem com raiva em partes dos mitos que a ele se referem.

Em resumo, a caracterização de um Herói Clássico é, geralmente, a de um homem destemido, que coloca a vida dos outros acima de sua própria vida. Com sua coragem, ele enfrenta inúmeros perigos e, como consequência, a própria morte. Ele luta por ideais patrióticos porque ama seu povo e, caso sua nação esteja sob o jugo de um opressor, fará de tudo para derrotá-lo. Ele é o líder, a voz dos oprimidos e o libertador, o salvador, dos mais fracos. Em sua jornada, ele busca a justiça, a correção de um erro, a honestidade. Observemos, a seguir, um diagrama que concatena e sintetiza dez das principais características do arquétipo do Herói:

Figura 5 – Arquétipo do Herói Clássico



Fonte: elaborada pelo autor

Vejamos, agora, a contraparte do arquétipo do Grande-Pai, isto é, a Grande-Mãe que, também na sociedade patriarcal grega clássica, estava ligado à mulher. De acordo com Mazucchi-Saes (2005, p. 16), essa imagem arquetípica geral e fundadora pode ser caracterizada sob os signos da “[...] casa, abrigo, caverna, bem como sob maneiras mais sutis, pelas ideias de aconchego, proteção e nutrição [...]”. Ela é a provedora do amor, do conforto, do alimento, do carinho, elementos contrários aos do Grande-Pai, que comanda, ordena, caça e guerreia. Conforme evidencia Randazzo (1996, p. 103), o arquétipo da Grande-Mãe “[...] é uma imagem universal que mostra a mulher como eterno ventre e eterna provedora. É uma imagem que existe desde o começo dos tempos e em todas as culturas [...]”.

Este arquétipo feminino (Cf. Randazzo e Mazucchi-Saes) pode ser desmembrado, assim como o Grande-Pai, em subcategorias arquetípicas, que

[...] confluem as ideias da donzela, por um lado; e sedutora, por outro, assumindo valores positivos e negativos. *A donzela* [...], muito explorado na publicidade [e também na Literatura Clássica], *é a mulher frágil, que precisa ser conquistada e protegida* [...]. A sedutora [...] reflete o lado misterioso e mágico da Grande-Mãe. É a mulher fatal, capaz de arruinar a vida de um homem, a vilã [...] (MAZUCCHI-SAES, 2005, p. 19, grifo nosso).

Portanto, temos aqui a seguinte cadeia (do lado positivo, que é o que mais nos interessa): Grande-Mãe → Donzela Clássica. Diferentemente do arquétipo do Herói, que deriva do Guerreiro (que por sua vez é um desmembramento do Grande-Pai, como já vimos, e assim possui atributos dos dois arquétipos), a Donzela deriva diretamente da Grande-Mãe e, por essa razão, possui no seu âmago muitas das características predominantes do arquétipo geral feminino (Cf. Randazzo).

Randazzo (1996) afirma que a Donzela é uma das imagens arquetípicas femininas que mais influencia o mundo ocidental, na publicidade, que é o escopo dele, mas igualmente na literatura e cinema. Inferimos que isso se deve ao fato de que, por muito tempo, o mundo ocidental esteve preso a uma *tradição patriarcal* – abordaremos esse assunto mais profundamente nos próximos subcapítulos –, que considerava a mulher como indefesa, dependente e bela. Em adição, dentro desse tipo de sociedade, cujas características da força e coragem eram geralmente atribuídas ao homem, “[...] o arquétipo da Donzela era um retrato fiel daquela mulher *elegante e recatada* [...]” (PETRY; SILVA, 2004, p. 8, grifo nosso).

A beleza, à propósito, é um fator a ser considerado no arquétipo da Donzela. Como mostra Randazzo (1996, p. 115, grifo nosso), a “beleza sempre foi um *aspecto importante da feminilidade*. A beleza de uma mulher está ligada à sua auto-estima e é fonte de poder sobre os homens [...]”. Com isso, no padrão arquetípico da Donzela Clássica, o fator “beleza” é esperado, uma vez que o jovem herói, após empreender sua jornada, casar-se-á com uma bela moça, que, muitas vezes, será retratada como uma forma de recompensar o herói. Petry e Silva (2004, p. 3, grifo nosso) afirmam que a Donzela representa “[...] o lado da Grande Mãe que é dotado de uma *beleza* etérea, pueril e fascinante [...]”.

A inocência e a pureza também compõem o arquétipo da Donzela. Enquanto o Herói conhece os prazeres do mundo (vide Odisseu), seus males e perigos, etc., a imagem arquetípica feminina da Donzela (como Penélope) deve ser pura, não se fazer corrompida pelos prazeres sexuais da carne e se envolver com inocência. É por isso que, ao Herói, é destinado o símbolo da jornada no mundo, no desconhecido, e à Donzela, o dever de permanecer em casa, lugar onde a luxúria e os males do mundo não entram. A esse respeito, Plentz (2005, p. 36-37, grifo nosso) afirma que a Donzela “[...] é a representação [...] [ocidental] da *pureza, da beleza e da harmonia* [...]”. A beleza, como vimos, é um signo desse arquétipo, mas vale dizer que essa beleza é revestida de timidez, de castidade, de inocência e pureza (estereótipos esperados de uma mulher por uma sociedade patriarcal).

Outro elemento que podemos destacar, como constituinte do arquétipo da Donzela, é a passividade. Ora, se o Herói, que possui o elemento da proatividade, é quem inicia a jornada em busca de algo que trará benefícios para o seu meio social ou mesmo com o objetivo de salvar “uma mulher lindíssima”, para fazer uso dos termos de Meletínski (1998, p. 135), resta, ao arquétipo da Donzela, o elemento da passividade, pois deve permanecer em casa, geralmente sob os domínios do pai (ou irmãos), esperando pelo retorno do Herói ou, então, esperando ser salva por ele, porque se encontra nos domínios de um poderoso vilão.

Ainda de acordo com Meletínski (1998, p. 137), a mulher raptada pode ser a esposa do herói ou, mais comumente, sua futura esposa, a “[...] moça com a qual o herói virá a casar-se depois do duelo com o monstro raptor [...]”. Quiçá, nas narrativas épicas mitológicas, desempenhará o papel de ajudante de herói, porém, se observamos atentamente os relatos e narrativas heroicos, sejam eles da Mitologia greco-romana ou mesmo no conto de fadas, veremos que, em sua maioria, há o padrão narrativo de um herói precisar salvar uma vítima, e essa vítima é, geralmente, uma mulher. E “foi justamente esta variante que passou a ter um arquétipo estável” (MELETÍNSKI, 1998, p. 137), ou seja, o padrão “Herói salva Donzela em perigo e se casa com ela” foi enraizado na cultura ocidental de tal forma que vimos, por muito tempo, no cinema e na literatura, a recorrência desse tipo de estrutura.

No entanto, para Randazzo (1996), todos os arquétipos possuem lados positivos e negativos – como demonstramos, anteriormente, nos desmembramentos negativos do Herói. Meletínski (1998, p. 109-110, grifo nosso), então, afirma que, em relação ao polo negativo das mitologias femininas, “à imagem da Grande-Mãe estão provavelmente os diferentes contos e relatos de *bruxas* e de *madrastas*, que igualmente carregam muitas vezes os traços da feitiçaria [...]”. Embora o lado negativo da Donzela/Virgem não entre em nossa análise, precisamos evidenciar que o oposto dessa imagem arquetípica, conforme observamos em Randazzo (1996), é a Prostituta/Sedutora, uma imagem que teve, na Antiguidade Clássica, o objetivo de depreciar a mulher (vide Medeia, etc.). Os elementos desse arquétipo, ao invés de representar a beleza e a passividade (e conseqüentemente precisar ser resgatada pelo jovem herói), representam uma mulher fatal e maligna, a bruxa, a sereia, que seduz (sexualmente) e mata o homem.

Em consonância, de acordo com Petry e Silva (2004), “[...] a Prostituta/Tentadora traz a sexualidade não domesticada que enfeitiça os homens e ameaça a ordem natural da estrutura familiar [...]”, em contraponto com a Donzela e seus elementos de passividade, da “[...] manifestação do belo, que não é sensual ou vulgar [...]” (PLENTZ, 2005, p. 37). Portanto, o arquétipo da Prostituta se caracteriza, nessas teorias, como uma personagem selvagem e

erótica, com instintos sexuais e assassinos evidentes (possivelmente um exemplo de manifestação desse arquétipo seja a personagem Circe, mulher feiticeira e sensual, que transformava marinheiros em animais).

Conforme nos mostra Mazucchi-Saes (2005, p. 19), tais conceitos e características da Donzela (e também da Grande-Mãe), como a beleza, a inocência, etc., são comumente aplicados “[...] às mulheres, talvez pela sua estrutura biológica, pois têm o poder da criação, do abrigo no útero e instinto materno [...]” – veremos, nos subcapítulos seguintes que, de fato, as diferenças biológicas entre homens e mulheres foram usadas, pela cultura patriarcal clássica, por muito tempo, como pretexto para inferiorizar a mulher, para colocar, na Literatura, o homem como Herói e a mulher como Donzela. Sob esses moldes, a Donzela Clássica se configura como uma bela mulher, que deve ser tímida e permanecer nos domínios da casa (esperando o casamento e alimentando o sonho do amor romântico) e, quando raptada, sequestrada e presa, dependerá somente da figura do Herói para ser salva, por ser considerada frágil e indefesa. Observemos, a seguir, um diagrama que concatena e sintetiza dez das principais características do arquétipo da Donzela:

Figura 6: Arquétipo da Donzela Clássica



Fonte: elaborada pelo autor

Em suma, como já demonstramos, todo e qualquer arquétipo literário “[...] *tem um conjunto de conceitos em torno de si que constroem a sua imagem arquetípica* [...]” (PETRY; SILVA, 2004, p. 12, grifo nosso). Assim, constatamos que as características do Herói Clássico, e também do Guerreiro, – força, independência, inteligência, poder, etc. – “[...] estão associadas com a masculinidade e, portanto, os homens são empurrados para o arquétipo do Guerreiro [e do Herói] desde a mais tenra idade. Garotos ainda pequenos são encorajados a serem fortes e independentes [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 123). Já as mulheres “[...] são empurradas para o papel de mártir que cuida de tudo. As meninas são encorajadas a serem educadas, sensíveis, gentis e carinhosas [...]”, símbolos do arquétipo da Donzela Clássica. Ao

se casar, a mulher “[...] adota o arquétipo da Mãe, que mais uma vez exige educação e carinho [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 123).

Uma lista de exemplos poderia ser feita, com alguns filmes e HQs de super-heróis e de guerra, que comprovam este fato porque neles observamos o padrão Homem-Herói, Mulher-Donzela sendo repetido. Não podemos nos esquecer da existência de filmes e HQs que rompem esse padrão, como Mulher-Gato (embora não se trate de uma heroína) e a recente adaptação dos quadrinhos da Mulher-Maravilha para o cinema, mas *geralmente*, quando o tema é o *Herói Clássico* dos mitos greco-romanos, temos a recorrência dos padrões clássicos já citados anteriormente.

O próprio percurso do Herói, o monomito de Campbell (1997), conforme afirma Vogler (2006, p. 19-20), é julgado e criticado “[...] por ser uma *teoria masculina*, engendrada pelos homens para impor seu domínio, e com pouca relevância em relação à jornada singular e bem diferente do sexo feminino [...]”. O autor ainda afirma que, de acordo com percurso do Herói Clássico, enquanto o homem (Odisseu) precisava “[...] sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir [...]”, a tarefa da mulher (Penélope) consistia “[...] em preservar a família e a espécie, fazer um lar, dedicar-se às emoções, chegar a um acordo ou cultivar a beleza [...]” (VOGLER, 2006, p. 20). Embora o discurso de Vogler (2006) soe machista, podemos observar que seus estudos o levaram a perceber esse padrão, já destacado por nós, em relação aos mitos greco-romanos: Homem-Herói, Mulher-Donzela. A questão é que, pelo fato de terem existido sociedades por tanto tempo patriarcais (e muitas ainda são),²⁸ em que o poder do homem é o centro de tudo, era de se esperar que o símbolo do heroísmo fosse representado, como na Literatura Clássica, foco de nossa pesquisa, principalmente por homens.

Conforme Randazzo (1996) afirma, um personagem, seja de um mito, de um conto, etc., pode representar/expressar os elementos de um determinado arquétipo. Com base nisso, a nossa hipótese é a de que, no plano narrativo de “Jogos vorazes”, Katniss Everdeen, além de perfazer a *esfera do heroísmo clássico*, represente/expressa os elementos do Herói Clássico (e também os conceitos do arquétipo da deusa Ártemis, como verificaremos) e Peeta Mellark os da Donzela Clássica. Assim, há uma mudança na representação de arquétipos nas obras, no sentido de que i) Collins redefine valores clássicos e, conseqüentemente, faz com que ii) o Herói seja representado por uma personagem feminina e a Donzela por um personagem masculino. Vejamos, a seguir, como isso ocorre no *corpus* da pesquisa.

²⁸ Devemos mencionar que muitas sociedades e culturas, arcaicas e modernas, eram e são calcadas em uma ideologia de igualdade de gêneros, como a Celta e a Etrusca (arcaicas) e a Suíça e Suécia (modernas).

5.3. Mudança na representação de arquétipos em “Jogos vorazes”

Com o propósito de evidenciar como se dá a mudança na representação dos arquétipos, Herói *versus* Donzela, demonstraremos episódios específicos das três narrativas que elucidam com clareza essa redefinição dos padrões clássicos. Poderemos observar que, apesar de, em certos momentos da narrativa, Katniss demonstrar nuances do arquétipo da Donzela, e Peeta, do Herói, o que comprova a teoria de Vogler (2006), no que diz respeito ao fato de os arquétipos não serem fixos, ou seja, não devemos encarar os arquétipos “[...] como papéis rígidos para os personagens, mas como funções que eles desempenham temporariamente para obter certos efeitos numa história [...]” (VOGLER, 2006, p. 49). De todo modo, os dois personagens de Suzanne Collins se posicionam, sobretudo, como Herói e Donzela, respectivamente. Vale ressaltar o fato de que os exemplos retirados dos romances demonstrarão principalmente a relação de Katniss com Peeta, visto que a mudança nos padrões dos arquétipos ocorre na caracterização dos dois personagens.

Do plano narrativo do primeiro romance da série, destacamos o episódio em que Katniss, quando as regras dos Jogos mudam, sai à procura de Peeta e o encontra ferido. Os Idealizadores dos Jogos que, como sabemos, manipulam cada regra da competição, anunciam um ágape, a ser realizado próximo da Cornucópia, no qual os tributos encontrarão algo de que muito necessitam. De fato, Katniss necessita de algum medicamento que possa curar Peeta. O garoto reconhece nessa manipulação um perigo iminente e tenta persuadir Katniss a não ir ao ágape. Com o objetivo de tranquilizar Peeta, Katniss mente, assegurando ao rapaz que não participará do evento, contudo, ele não acredita.

- Você mente tão mal, Katniss [...].
Uma sensação enrubesce o rosto.
- Tudo bem, eu vou, e *você não vai me impedir*.
[...]
- O que devo fazer então? Ficar aqui sentada assistindo à sua morte? – Ele deve saber que essa não é uma opção. Que o público me odiaria por isso. E, francamente, eu mesma me odiaria também se nem ao menos tentasse (COLLINS, 2010, p. 294, grifo nosso).

A garota precisa, então, de um auxílio para ir ao ágape sem que Peeta, uma vez debilitado, a persiga. Mais uma vez a ajuda dos Patrocinadores vem a favor de Katniss, que enviam a ela um pequeno frasco de xarope do sono, capaz de “tirar Peeta do ar por um dia inteiro [...]” (COLLINS, 2010, p. 296, grifo nosso). Sagazmente, Katniss engana Peeta (assim como

Odisseu enganara Polifemo), mistura o xarope a amoras silvestres, a fim de disfarçar o sabor, e medica o garoto, que adormece instantaneamente.

Ao amanhecer, Katniss já se encontra na arena, onde uma “mesa redonda revestida com um tecido branco como a neve surge [...]. Sobre a mesa encontram-se quatro mochilas” (COLLINS, 2010, p. 303) para cada um dos distritos restantes em jogo. A garota, reunindo toda a sua coragem, corre em direção a mesa para pegar a mochila do Distrito 12, mas Clove, tributo feminina do Distrito 2, intercepta-a. Então Tresh, tributo masculino do mesmo distrito de Rue, ao ouvir o relato que Clove faz da morte da garota para Katniss, gira “o corpo de Clove e a arremessa em direção ao chão” (COLLINS, 2010, p. 307):

– O que você fez com aquela garotinha? Você a matou?
 Clove está recuando, de quatro, como um inseto em frenesi, chocada demais até para chamar por Cato.
 – Não! Não! Não fui eu!
 – Você falou o nome dela. Eu ouvi. Você a matou? – Um outro pensamento produz uma nova onda de fúria em suas feições. – Você a cortou como ia cortar essa outra garota aqui?
 [...]
 Tresh bate a pedra com força na têmpora de Clove. Não está sangrando, mas vejo a reentrância na cabeça e sei que ela já era. Mas ainda há algum sinal de vida nela, dá para ver pelo movimento do peito, pelo gemido baixo que lhe escapa dos lábios (COLLINS, 2010, p. 307-309).

Podemos dizer que Tresh assumiu a função, ainda que temporariamente, de ajudante de herói e retribuiu um favor em memória da personagem Rue. Como já expusemos anteriormente, o auxílio, um elemento da *esfera do heroísmo clássico*, pode surgir ao herói de formas variadas, como, por exemplo, sob forma de um deus que pelo herói possui afeição, sob forma de um conselho, solução de um enigma, proteção provinda do pai ou da mãe, um feitiço, o auxiliar pode ser chantageado ou comprado, etc. Nesse caso, o auxílio proveio em forma de recompensa, pois Katniss havia ajudado Rue e, além disso, eliminado seu agressor. Tresh, em retribuição, elimina Clove e ainda poupa a vida da heroína. Somente com sua ajuda, a garota pôde pegar a mochila e levar o medicamento a Peeta.

Katniss, no decorrer desse episódio, demonstrou inúmeros elementos do arquétipo do Herói Clássico, como a sagacidade e a inteligência em seguir as regras do jogos; a proatividade em buscar o rapaz, pois sabia que Peeta, em sua condição ferida, não conseguiria procurar por ela; o altruísmo, por cuidar de todos os ferimentos de Peeta; a proteção, ao proteger Peeta em uma caverna; a liderança, ao impor sua voz acima da de Peeta e afirmar

que iria ao ágape; e, por fim, a coragem, por ir sozinha ao ágape para enfrentar os tributos vivos a fim de conquistar o medicamento.

Peeta, por sua vez, demonstrou vários elementos característicos do arquétipo da Donzela Clássica, como a fragilidade, porque, antes de Katniss o encontrar, estava ferido e totalmente sozinho; a dependência, pois, somente com a ajuda de Katniss, pôde estar bem novamente; a passividade e a inatividade (elementos contrários à proatividade), já que, uma vez ferido, não poderia ir ao ágape, restando a Katniss todo o enfrentamento para obter o medicamento; o carinho, ao demonstrar seu amor pela garota na caverna – local que pode ser interpretado como uma metáfora da casa, onde a Donzela ficava reclusa²⁹ (assim como Penélope), e o Ágape uma metáfora da guerra, lugar onde o Herói agia (assim como Odisseu, na guerra de Troia).

Apesar de Peeta manifestar, ainda que muito raramente, elementos do Herói, como a proteção (relembremos que ele pediu a Katniss que não fosse ao ágape, pois sabia que seria perigoso – ou talvez seria esse o elemento da pacificidade? Ou mesmo a covardia?), todo esse conjunto de características evidencia que o garoto pode se posicionar como Donzela e Katniss, por consequência, como Herói. Vejamos outros exemplos, com o objetivo de reforçar nossa afirmação.

Deparamo-nos, principalmente nas narrativas dos dois primeiros romances, com os elementos da nutrição/alimentação – uma das principais características do arquétipo da Grande-Mãe, mas que também pode ser vista na Donzela, porque esta deriva daquela – conectados a Peeta. Em *Jogos vorazes*, após a morte do Sr. Everdeen, pai de Katniss, a personagem, sua irmã e sua mãe passaram por problemas de dinheiro e de suprimento. Certo dia, Katniss começou a vaguear pelo seu distrito a procura de alguém que pudesse se interessar e comprar roupas velhas de criança. Quando se convenceu de que ninguém compraria as roupas, Katniss caminhou sem direção até que chegou à padaria do pai de Peeta. A mãe do rapaz notou a presença dela nos arredores da padaria e ordenou que ela saísse dali.

Antes de abandonar o local, Katniss viu Peeta, que logo seguiu sua mãe para dentro da padaria. Katniss, por sua vez, fraca, com fome e frio, cedeu às dores, e escorregou para debaixo de uma árvore. Momentos depois, ouviu um barulho que vinha de dentro da padaria:

A mãe estava berrando.

- Dê para os porcos, criatura idiota! Por que não? Nenhuma pessoa decente poderia querer um pão queimado!

²⁹ Esse fator será melhor explanado no capítulo “A mulher na Antiguidade Clássica: Grécia e Roma”.

Ele começou a arrancar pedaços das partes mais chamuscadas e lançou para os animais. A campainha da padaria soou e a mãe foi correndo atender algum cliente.

O garoto em momento algum olhou na minha direção, mas eu o observava o tempo todo. [...] O garoto deu uma olhada na padaria, como se estivesse se certificando de que a área estava limpa e então, com a atenção de volta aos porcos, jogou um pão na minha direção. Logo em seguida, veio o segundo, e ele chapinhou de volta à padaria, fechando com firmeza a porta atrás de si (COLLINS, 2010, p. 37-38).

Com base nesse episódio, podemos dizer que Peeta forneceu a nutrição para que Katniss pudesse sobreviver e, assim, ajudar sua família. Após o encontro com o garoto, levou os pães ainda quentes para casa, e todas elas se alimentaram do “poder nutritivo” do mantimento, elementos do arquétipo da Donzela. Inferimos que, sem a ajuda de Peeta, Katniss e sua família teriam morrido. Peeta, mais uma vez, se enquadra no arquétipo da Donzela, e também no da Grande-Mãe, porque serviu o alimento para que Katniss pudesse sobreviver.

Para além de se enquadrar na função de Donzela, também agiu como ajudante de Herói, porque Katniss, após ter se recuperado, começou a caçar e a vender os animais abatidos no Prego, um meio que encontrou para cuidar de sua família. Mas isso somente fora possível com a ajuda primeira de Peeta. A garota, no final do primeiro romance, quando o encontra após as mudanças das regras dos jogos e o protege em uma caverna, revela o quanto a ajuda dele, com os pães, foi essencial: “- É como o negócio do pão. Tenho a impressão de nunca consegui deixar de ter essa dívida com você” (COLLINS, 2010, p. 314). Somente Peeta, porque habita o arquétipo da Donzela, e possui, dessa forma, o elemento da nutrição, podia prover comida para Katniss, e confirmamos esse fato ao observar que sua profissão era a de um confeitiro, que trabalhava na padaria do pai, ou seja, o garoto, até mesmo no seu ofício, maneja alimentos. Peeta, ao se comportar desse modo ou ao assumir essa função, rompe padrões machistas – assim como a personagem Katniss, como veremos –, afinal, demonstra que homens também podem cozinhar e habitar o espaço da cozinha, diferentemente do que era visto (e esperado) nas sociedades patriarcais.

No enredo do segundo romance, *Em chamas*, ainda vemos Peeta contribuir para a vida de Katniss, e também para a de Haymitch, com alimentos. Logo no começo da narrativa, Katniss evidencia que, para que ambos não se lembrem constantemente da 74ª edição dos Jogos Vorazes, eles se mantêm distraídos, ela com a caça, ele com a cozinha: “[...] Peeta sempre nos fornece pão fresquinho. *Eu caço. Ele faz pão* [...]” (COLLINS, 2011a, p. 22, grifo nosso). Isso reforça a questão da mudança das funções desempenhadas pelos personagens Herói e Donzela na Literatura Clássica, porque, enquanto Katniss perfaz a atividade da caça,

como já evidenciamos, um ofício ocupado por homens nos tempos arcaicos, Peeta se ocupa com afazeres culinários, rompendo um estereótipo feminino propagado pela cultura machista.

Mais interessante ainda é observar o segmento narrativo em que o presidente Snow visita Katniss no Distrito 12, a fim de ameaçá-la. Snow “[...] pega um dos *biscoitos floridos* e o examina. – Magnífico. *Foi sua mãe que fez?*” (COLLINS, 2011a, p. 31, grifo nosso), e Katniss responde que foi Peeta quem os fizera. Percebemos que há, no discurso do presidente Snow, a hipótese de que apenas uma mulher poderia ter feito os “biscoitos floridos”. Collins quebra um paradigma, ou seja, o estereótipo do senso comum e machista de que “o lugar de mulher é na cozinha”, ao selecionar e conferir a um personagem masculino, Peeta Mellark, a posição de um arquétipo feminino, fazendo dele um cozinheiro.

Ainda no segundo romance, após a seleção do Massacre Quaternário, Katniss e Peeta são enviados para a Capital. No desfile de abertura dos Jogos, somos levados a um monólogo interior de Katniss que nos releva que ela, de fato, se tornou heroína de Peeta. Apesar de o garoto ter se voluntariado para participar do Massacre com o objetivo de protegê-la, a mudança na representação dos arquétipos de Herói e Donzela, como verificaremos, ainda prevalece. Katniss é heroína, Peeta é donzela:

Olho para aqueles olhos azuis que nenhuma quantidade excessiva de maquiagem consegue deixar verdadeiramente mortífero e me lembro como, não mais do que um ano atrás, estava preparada para matá-lo. Agora tudo se inverteu. Estou determinada a mantê-lo vivo, ciente de que *o preço será a minha própria vida* [...] (COLLINS, 2011a, p. 226, grifo nosso).

Alguns apontamentos interessantes se fazem pertinentes com base no excerto. Peeta não possui o elemento da guerra, e Katniss evidencia isso ao analisar seu olhar, que não é mortífero. Porém, Katniss é mortífera e estava pronta para assassiná-lo a fim de resguardar sua própria vida quando acreditava que ele fazia parte dos Carreiristas, no primeiro romance. Katniss, agora, não intenta mais assassinar Peeta, porque “Agora tudo se inverteu” (COLLINS, 2011a, p. 226), ou seja, pelo fato de estarem participando novamente dos Jogos Vorazes, Katniss delega a si o compromisso de protegê-lo com sua própria vida – “[...] todas elas [as pessoas que participarão dos Jogos] devem morrer para que eu consiga manter Peeta vivo” (COLLINS, 2011a, p. 248). Isso reconfirma à personagem feminina de Collins a posição de heroína do rapaz (e também a posição de deusa Ártemis, como veremos). Por fim, como vimos em Vogler (2006), o herói é o personagem que protege e serve, mesmo que isso coloque sua própria vida em risco. A heroína evidencia isso em seu discurso: protegerá Peeta mesmo que sua vida esteja em perigo.

Já nas arenas da 75ª edição, Katniss reitera possuir o elemento guerreiro do arquétipo do Herói, manifestando em si o instinto agressivo, e reforça, em seu discurso, os elementos, característicos no arquétipo da Donzela, da bondade, da passividade e da pureza em Peeta:

Então, Finnick sabe o que Haymitch e eu sabemos. A respeito de Peeta. *A respeito de ele ser muito mais bondoso do que qualquer um de nós [...]. E quanto tempo eu levei para me tornar mortífera?* Atirei para matar quando mirei Enobaria, Gloss e Brutus. Peeta teria pelo menos tentado fazer alguma aliança antes. Teria tentado ver se alguma aliança mais ampla não seria possível [...] (COLLINS, 2011a, p. 293, grifo nosso).

Percebemos em Katniss, constantemente, a presença de elementos das mitologias masculinas (Grande-Pai, Guerreiro, Herói): ela é mortífera, guerreira, protetora, corajosa e defensora. Peeta, por sua vez, embora tente proteger Katniss, configura-se como Donzela, porque ele sempre será salvo por ela, e não vice-versa. Ademais, Peeta encontra-se constantemente ligado aos elementos das mitologias femininas, como a nutrição, a pacificidade, a dependência, etc., já descritas. Desse modo, trechos como os selecionados confirmam a mudança na representação dos arquétipos.

Observemos mais um exemplo que demonstra o quanto Peeta é um personagem desatento e frágil, em contraponto à Katniss, que se mostra sagaz e inteligente. Já iniciados os Jogos, e tendo como aliados Finnick e Mags, o grupo caminha à procura de água, até que Peeta, acidentalmente, colide com a campo de força invisível que cerca a arena, como que um domo. Katniss, que havia prestado atenção, tenta alertá-lo, mas sem sucesso.

[...] A princípio, penso que se trata de um reflexo brilhante do sol no chão. Mas o objeto está fixo no espaço, não muda de posição à medida que me movo. E só então eu faço a ligação entre o quadrado, Wiress e Beetee no Centro de Treinamento, e percebo o que se encontra diante de nós. Meu grito de alerta está apenas se formando em meus lábios quando a faca de Peeta surge no ar para retalhar algumas trepadeiras. Ouve-se um zunido agudo. Por um instante, as árvores somem de vista e eu vejo um espaço aberto por sobre uma curta faixa de terra deserta. Então Peeta é lançado para trás, rechaçado pelo campo de força, fazendo com que Finnick e Mags caiam no chão. Corro para o local onde ele está deitado, imóvel numa rede de trepadeiras (COLLINS, 2011a, p. 295).

Com o trecho, observamos que Peeta, diferentemente de Katniss, não é perspicaz, inteligente ou sagaz, atributos que um herói precisa ter a fim de antecipar perigos e evitar obstáculos. O garoto, que descortinava com sua faca a densa mata da arena, não avistou a barreira de força, sendo atingido por ela e colocando sua própria vida em risco.

Finnick se propõe a ajudar o garoto, porém, Katniss, desconfiada, não permite, demonstrando seu instinto protetor para com Peeta: “- Não! – berro, jogando-me em cima de Finnick, pois certamente a intenção dele é se certificar de que Peeta esteja morto [...]” (COLLINS, 2011a, p. 296). Finnick, mais uma vez, intervém, porque seu objetivo real era o de salvar Peeta, mas Katniss mostra-se novamente irreduzível e corajosa, ao puxar uma flecha e posicionar o seu arco, preparando-se para atirar:

[...] sou detida pela visão de Finnick beijando Peeta. [...] Não, ele não está beijando Peeta. Ele manteve o nariz de Peeta fechado mas a boca bem aberta, e está soprando ar em seus pulmões. Posso ver, posso realmente ver o peito de Peeta subindo e descendo. Então Finnick puxa o zíper da parte de cima do macacão de Peeta e começa a pressionar com as mãos o ponto em cima de seu coração. Agora que me recuperei do choque, compreendo o que ele está fazendo (COLLINS, 2011a, p. 296-297).

Embora não tenha sido Katniss quem efetivamente trouxera Peeta de volta à vida, a garota o protegeu contra Finnick, posicionando suas armas contra o rapaz, com a evidente intenção de o matar, expondo os instintos guerreiro e combativo do arquétipo do Herói. Ademais, Peeta precisou ser salvo por alguém (independentemente de quem fosse seu salvador), de forma a expressar a figura arquetípica da Donzela, uma personagem que, na Literatura Clássica, é frequentemente resgatada ou salva por alguém, sendo geralmente o Herói, o seu salvador. Nesse caso, Peeta fora salvo por um ajudante de Herói que, como já demonstramos anteriormente, configura-se como uma extensão do próprio Herói, ou seja, Finnick é uma extensão de Katniss. Finnick o ajudara por ser aliado a Katniss, caso contrário, teria deixado Peeta morrer.

No final do percurso narrativo de *Em chamas*, no momento em que o plano de Beetee, já descrito e analisado por nós na configuração da jornada do herói, falha, Katniss encontra-se separada e distante de Peeta. Nesse momento, tudo o que a garota pensa é em defendê-lo e salvá-lo. “*Peeta!* Meus olhos ficam arregalados de pânico. Peeta está esperando na árvore, sem desconfiar de nada e despreparado [...]” (COLLINS, 2011a, p. 293, grifo do autor). Então, Katniss, reunindo em si toda a força que lhe restava e todo o instinto defensor do arquétipo do Herói, volta à árvore (após passar por inúmeros obstáculos e perigos) para encontrar Peeta e salvá-lo dos inimigos – “[...] Só sei que preciso voltar para onde está Peeta e *mantê-lo vivo* [...]” (COLLINS, 2011a, p. 394, grifo nosso). No entanto, como sabemos, no decurso final da narrativa, ela não o encontra, uma vez que ele fora capturado.

Esse episódio demonstra a função que cada uma das personagens assume. Katniss, a heroína, não somente expressa as características do arquétipo do Herói (instinto protetor, guerreiro, perseverante, etc.), mas igualmente perfaz um elemento constituinte da saga do Herói, que, de acordo com Campbell (1997), pode ser chamado de “auxílio externo”, ou seja, o momento em que o herói é resgatado ao final de uma jornada.

Peeta, por sua vez, é raptado pela Capital, um elemento constituinte, se assim podemos dizer, da “saga” da Donzela. Relembremos que, de acordo com Meletínski (1998, p. 135), ao Herói é colocada a missão de salvar “[...] uma *mulher lindíssima* [...]” (MELETÍNSKI, 1998, p. 135, grifo nosso) que fora sequestrada por um terrível monstro. Esse fato nos leva a afirmar que Peeta se enquadra, com efeito, no arquétipo da Donzela, porque fora capturado pela Capital e, paralelamente, pelo presidente Snow. Por conseguinte, Peeta, uma vez aprisionado na Capital, necessitará ser salvo por alguém. Além disso, ele será usado como uma arma de manipulação do presidente Snow contra a própria Katniss, que prometeu manter o garoto sempre em segurança.

Com isso, somos levados a analisar a questão da mudança na representação dos arquétipos em episódios da narrativa do terceiro e último romance, *A esperança*. Com a destruição do Distrito 12, todos os moradores do antigo distrito passam a viver no Distrito 13 que reergueu-se após os Dias Escuros (nome da guerra que deu origem aos Jogos). Enquanto Katniss se recupera do final dos Jogos, os únicos pensamentos que lhe vêm à mente são os de “[...] Peeta sendo torturado – afogado, queimado, dilacerado, mutilado, espancado e recebendo choques elétricos – pela Capital, que tenta conseguir informações sobre a rebelião de que ele não dispõe [...]” (COLLINS, 2011b, p. 16).

Por sua vez, a presidenta Coin, juntamente com os rebeldes, espera que Katniss aceite o papel de líder da rebelião. A princípio, ela rejeita tal posição, pois acredita não ser capaz de encabeçar uma revolução contra o presidente Snow e a Capital.

Tornar-me o Tordo... Será possível que algo de bom que eu venha a realizar supere os estragos decorridos de minhas ações? Quem pode me dar uma resposta confiável? Certamente não aquele pessoal do 13. Juro que, agora que a minha família e a de Gale estão fora de perigo, *eu podia muito bem fugir. Exceto por uma única questão ainda não resolvida. Peeta. Se eu pudesse ter certeza de que ele está morto, poderia simplesmente desaparecer na floresta e jamais olhar para trás. Mas até ter essa certeza, estou presa aqui* (COLLINS, 2011b, p. 19-20, grifo nosso).

Com isso, Peeta se torna o motivo inicial da aventura, a Donzela que deve ser resgatada, impulsionando Katniss a se colocar como heroína, pois ele é mantido em cativeiro e é

obrigado a fazer programas televisivos, uma estratégia do presidente para atacar Katniss, a fim de desestabilizá-la ainda mais.

A recusa inicial em assumir o posto de Tordo, o desejo de fuga e o instinto protetor em relação a Peeta, demonstram o quanto Katniss possui sentimentos tanto nobres (o de salvar Peeta) quanto não-nobres (a intenção do abandono da posição de Herói), o que concede à personagem uma essência humana. O Herói, como observamos em Vogler (2006), possui emoções e impulsos paradoxais, justamente porque reflete conteúdos do inconsciente coletivo, ou seja, sentimentos que todo homem possui. De acordo com Vogler (2006, p. 53, grifo nosso), uma personagem heroica como Katniss, “[...] que tenha uma combinação única de impulsos contraditórios, como confiança e suspeita, ou esperança e desespero, *parece mais realista e humano do que outro que apresente apenas um traço de caráter [...]*”. Apesar de todos os contrastes de sentimentos e emoções pelos quais Katniss passava, ela reconheceu que Peeta necessitava de sua ajuda, despertando em si o instinto defensor presente na caracterização do modelo de Herói.

Quando, em um primeiro programa televisivo, Peeta é entrevistado por Caesar Flickerman e conclama um cessar-fogo, Katniss faz renascer em si a esperança de reencontrá-lo, posiciona-se novamente como heroína do garoto e, ao mesmo tempo, como líder da nação.

- Não pode haver um cessar-fogo [...]. – A gente não pode voltar atrás.
[...]

Acontece que a pergunta que tem me consumido só tem recebido uma única resposta até agora. Mas foi necessário o ardil de Peeta para que eu a reconhecesse.

O que eu vou fazer?

Respiro fundo. Meus braços se erguem ligeiramente – como se relembrando as asas em preto e branco que Cinna me deu –, e então os repouso novamente.

- Eu vou ser o Tordo (COLLINS, 2011b, p. 39-40, grifo do autor).

Com isso, demonstramos que ela, apesar de recusar o chamado da aventura no início, finalmente se posiciona como o Tordo, o símbolo da revolução. Katniss é movida, então, pelo instinto da libertação, característico do arquétipo de Herói: libertar Peeta e, além disso, libertar a população de Panem da tirania do presidente Snow.

No dia seguinte ao da entrevista de Peeta, Katniss vai ao Comando, anuncia a todos que assumirá a posição de Tordo, porém, fará isso somente diante de um acordo. Dentre as várias exigências que faz, Katniss demanda que, chegada a hora, deixem-na matar o presidente Snow; permitam a ela e a Gale caçar nos arredores da Distrito 13 (fato que será abordado no arquétipo da deusa Ártemis); e, principalmente, que Peeta seja perdoado e

imunizado, visto que ele se encontra nos domínios da Capital e manipulado pelo presidente Snow. Por fim, Katniss pede que a presidenta do 13 anuncie suas condições publicamente. Coin demonstra-se relutante, porém, concede todas as exigências de Katniss.

Podemos dizer que Katniss utiliza sua sagacidade, porque reconhece que a revolução rebelde necessita dela e usa isso a seu favor, impondo sua voz acima da de todos os rebeldes, inclusive a da presidenta Coin, para se posicionar como heroína do país, mas, principalmente, para salvar e proteger Peeta, dando continuidade à promessa que fizera a si mesma. Mais uma vez, a personagem central da narrativa se destaca como heroína, revelando os atributos presentes na caracterização do herói, sejam eles nobres (como a proteção e o altruísmo) ou contraditórios (como a recusa e o medo).

Contudo, o presidente Snow e a Capital não facilitam a vida heroica de Katniss. Enquanto a garota visita distritos pelo país a fim de recrutar mais rebeldes à causa – e o Distrito 13 grava as visitas e investe em pontoprops televisivos (que mostram a revolução tomando corpo) –, a situação de Peeta piora. Em mais uma nova entrevista com Caesar Flickerman, Katniss percebe o quanto precisa resgatar Peeta da Capital.

A transformação física de Peeta me deixa chocada. O garoto saudável de olhos claros que vi alguns dias atrás perdeu pelo menos seis quilos e desenvolveu um tremor nervoso nas mãos. Ele continua parecendo arrumadinho. Mas por baixo da maquiagem que não consegue cobrir o inchaço sob seus olhos, e das roupas de boa qualidade que não conseguem esconder a dor que está sentindo quando se mexe, encontra-se uma pessoa extremamente maltratada (COLLINS, 2011b, p. 125).

Katniss, após a entrevista, é afligida por uma sensação de culpa – sentimento também experimentado por Hércules, quando este matara sua família. Esse elemento não é característica comum no arquétipo do Herói, porém têm a função de humanizá-la e, ao mesmo tempo, faz com que ela não perca a esperança de salvá-lo.

Em mais uma transmissão, o presidente Snow atinge Katniss ao mostrar Peeta em estado ainda pior. Porém, o presidente não esperava que Peeta fosse avisá-la de que um ataque aconteceria no Distrito 13 no dia seguinte. Antes de a transmissão ser interrompida, a fim de que Peeta não revelasse mais planos da Capital, todos veem a câmera cair no chão e ouvem o “[...] impacto do golpe que é inseparável do grito de dor emitido por Peeta” e “o sangue dele espalhando-se pelo ladrilho” (COLLINS, 2011b, p. 147).

Enquanto ordens de confinamento são dadas aos habitantes do Distrito 13, Katniss se desespera ao ter ciência de que Peeta está sendo agredido. Contudo, ela precisa manter a

calma, pois, como demonstra Plutarch, as “outras pessoas no bunker vão seguir *seu exemplo* de como reagir a tudo isso. *Se você estiver calma e corajosa, os outros também vão ficar assim.* Se você entrar em pânico, ele pode se espalhar como um incêndio [...]” (COLLINS, 2011b, p. 155, grifo nosso). Percebemos, nos adjetivos usados pela autora no segmento narrativo, que Katniss é modelo de conduta para os rebeldes. Ela necessita enfrentar seus medos e anseios, ou seja, seus sentimentos contraditórios, para ajudar no confinamento e, conseqüentemente, manter todas as pessoas do Distrito 13 a salvo do ataque.

Após o bombardeio, Katniss volta a ter conflitos internos (e humanos). A garota percebe que Snow não pode matar Peeta, pois esta é a única arma que o presidente tem contra ela, mas é justamente esse fato que faz Katniss se entristecer ainda mais, ou seja, “[...] pensar que ele está sendo torturado especificamente para me incapacitar é insuportável [...]” (COLLINS, 2011b, p. 169). Sob o fardo da responsabilidade (um dos elementos do arquétipo do Herói), Katniss reluta em continuar na posição de Tordo, porque sabe que isso resultará em mais torturas para Peeta. Então, para que Katniss continue na posição de líder da revolução, Plutarch envia uma equipe para a Capital com o objetivo de resgatar Peeta.

Embora não tenha sido Katniss, de fato, a responsável por resgatar Peeta, e sim uma equipe de resgate infiltrada na Capital, não podemos deixar de notar que ela desejava estar na missão - “- Por favor, Haymitch! – Agora estou implorando. – *Preciso fazer alguma coisa.* Não posso ficar aqui sentada esperando ouvir se eles morreram ou não. Deve ter algo que eu possa fazer!” (COLLINS, 2011b, p. 183, grifo nosso). Ademais, Katniss também foi o motivo para que o resgate ocorresse, afinal, ela somente retornaria à posição de Tordo se Peeta estivesse salvo.

Quando a equipe resgata Peeta e o traz para o Distrito 13, como já demonstramos, Katniss toma ciência de que ele fora telessequestrado. Agora, com o garoto transformado, Katniss relata que todos os atributos bondosos, constituintes do arquétipo da Donzela, perderam-se: “Só agora que *ele foi corrompido*, consigo apreciar totalmente o verdadeiro Peeta. Até mais do que teria apreciado se ele tivesse morrido. *A delicadeza, o equilíbrio, a afetuosidade* que deixavam um inesperado rastro de calor humano [...]” (COLLINS, 2011b, p. 212, grifo nosso). Com esse trecho, a própria personagem caracteriza Peeta como Donzela, com os atributos destacados por nós no excerto. Ademais, Peeta ainda precisa ser resgatado, agora de um novo tipo de prisão, ou seja, do sequestro psicológico que sofrera.

Os médicos do distrito submetem o garoto a inúmeros tratamentos e, no decorrer dos procedimentos, Peeta pede para ver Katniss. Selecionamos o diálogo entre os dois porque

percebemos, no discurso de Katniss, o uso de vários adjetivos que qualificam Peeta como Donzela.

Aqueles olhos azuis fixam-se instantaneamente em mim. Ele está com três correias em cada braço, e um tubo que pode liberar em sua corrente sanguínea uma droga paralisante para a eventualidade de perder o controle [...].

- Oi.

- Oi – respondeu ele [...].

[...]

- Antes de mais nada, olha só como você está [...]. – Você não é muito formidável, é? Ou particularmente bonita?

[...]

- Bom, você também *já teve uma aparência melhor*.

[...]

- E não demonstra nem um pouquinho de simpatia. Dizer uma coisa dessas depois de tudo pelo que passei.

- É isso aí. Nós todos passamos por várias dificuldades. *E você era o que mais demonstrava simpatia*. Não eu [...].

[...]

- [...] *Devo tê-la amado muito*.

- Você me amou, sim. – Minha voz fica engasgada e finjo tossir (COLLINS, 2011b, p. 250, grifo nosso).

Notamos que a expressão adjetival “aparência melhor”, o adjetivo “simpatia” e o particípio passado “amado” correspondem, na imagem arquetípica da Donzela Clássica, aos elementos da beleza, elegância, pacificidade e carinho. Peeta, antes de sua transformação, era bonito e elegante, principalmente nas entrevistas feitas por Caesar Flickerman. Ainda nas entrevistas, e também no Tour dos Vitoriosos, o garoto era simpático com todos, demonstrando sempre ser pacífico e educado. Por fim, devemos nos atentar ao elemento do amor. Apesar de Katniss se dividir, na maior parte do enredo da série, entre dois romances (Peeta e Gale), Peeta sempre a amou. Isso decorre do fato de ele ser uma representação da Donzela Clássica, como Penélope, a imagem da mulher que ama o Herói e o espera retornar da jornada (ou espera ser salva por ele) para, então, casar-se com ele. Com isso, podemos dizer o quanto a caracterização de Peeta se encaixa no arquétipo da Donzela e, ao mesmo tempo, rompe com padrões machistas clássicos (e contemporâneos) ao evidenciar que qualquer pessoa pode esperar pelo casamento, inviabilizando o discurso de que é papel social da mulher esperar por isso, afinal, o amor é de/para todos. Então, será do telessequestro, mais importante do que o sequestro físico – quando o garoto estava preso na Capital –, que ele precisará ser resgatado.

Já infiltrados na Capital, quando Leeg 2 atinge um casulo e é morta por dardos de

metal, Peeta é mandado por Coin para substituí-la. Apesar do plano da presidenta, o de usar Peeta como uma arma potencial contra Katniss, a heroína o mantém a salvo de todos os perigos enfrentados na Capital, mantendo sua promessa de sempre protegê-lo, e, além disso, tenta resgatá-lo do telessequestro.

Percebemos o instinto protetor e salvador no próprio discurso da personagem, que diz ser preciso “[...] tentar *resgatar* Peeta do mundo sombrio no qual o telessequestro o enredou [...]” (COLLINS, 2011b, p. 290, grifo nosso). Em outro diálogo com o rapaz, notamos mais uma vez o elemento defensor: “- *Você ainda está tentando me proteger. Verdadeiro ou falso?* – sussurra ele [Peeta]”, e ela responde: “- *Verdadeiro [...]*” (COLLINS, 2011b, p. 326, grifo nosso). Os objetivos heroicos de Katniss, no plano narrativo do terceiro romance, duplicam-se: ela deve ser salvadora de Panem e também de Peeta.

No entanto, antes de salvar Peeta, Katniss precisa salvar o país. Então, quando a guerra se encontra em seu ápice e a garota precisa seguir sozinha seu caminho até a mansão do presidente Snow, antes de se separar de Peeta, ela o abraça, ação que por ele é retribuída (ainda que diferente): “Eu o abraço, sinto seus braços hesitarem antes de me abraçar. Não tão firmes quanto foram um dia [...]. Mil momentos invadem minha mente. Todas as vezes que esses braços foram o meu único *refúgio* contra o mundo [...]” (COLLINS, 2011b, p. 363, grifo nosso). Essa ação é importante porque notamos o substantivo “refúgio”, correlato ao elemento “abrigo”, presente no arquétipo da Donzela (e da Grande-Mãe). Percebemos também que, pelo fato de Peeta retribuir o abraço, ato que antes era impensável pelo garoto, Katniss está resgatando-o do telessequestro.

No final da narrativa do último romance, após a vitória dos rebeldes, a heroína consegue libertar Peeta de seu transtorno mental e trazê-lo novamente ao arquétipo da Donzela. Com o final da guerra, ambos retornam ao Distrito 12, agora em fase de reconstrução, e, como esperado no arquétipo feminino da Donzela Clássica, casam-se:

Peeta e eu voltamos a conviver. Ainda há momentos em que ele agarra as costas de uma cadeira e se segura até que os flashbacks tenham passado. Acordo de pesadelos com bestantes e crianças perdidas. *Mas seus braços estão lá para me consolar. E por fim, sua boca. [...]* Eu mesma *tenho fogo suficiente*. Preciso é do dente-de-leão na primavera. Do amarelo vívido que significa renascimento em vez de destruição. Da promessa de que a vida pode prosseguir, independentemente do quão insuportáveis foram as nossas perdas. Que ela pode voltar a ser boa. E que somente Peeta pode me dar isso (COLLINS, 2011b, p. 416-417, grifo nosso).

Abrigo e carinho são elementos que confirmam a posição de Peeta na imagem arquetípica da

Donzela. A descrição que ela faz dele, metaforizada nas expressões “dente-de-leão”, uma delicada flor, “amarelo vívido” do nascer do sol, retomando a cor preferida do garoto, reforçam as características da Donzela, uma personagem pacífica, delicada, vívida, bela, frágil, etc. Além disso, as características de Peeta são postas em posição contrária às de Katniss, descrita como sendo uma pessoa que tem fogo, isto é, um elemento que nos remete ao destrutivo, ao agressivo, ao aguerrido, etc., pertencentes ao arquétipo do Guerreiro e do Herói.

Por fim, mas não menos importante, e consequência do casamento, o elemento “filhos” surge no contexto da série. É esperado, dentro de uma sociedade patriarcal, que a mulher, revestida dos arquétipos Donzela e Grande-Mãe, espere pelo casamento e queira ter filhos. Percebemos, no romance, que Katniss recusou-se, de início, engravidar, porque tinha receio de que, um dia, os Jogos retornassem – o que a distancia dos arquétipos femininos supracitados. Peeta, no entanto, fundado no arquétipo feminino, “[...] queria muito tê-los [...]” (COLLINS, 2011b, p. 418). Assim, temos a confirmação última de que a caracterização de Peeta se encaixa no arquétipo da Donzela, como constatamos no decorrer das análises.

Para além do fato de Katniss Everdeen representar o arquétipo do Herói, e por ser uma personagem feminina, ela expressa o arquétipo da deusa Ártemis, uma deusa guerreira, o que ratifica a posição de heroína a Katniss. Assim, baseando-nos em Grimal (2011), principalmente, evidenciamos de que forma a personagem protagonista de Suzanne Collins possa conter, em sua caracterização, nuances da deusa grega.

Ártemis, para os gregos, ou Diana, para os romanos, “[...] é irmã gêmea de Apolo, como ele filha de Leto e de Zeus [...]” (GRIMAL, 2011, p. 48). Percebemos, principalmente no primeiro romance da série, que Katniss possui inúmeras nuances da deusa, resgatadas pela autora por meio da prática intertextual da alusão,³⁰ que podem ser conectadas aos elementos do arquétipo do Herói e constituir, dessa forma, o diagrama da personagem Katniss Everdeen (o qual será feito ao final deste subcapítulo).

De acordo com Grimal (2011, p. 48), a deusa grega se “compraz apenas na caça”, o que faz de Ártemis a deusa da caça, da vida selvagem, dos bosques e das florestas, que vive, portanto, longe dos homens e de qualquer civilidade. Rapucci (2011, p. 74, grifo nosso) afirma, em concordância com Grimal (2011), que a mulher que possui em si traços de Ártemis “[...] é regida pela deusa *das selvas* [...]”. Collins (2010) resgata esse aspecto da deusa virgem e insere-o na caracterização da personagem central de sua narrativa, Katniss Everdeen, que é

³⁰ Abordaremos questões teóricas a respeito de práticas intertextuais mais profundamente no capítulo da comparação entre Katniss e Espártaco.

uma caçadora nata, como podemos constatar no seguinte trecho, que demonstra uma conversa entre ela e Gale: “- Katniss, a coisa [os jogos] não passa de uma caçada. *Você é a melhor caçadora que conheço* (COLLINS, 2010, p. 47, grifo nosso).

Ser a melhor caçadora se deve ao fato de que, apesar da restrição imposta pela Capital aos distritos, o pai da garota a presenteou com arco e flechas e a ensinou a caçar na Campina do Distrito 12:

Assim que *chego às árvores*, retiro um arco e um estojo de flechas de um tronco oco. Eletrificada ou não, a cerca tem tido sucesso em manter os *comedores de carne* afastados do Distrito 12. *Na floresta, eles correm livremente*, e há ainda outras preocupações no local, *como cobras venenosas e animais raivosos*, e nenhuma trilha por onde se orientar. Mas também tem comida, se você souber como achar. Meu pai sabia, e me ensinou algumas coisas antes de explodir pelos ares numa mina de carvão [...] (COLLINS, 2010, p. 11, grifo nosso).

Com o excerto, torna-se evidente que Katniss habita o mesmo espaço que a deidade grega: ambas apreciam o selvagem, o perigoso, a floresta, onde podem ser livres de qualquer lei humana. Grimal (2011, p. 48, grifo nosso) ainda relata que todas as lendas sobre Ártemis “[...] são relatos de *caça*, que nos apresentam uma *deusa selvagem dos bosques e montanhas, na companhia habitual de feras*”. Em comparação, podemos afirmar o mesmo em relação à Katniss Everdeen, uma vez que notamos, no trecho supracitado, os termos “comedores de carne”, “cobras venenosas e animais raivosos”, isto é, as feras que, nos mitos, fazem companhia à Ártemis, também fazem companhia à personagem feminina de Collins. Ademais, para Katniss, “[...] *Estar na floresta é revigorante* [...]” (COLLINS, 2010, p. 167), o que reforça a ligação da personagem aos elementos da caça e do selvagem.

Em *A esperança*, quando Katniss se encontra no Distrito 13, enclausurada no subsolo, ela pede para a presidenta que a deixe caçar no bosque que cerca o distrito, porque, conforme nos demonstra a personagem, somente a floresta pode ajudá-la: “Minha ansiedade para *escapar para a floresta*, mesmo que apenas por duas horas, suplanta minhas preocupações momentâneas. *Uma imersão no verde e na luz do sol certamente me ajudará a organizar meus pensamentos* [...]” (COLLINS, 2011b, p. 62, grifo nosso). De fato, a floresta se torna, para Katniss, seu refúgio. A personagem, ao descrever o que a floresta significa para ela, reitera a conexão dela com tudo o que é selvagem (as árvores, os animais, os rios, etc.): “[...] Esse é um lugar particular, *um santuário* [...]” (COLLINS, 2011b, p. 134, grifo nosso).

Outro exemplo, que retoma o elemento da caça e reforça a mudança na representação dos arquétipos literários (Herói *versus* Donzela), pode ser encontrado no final do enredo do

primeiro romance, no momento em que Katniss e Peeta, sem mantimentos, saem da caverna a fim de obterem alimentos:

- Amanhã é dia de *caçada*.
- Não vou poder ajudar muito nisso – diz Peeta. – *Jamais cacei na minha vida*.
- *Eu mato e você cozinha*. E você também pode colher vegetais (COLLINS, 2010, p. 316, grifo nosso).

Fica nítido, com o excerto, que o elemento da caça, presente no arquétipo da deusa Ártemis, é ligado constantemente à Katniss e, por consequência, ao arquétipo do Herói, justamente porque a personagem ocupa ambos os arquétipos literários. Peeta, no entanto, por configurar-se como a Donzela Clássica, como já demonstramos, liga-se aos elementos da nutrição, como cozinhar e colher vegetais, tarefas que não são selvagens ou perigosas. No que concerne aos estereótipos clássicos, cozinhar era uma tarefa a ser executada pela mulher.

O armamento da deusa é o arco, servindo-se “[...] dele contra os veados, que persegue em corrida, e também *contra os humanos* [...]” (GRIMAL, 2011, p. 48, grifo nosso). De forma semelhante, Katniss possui os mesmos armamentos da deusa: “*O arco e flecha é a minha arma* [...]” (COLLINS, 2010, p. 65, grifo nosso). O próprio nome da garota remete aos armamentos da deusa e aos seus, uma vez que “katniss”, em inglês, ou *sagittaria sagittifolia*, termo científico, são os nomes de uma planta aquática que tem o formato de uma flecha, como podemos nos atentar no seguinte excerto:

No alto verão, eu estava me lavando em um laguinho quando reparei nas plantas ao meu redor. *Altas e com folhas que mais pareciam pontas de flechas*. Florações com três pétalas brancas. Eu me ajoelhei na água, meus dedos mergulhando bem fundo na lama macia, e arranquei um punhado de raízes. Pequenos tubérculos azulados que não tinham a melhor das aparências, mas que cozidos ou assados eram tão gostosos quanto qualquer batata. ‘Katniss’, eu disse em voz alta. Era a planta que inspirara meu nome. E ouvi a voz de meu pai fazendo piada: ‘Enquanto você conseguir se achar, nunca vai passar fome’. [...]” (COLLINS, 2010, p. 59, grifo nosso).

É possível dizer, portanto, que o nome da personagem central de “Jogos vorazes” é um signo motivado por referir-se à planta, cujo aspecto é o de uma flecha, e configura-se como uma metonímia, reforçando a comparação feita entre os armamentos da deusa e da personagem de Collins.

Assim, durante todo o primeiro romance, Collins (2010) frisa repetidamente a forte ligação que Katniss possui com o arco e flechas. Quando os jogos começam e Katniss avista

as armas na Cornucópia, ela sabe que foram inseridas no local propositalmente, porque, no Centro de Treinamento, mostrou-se hábil com elas: “[...] Lá, sobre um monte de cobertores, está uma aljava prateada cheia de flechas e um arco, já preparado, somente esperando para ser usado. *É meu, penso. Aquilo foi feito para mim*” (COLLINS, 2010, p. 164).

Ademais, precisamos nos atentar ao fato de que Ártemis utiliza-se dos armamentos tanto contra feras quanto contra humanos. De fato, Katniss, à princípio, utilizou-se das armas apenas para caçar e, dessa forma, alimentar a sua família. Porém, assim como a deusa, no exato momento em que adentra as arenas dos Jogos Vorazes e toma posse das armas, ela passa a usar o arco e flecha para se defender e para atacar os tributos participantes, ou seja, seres humanos.

Ainda em relação aos armamentos de Ártemis, Grimal (2011, p. 48) relata que as “[...] suas flechas dão morte súbita, sobretudo as que não provocam qualquer dor [...]”. As flechas de Katniss são tão certeiras quanto as da deusa. No Centro de Treinamento, no romance *Em chamas*, Katniss demonstra ser habilidosa com o armamento:

[...] O treinador, Tax, vendo que os alvos parados não ofereciam desafio para mim, começa a lançar no ar uns ridículos pássaros falsos para que eu os atinja. Inicialmente parece uma coisa imbecil, mas depois até que fica divertido. *Muito mais parecido com caçar uma criatura que está se movendo*. Como estou acertando tudo, ele começa a aumentar o número de pássaros que joga para o ar. Esqueço o resto do ginásio, os vitoriosos, toda a minha tristeza e me perco nas flechadas. Quando consigo abater cinco pássaros em uma rodada, percebo que está tudo tão quieto que dá até para ouvir cada um deles caindo no chão. Viro-me e vejo que a maioria dos vitoriosos parou para assistir à minha performance. Os rostos deles exprimem tudo, de inveja a ódio e admiração (COLLINS, 2011a, p. 247, grifo nosso).

Isso certifica às flechas de Katniss um status igualmente mortífero. Podemos verificar esse fato em um episódio do livro *Em chamas*, no qual Katniss, ao ser atacada por macacos bestantes, acerta cada um dos monstros com suas flechas: “[...] Naquela luminosidade fantasmagórica, *vou derrubando um macaco atrás do outro, mirando olhos, corações e pescoços de modo que cada flechada signifique uma morte [...]*” (COLLINS, 2011a, p. 327, grifo nosso).

Em *A esperança*, constatamos, mais uma vez, o fato de as armas de Katniss serem certeiras e letais. A garota recebe, de Beetee, um arco moderno, produzido em laboratório, a fim de que possa entrar na guerra com um armamento avançado e potente. Ele é descrito, pela personagem narradora, como um “[...] arco de *aparência mortífera* que está [...] cheio de

miras e equipamentos [...]” (COLLINS, 2011b, p. 79). Katniss e suas armas são mortíferas, assim como Ártemis, cuja seta jamais errava o seu alvo.

No que diz respeito à personalidade da deusa, Grimal (2011, p. 48) relata que ela tem uma reputação “[...] vingativa e foram numerosas as vítimas da sua cólera [...]” (GRIMAL, 2011, p. 48). Além disso, a deusa possui o elemento da impulsividade, visto que ela assolou um país inteiro com um enorme javali, somente porque Eneu, ao oferecer “[...] as primícias das suas colheitas a todas as divindades [...]” (GRIMAL, 2011, p. 48), esqueceu-se da deusa. Katniss, muito semelhante à deusa, apresenta todos esses aspectos (vingança, cólera, ira, impulsividade) na sessão particular da 74ª edição dos Jogos:

De repente, fico *furiosa* pelo fato de que, mesmo com minha vida por um fio, eles não prestam a mínima atenção em mim. [...] *Sem parar para pensar*, puxo uma flecha da aljava e mando na direção da mesa dos Idealizadores dos Jogos. Ouço gritos de alerta a medida que as pessoas se afastam da mesa aos trancos e barrancos. A flecha espeta a maçã na boca do porco e a prende à parede. Todos me encaram sem conseguir acreditar (COLLINS, 2010, p. 113).

Katniss comporta-se, portanto, como a deusa, no que diz respeito à ira e à impulsividade. Para que os examinadores dessem atenção a ela, a personagem agiu de modo colérico e impulsivo, mas atingiu seu objetivo: atrair o olhar de todos.

Ainda no campo dos elementos agressivos da deusa, a própria personagem, no segundo romance, percebe o quanto se transformou:

Tomo um susto quando pego alguém olhando diretamente para mim a alguns centímetros de distância e então me dou conta de que é meu próprio rosto refletido no vidro. *Olhos selvagens*, bochechas descarnadas, meus cabelos um emaranhado só. *Virulenta. Feroz. Furiosa*. Não é à toa que todos estão mantendo uma distância segura de mim (COLLINS, 2011a, p. 370, grifo nosso).

A personagem revelou em si inúmeras características da deusa, que foram se intensificando a cada romance, e o elemento da agressividade foi um deles. Katniss, diferentemente de Peeta, enquanto este assume a função de Donzela Clássica, não pensa para matar seus inimigos. Devemos ressaltar, com isso, que o instinto agressivo é decorrência do elemento protetor, presente no arquétipo do Herói, afinal, para defender alguém, o Herói, muitas vezes, precisa matar seu opositor.

É preciso que ressaltemos ainda o fato de Ártemis ser considerada “[...] a protetora das Amazonas, como ela guerreiras e caçadoras e, também como ela, libertas do *jugo do homem*

[...]” (GRIMAL, 2011, p. 48, grifo nosso). De modo semelhante, a garota combate um governante homem para livrar o país de sua tirania. Ademais, como verificamos na análise da mudança na representação dos arquétipos literários, é ela quem assume o papel de Herói, portanto, é Peeta, um personagem masculino, que está sob a responsabilidade e dependência dela. Esse fato concede à deusa e também a Katniss o elemento da independência, pois, como atesta Rapucci (2011, p. 77, grifo nosso) Ártemis é a “[...] personificação do espírito *feminino independente* [...] que age por conta própria [...]”. Com isso, observamos que existe uma forte tendência feminista em ambas as personagens, pois, se tomarmos os dizeres de Rapucci (2011, p. 77), veremos que “Ártemis representa as qualidades idealizadas pelo movimento feminista: empreendimento e competência, independência dos homens e das opiniões masculinas, preocupação pelos atormentados [...]”, elementos arquetípicos semelhantes aos do Herói Clássico que estão presentes em Katniss, que se mostra competente, independente, disposta a enfrentar situações bélicas para defender um povo e preocupada com os oprimidos de Panem.

Por fim, mas não menos importante, de acordo com Grimal (2011, p. 48), Ártemis participou de uma grande guerra “[...] contra os Gigantes. Era seu adversário o gigante Crácio, que matou com a ajuda de Hércules. Provocou ainda a morte de outros dois monstros, os Alóadas. Atribuiu-lhe também a morte do monstro Búfago (o Devorador de Bois) na Arcádia”. Há ainda a lenda em que a deusa mata Oríon, cujo ato é consequência de o caçador de gigantes tê-la desafiado no disco ou “[...] porque tentou raptar uma das suas companheiras [...]” ou ainda porque teria “[...] ousado mesmo violar Ártemis [...]” (GRIMAL, 2011, p. 48). De igual forma, Katniss participou não somente de duas edições dos Jogos Vorazes, como foi a líder de uma guerra civil, matando Coin e vencendo o tirano Snow. Katniss, mais que a deusa, não somente colaborou para o desenrolar de uma guerra, mas foi o centro, a líder de toda uma população. Será nesse ponto, a nosso ver, que os arquétipos literários ou, conforme Volger (2006), as funções literárias, do Herói e da deusa Ártemis mais se encontram: o elemento da guerra.

De forma a concatenar os arquétipos literários do Herói e da deusa Ártemis e evidenciar a existência de semelhanças entre ambos (justamente porque, a princípio, podem parecer tão diferentes), podemos elaborar um diagrama que evidencia os elementos comuns encontrados na personagem Katniss Everdeen, pois acreditamos que, desse modo, tornaremos mais clara a semelhança entre esses arquétipos literários. Utilizaremos a letra H para os elementos que encontramos no Herói e a letra A para as características da deusa grega.

Figura 7 – Diagrama da caracterização de Katniss Everdeen



Fonte: elaborada pelo autor

Na série “Jogos vorazes”, de fato, percebemos que há a “[...] repetência de esquemas narrativos, há uma reiteração das imagens [...]” (MAZUCCHI-SAES, 2005, p. 21) literárias do Herói e da Donzela, com a nítida e principal diferença de que essa repetição é reorganizada em relação aos moldes clássicos, porque a autora norte-americana não fixa o gênero masculino ao Herói e o gênero feminino à Donzela como faziam os gregos, ao contrário, Suzanne Collins concebe o heroísmo e as suas características à sua *personagem feminina* Katniss Everdeen, o que coloca Peeta Mellark na posição de Donzela Clássica. Há outros personagens que expressam nuances desses arquétipos (a mãe de Katniss possui elementos da Grande-Mãe) e de outros arquétipos (Snow pode ser visto como uma expressão do vilão tirano). Assim como Katniss pode ter em si elementos da Donzela e Peeta do Herói, no entanto, os dois personagens são caracterizados, na maior parte do enredo dos três romances, como Herói e Donzela, respectivamente.

Há na série, nos termos de Mazucchi-Saes (2005, p. 34), “combinações e transmutações de arquétipos”, ou seja, símbolos, que, na Literatura Clássica, eram *geralmente* estanques e ligados a elementos masculinos e femininos, foram re combinados, transmutados, transformados e reconectados a outros gêneros. Ainda nas palavras de Mazucchi-Saes (2005, p. 19, grifo nosso), os elementos do Herói, do Grande-Pai, da Donzela, da Grande-Mãe, “[...] podem ser associados a qualquer entidade que reflita tais ideias e sensações [...]”, ou seja, qualquer personagem, independente de seu gênero, pode assumir o arquétipo ou a função de Herói ou de Donzela em uma narrativa. Com isso, desmistifica-se o senso machista clássico – como veremos, havia um mito a esse respeito – de que uma personagem feminina não possa assumir a função de herói, no sentido clássico grego.

Com as análises dos arquétipos, a mudança de padrões e representações verificada e as nuances da deusa Ártemis, percebemos que, em “Jogos vorazes”, uma narrativa contemporânea, as imagens arquetípicas do Herói e da Donzela receberam novo tratamento, receberam “[...] nova vestimenta conforme a situação e a realidade [...]” (MAZUCCHI-SAES, 2005, p. 14) atuais demandaram. Sabemos que a mulher obteve relevantes ganhos na sociedade, como o direito ao voto, a possibilidade de trabalhar fora de casa, etc. A vida do homem, por consequência, também mudou. Hoje, muitos homens cuidam da casa e dos filhos e deixam a posição exclusiva de chefe de família.

Portanto, essas novas combinações e transformações de arquétipos literários – mudança no tratamento de arquétipos femininos e masculinos – podem ser interpretadas como mais uma consequência de lutas sociais, como as do movimento feminista da primeira onda, que recusam os tradicionais papéis da mulher, como os da Donzela, que representa passividade, obediência, beleza, etc., e abrem novas possibilidades, reafirmando que mulheres podem e são guerreiras e heroínas. Os arquétipos literários, como finalmente afirma Randazzo (1996, p. 179), “[...] transcendem os gêneros: homens e mulheres têm, ambos, instintos agressivos e carinhosos [...]”, dessa forma, não podemos estranhar o fato de Katniss representar a agressividade e Peeta, o carinho.

Entretanto, devemos ter em mente que toda essa conquista é relativamente recente. Por essa razão, nos subcapítulos sucessores, buscaremos verificar, pelo viés social, o que desvia a trama em estudo dos moldes então estabelecidos pelos Clássicos, nos quais o homem era guerreiro-herói e a mulher era dona de casa. É necessário que entendamos o processo evolutivo da sociedade, ou seja, averiguar quais eram os princípios sobre o homem e a mulher na sociedade Clássica, mais especificamente a grega e a romana, em comparação desses mesmos princípios nas sociedades modernas, porque acreditamos que, dessa forma, encontraremos os fatores que motivaram a mudança na representação dos dois arquétipos.

5.4. A mulher na Antiguidade Clássica: Grécia e Roma

É sabido que, em muitas sociedades e durante muito tempo, o estatuto social da mulher não foi (e em muitas culturas e sociedades ainda não é) igual ao do homem. Beauvoir (1970, p. 14) demonstra que os homens sempre tiveram significativas vantagens dentro da sociedade, como “[...] salários mais altos, maiores possibilidades de êxito [...]” do que as mulheres. Eles

[...] ocupam na indústria, na política etc., maior número de lugares e os postos mais importantes. Além dos poderes concretos que possuem, revestem-se de um prestígio cuja tradição a educação da criança mantém: o presente envolve o passado e no passado toda a história foi feita pelos homens. No momento em que as mulheres começam a tomar parte na elaboração do mundo, esse mundo é ainda um mundo que pertence aos homens [...] (BEAUVOIR, 1970, p. 14-15).

Dessa forma, toda a marginalização da mulher nasce conjuntamente ao patriarcalismo. Baseando-se em Engels, a pesquisadora francesa demonstra que, na Idade da Pedra, por exemplo, enquanto o homem saía para pescar e caçar, a mulher permanecia em casa, mas nem por isso seu trabalho era considerado inferior. Pelo contrário, todas as tarefas domésticas desempenhadas pela mulher tinham função importante na economia daquele tempo. A descoberta do cobre e outros minérios, o que define a Idade de Bronze (3500-1250 a.C.), muda as estruturas sociais. O homem precisa explorar as florestas para torná-las terras de produção agro-alimentícia e, para isso, escraviza outros homens, prática que se torna mais eficaz, nas palavras de Beauvoir (1970), que o trabalho feminino.

Como consequência, temos a origem do patriarcalismo, uma vez que “[...] a propriedade privada aparece: senhor dos escravos e da terra, o homem torna-se também proprietário da mulher. Ela se explica pelo transtorno ocorrido na divisão do trabalho em consequência da invenção de novos instrumentos [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 74). O trabalho do homem torna-se mais importante para economia e apenas ele pode trabalhar. A mulher está, a partir de agora, confinada ao lar. “[...] O direito paterno substitui-se então ao direito materno; a transmissão da propriedade faz-se de pai para filho e não mais da mulher a seu clã [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 75).

Então, a opressão da mulher tem início no patriarcado, cujo sistema, de acordo com Rubin (1993, p. 6, grifo nosso), consiste em “[...] *uma forma específica de dominação masculina* [...]”. Nesse sistema, as “[...] mulheres são dadas em casamento, ganhas nas batalhas, trocadas por favores, enviadas como tributos, comercializadas, compradas e vendidas [...]” (RUBIN, 1993, p. 10), ou seja, as mulheres são dominadas pelo homem e tidas como um objeto de “troca”. Nas palavras de Beauvoir (1970, p. 75, grifo nosso), nesse tipo de família, “a mulher é *oprimida*”, porque ocorre, antes disso, uma opressão de ordem econômica e social: se o trabalho feminino não é requerido, de forma que não pode, pela cultura, contribuir em nada para o crescimento do clã, a mulher é marginalizada. O patriarcalismo é, portanto, “[...] o controle e a repressão da mulher pela sociedade masculina e

parece constituir a forma histórica mais importante da *divisão* e da *opressão social* [...]” (BONNICI, 2007, p. 198).

Beauvoir (1970) expõe que essa divisão poderia ter sido harmoniosa e, assim, a mulher não teria sido oprimida. No entanto, a opressão nasce porque o homem não reconhece a mulher como equivalente, de igual para igual. Por essa razão, “[...] o homem só podia tornar-se seu opressor [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 98). Assim, a paridade entre os dois sexos só se reconstituirá no momento em que ambos “[...] tiverem direitos juridicamente iguais, mas essa libertação exige a entrada de todo o sexo feminino na atividade pública [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 75), fato que ainda está em processo em algumas sociedades.

Os contributos de Simone de Beauvoir, em *O segundo sexo*, ofereceram inúmeros caminhos para as teorias dos movimentos feministas subsequentes. Beauvoir (1970) demonstra todo o sofrimento e descaso com a mulher. Para o que mais nos interessa, utilizaremos a segunda parte da obra de Beauvoir (1970), chamada *História*, porque a autora traz à luz importantes relatos e dados históricos da situação da mulher na Grécia e na Roma antigas, sociedades patriarcais, bem como em outras sociedades arcaicas. Enquanto o homem ditava e criava todas as regras e leis, à mulher cabia obedecê-las, e poucas eram as que tinham coragem e se dispunham a questioná-las, lutando por direitos que lhe eram retirados. Observemos, então, qual destino era imposto à mulher da Grécia e de Roma, quais os discursos que a inferiorizavam e como era representada na Literatura da época.

É certo que não havia discussões sobre feminismo, marginalização da mulher, etc., na Antiguidade Clássica, porque quem comandava a sociedade era o homem. De qualquer maneira, já havia a supremacia do homem e a discriminação da mulher – e a repercussão disso nos mitos e na literatura greco-romanos. De acordo com Costa (2003, p. 1-2),

Na sociedade ateniense do século V a.C., podemos verificar essa prática, na qual a mulher é representada como um ser inferior ao sexo masculino, incapaz de raciocinar ou realizar atividades que tivessem um valor significativo na *pólis*, pois as únicas coisas que as mulheres sabiam fazer seriam aquelas da sua natureza, como ser uma boa esposa, cuidar dos filhos e dos afazeres domésticos, enfim, restringir-se ao ambiente (*óikos*).

Enquanto o homem partia para a guerra, cabia à mulher o ofício da tecelagem, bem como permanecer em casa, cuidar dos filhos e dos bens do marido. É pertinente ressaltar que pouco sabemos sobre a realidade feminina em outras cidades gregas, para além de Atenas e Esparta; desse modo, não podemos fazer generalizações. De qualquer forma, inferimos que, de acordo com os autores dessa pesquisa, a situação social da mulher era semelhante na

maioria das cidades gregas. Havia uma separação rígida entre público e privado e, como consequência, a figura feminina não tinha espaço na sociedade grega senão como dona de casa, não participava das atividades político-sociais, não tinha o poder da palavra e, por conseguinte, não poderia ser vista como heroína.

Na Grécia antiga, a principal diferença que serviu de justificativa foi a biológica. Para Aristóteles, por exemplo, “[...] toda diferença [encontrada na mulher em relação ao homem] é caracterizada, não como peculiaridade, mas como *defeito* [...]” (COSTA, 2003, p. 19). Conforme demonstra Costa (2003, p. 22), filósofos como Aristóteles e Platão denegriram a imagem da mulher, realçando “[...] suas impotências, [...] para justificar a sua incapacidade de lidar com as diferenças, tratando-as como se fossem pura e simplesmente deformidades”. Desse modo, todas as diferenças biológicas encontradas nas mulheres eram consideradas motivos para que fossem inferiorizadas e silenciadas.

Ainda para Aristóteles, a coragem não era uma característica da identidade³¹ feminina. O filósofo postulou que “[...] não convém a uma mulher ser corajosa ou ter valor sendo estes *próprios dos homens*, e que se mesmo assim acontecesse, a coragem da mulher não seria a mesma coragem do homem [...]” (COSTA, 2003, p. 27, grifo nosso), pelo “simples” fato de ela não ser um homem. Essas características fazem parte, para ele, da identidade masculina, que é forte, corajosa, dominadora, guerreira por natureza. Com isso, as mulheres não podiam ir à guerra, um ofício “[...] viril por definição [...]. Pouco ousadas por natureza, [...] receberão, desde a mais tenra idade, uma educação, uma *verdadeira domesticação* que, compensando o seu *defeito inato*, lhes permitirá *prestações menos brilhantes e gloriosas* [...]” (SISSA, 1990, p. 116-117, grifo nosso). Em suma, para ele, as fêmeas e, por consequência, as mulheres, são inferiores em relação aos machos, aos homens. Todas as diferenças biológicas são consideradas defeitos, deformidades. “[...] A mulher é ela própria um defeito [...]” (SISSA, 1990, p. 104). Essas crenças e discursos serviram como pretextos para levar a mulher às margens da sociedade grega.

³¹ Embora não haja esse conceito em Aristóteles, entendemos *identidade* nos baseando no texto de Woodward (2000), intitulado *Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual*. Para a autora, o conceito de identidade é, antes de tudo, um *construto social* pautado pelo conjunto de semelhanças encontrado em um determinado grupo. Já a diferença é caracterizada como a contraparte da identidade, tudo aquilo que faz parte de uma determinada identidade, mas que não é encontrada em uma outra, e vice-versa. Desta forma, a identidade, como bem demonstra Woodward (2000), é relacional, porque ela depende de outras para existir e se diferenciar, “[...] de uma identidade que ela não é [...], mas que, entretanto, fornece as condições para que ela exista [...]. A identidade é, assim, *marcada pela diferença*” (WOODWARD, 2000, p. 9, grifo nosso). Em suma, podemos dizer que identidade é tudo o que une e a diferença tudo o que separa, portanto, a identidade e a diferença co-dependem.

Em consequência de todas essas crenças, de acordo com Tokita (2002, p. 18), entendemos que

[...] desde a antiguidade grega, e provavelmente muito antes disso, a posição feminina naquela sociedade era similar a dos escravos. Tendo como função primordial a reprodução, sua vida se resumia em criar os filhos e produzir o necessário para a subsistência de seu marido e família. Mesmo dentro de casa, sua palavra não tinha força, pois seu papel existia a partir da subordinação a seu marido, pai ou irmão. Dentro desta divisão de trabalhos, a mulher era responsável pela casa enquanto o homem se ocupava com questões de ‘maior importância’ – como o comércio, a educação, filosofia, política entre outras. Podemos afirmar que este foi o início da separação do espaço público e privado.

Segundo Beauvoir (1970, p. 108-109), para complementar os dizeres de Tokita (2002), a mulher ateniense

[...] é dependente do poder de seu tutor: pai ou marido, ou herdeiro do marido, ou na ausência de um desses, do Estado por intermédio de funcionários públicos; são os seus senhores e dela dispõem como de uma mercadoria, estendendo-se o poder de tutor, a um tempo, sobre a pessoa e os bens; o tutor pode transmitir seus direitos à vontade, o pai dá a filha em adoção ou em casamento; o marido pode, repudiando a esposa, entregá-la a um novo marido. A lei grega assegurava, entretanto, à mulher um dote que se destinava à sua manutenção e devia ser-lhe integralmente restituído em caso de dissolução de casamento; autorizava também, em certos casos muito raros, a mulher pedir o divórcio; mas eram as únicas garantias que a sociedade [dos homens] lhe outorgava. Naturalmente, toda a herança era legada aos filhos, representando o dote não um bem adquirido por filiação mas uma espécie de serviço imposto ao tutor [...].

O poder, portanto, estava centralizado nas mãos do homem, seja na figura do pai, do marido ou mesmo do Estado, masculino desde o princípio, e em todos os âmbitos sociais (casa, público, religião, casamento, etc.). O homem grego possuía todo o controle e, por isso, ditava toda as regras às quais a mulher devia se submeter. “[...] O homem grego é quem possui a autonomia para sua subsistência, basta-se a si mesmo [...]; ele é quem possui o dom da palavra, o discernimento entre o bem e o mal, o justo e o injusto, somente a sua voz ecoa no interior da casa” (COSTA, 2003, p. 23). A mulher grega, por obrigação, devia falar pouco e sempre obedecer ao pai ou ao marido. Isso nos leva a inferir que, mesmo dentro da casa, local no qual a mulher ficava confinada, ela não tinha o poder da voz. As ordens ali predominantes, assim como ocorria no espaço público, eram as do homem.

Precisamos relembrar que a Grécia foi um país fundado sob os princípios da democracia, que consiste, como bem sabemos, no fato de todas as pessoas terem o direito de

exercer igualmente seus direitos e deveres. Esse princípio se coloca em contradição quando observamos que o poder estava centralizado apenas na figura masculina. Costa (2003, p. 23, grifo nosso) evidencia que,

para Bornnard (1980, p. 117), os gregos inventaram a democracia, mas inventaram-na dentro de certos limites que devem ser salientados, uma vez que o sentido mais comumente atribuído ao termo seja igualdade entre todos os cidadãos. Partindo deste pressuposto, na Atenas do século V a.C., a palavra ‘cidadãos’ não se estendia a todos os gregos, *principalmente se atentássemos à escravatura e à condição de inferioridade atribuída à mulher [...]*.

A democracia grega, assim, era uma democracia para poucos, mais especificamente, para homens livres da alta sociedade. Por outro lado, vemos que em Esparta havia mais igualdade entre os cidadãos. Esparta,

[...] onde prevalecia um regime comunitário, era *a única cidade* em que a mulher se via tratada quase em pé de igualdade com homem. As meninas eram educadas como os meninos; a esposa não era confinada ao lar do marido; este só era autorizado a fazer-lhe furtivas visitas noturnas e a esposa lhe pertencia tão pouco que [...] outro homem podia unir-se a ela: a própria noção de adultério desaparece quando a herança deixa de existir; pertencendo todos os filhos em comum a toda a cidade, as mulheres não se veem mais ciumentamente escravizadas a um senhor [...] (BEAUVOIR, 1970, p. 109, grifo nosso).

Portanto, Esparta difere de Atenas e, possivelmente, de outras cidades gregas, no que diz respeito a um tratamento mais igualitário entre homens e mulheres. De fato, Jaeger (2011, p. 817) afirma que “[...] a tradição vinda até nós fala-nos de que as donzelas espartanas praticavam nuas os seus exercícios físicos”, do mesmo modo como os homens. Porém, precisamos atentar à circunstância de que, ainda assim, apenas o homem podia partir para a guerra; a mulher espartana, bem como a ateniense, era destinada à procriação e ao lar.

Em relação ao trabalho da mulher grega, Jaeger (1986, p. 814) afirma que Platão não partilhava a opinião geral de seu país, “segundo a qual a mulher é destinada por natureza exclusivamente a conceber e criar filhos e a governar a casa”, longe dos debates públicos e políticos. O filósofo acreditava que a mulher era mais fraca, mas não via nisso um empecilho que a incapacitasse de realizar as mesmas funções dos homens, afirmando que, se, por ventura, ela dividisse com o homem as atividades profissionais, deveria ter da “mesma alimentação e da mesma cultura que ele. Por conseguinte, a mulher da classe dominante deverá ser educada na música e na ginástica, tal como o homem, e como ele deverá formar

para a guerra” e, assim, elas “deverão, nuas, alternar com os homens na palestra, e não só as jovens, mas também as enrugadas mulheres de idade, do mesmo modo que nos ginásios é frequente ver muitos homens já idosos praticando seus exercícios” (JAEGER, 1986, p. 814). Devemos, no entanto, ter em mente que elas apenas poderiam praticar os mesmos ofícios do homem com o objetivo de contribuir “[...] para a função de ‘guardiões’ que os homens têm” (JAEGER, 2011, p. 814), ou seja, as mulheres ainda estariam em segundo plano na sociedade.

Ainda de acordo com Jaeger (1986), Platão prevê todos os efeitos que tais atitudes podem provocar e que estas inovações podem *ameaçar* a base canônica de que apenas o homem pode ter função ativa na sociedade e ir à guerra. A *intrusão* da mulher na sociedade antiga, segundo o autor, entraria em contradição com o princípio do próprio Platão, segundo o qual indivíduos de naturezas diferentes não devem desempenhar as mesmas funções – Platão (1990, p. 71 *apud* BONNICI, 2007, p. 206) afirma: “[...] a virtude do homem é ser capaz de bem dirigir o Estado, a virtude da mulher, não é difícil dizer, faz com que administre bem a casa, cuide da família, e sempre obedeça ao marido”. Apesar desse princípio, extremamente sexista, Jaeger (2011) afirma ver certo progresso no discurso de Platão, em relação à mulher, por acreditar que “[...] podem ambos possuir as mesmas aptidões para o desempenho de uma profissão [...]” (JAEGER, 2011, p. 817), e isso se deve, possivelmente, ao fato de o filósofo grego basear-se nos costumes de Esparta, os quais citamos anteriormente.

Jaeger (2011), então, afirma que mulher e homem, na perspectiva de Platão, possuem evidentes *diferenças* – pautadas principalmente pelo viés biológico –, mas que isso não interfere na aptidão profissional.

Se a mulher é capaz de fazer grandes coisas em matéria de medicina ou de música, por que não as faria também na ginástica ou no manejo das armas? Portanto, não é educação musical e ginástica da mulher que vai contra a natureza, mas sim o atual estado de coisas, que a impede de desenvolver os dons que lhe foram concedidos (JAEGER, 2011, p. 817-818).

Por sua vez, Sissa (1990) não se mostra tão otimista em relação a Platão como o faz Jaeger (2011). A pesquisadora afirma que o discurso proferido por Platão inferiorizava a mulher, rebaixando-a em relação “[...] ao padrão anatômico, fisiológico e psicológico [...]” (SISSA, 1990, p. 85) do homem. Afirma ainda que

[...] tudo o que se disse e se escreveu no debate sobre o feminismo de Platão, que, na *República*, concebe uma cidade em que as mulheres deviam ser educadas *como* os homens, esbarra com esta evidência: façam elas o que

fizerem, e podem fazer de tudo, fá-lo-ão *menos bem* [...]” (SISSA, 1990, p. 85-86, grifo da autora).

Sissa (1990) demonstra que, ao mesmo tempo em que Platão identifica a mulher ao homem, pois ambos fazem parte do gênero humano e assim “podem” desempenhar as mesmas tarefas, o filósofo grego a distingue com a postulação, como já colocamos, de que sujeitos de naturezas diferentes não podem desempenhar as mesmas funções. Como consequência, a teoria platônica cai em contradição, porque a identidade feminina é negada, sendo que “[...] no interior desta identidade sobrevive impunemente a pior das diferenças, a desigualdade quantitativa, a inadequação, a inferioridade [...]” (SISSA, 1990, p. 95).

O trabalho “feminino”, como a tecelagem, também era discriminado por Platão; Sissa (1990) evidencia isso em um dos diálogos entre o filósofo grego e Gláucon. O primeiro pergunta se haveria algum ofício em que o homem seria inferior, mas pede a seu interlocutor para desconsiderar a tecelagem e outros trabalhos femininos, “[...] porque tais competências são ridículas para homens [...]” (SISSA, 1990, p. 95). Para a pesquisadora, isso se deve ao fato do homem valorizar apenas o seu trabalho, o que acarreta o desprestígio do trabalho da mulher.

Entendemos, com base em Jaeger (2011) e Sissa (1990), que, apesar de Platão conceber a ideia de uma cidade grega na qual a mulher exerce as mesmas profissões do homem (e ao mesmo tempo negá-la), e de existir uma “identidade” unindo homens e mulheres, a do gênero humano, “[...] subsiste [na sociedade grega] a oposição masculino/feminino, reduzida doravante à diferença entre uma maneira melhor que têm os homens e uma maneira menos boa que têm as mulheres de realizar cada uma das tarefas comuns aos dois sexos [...]” (SISSA, 1990, p. 95). O trabalho do homem, então, era considerado melhor que o da mulher, mesmo se desempenhassem a mesma função.

No que diz respeito aos casamentos, Costa (2003, p. 33) relata que as mulheres se casavam extremamente cedo, a partir de doze anos de idade, com homens mais velhos. A mulher deixava a casa dos pais, virgem, “[...] para ser esposa e mãe dos futuros cidadãos do sexo masculino”. Com isso, é pertinente expor que, dentre os três grupos de mulheres (três identidades, se assim podemos dizer) encontradas na Grécia antiga – esposas legítimas, concubinas, prostitutas –, apenas a esposa legítima podia se casar. Para uma mulher obter tal *status* social, ela deveria ser filha de um cidadão grego e estar “[...] apta a procriar uma descendência legítima [...]” (COSTA, 2003, p. 35). A esposa legítima, portanto, deveria ficar em casa e era destinada apenas à procriação e ao cuidado dos bens do marido.

Por fim, ainda em relação aos costumes da Grécia, é válido dizer que, apesar de a mulher estar circunscrita ao lar e longe das discussões políticas e filosóficas, era-lhe permitido sair para o espaço público para participar de rituais e festas religiosas. Em casa, no *oikos*, elas conduziam “[...] toda uma parte apreciável da vida ritual, em particular no que diz respeito aos domínios do nascimento e da morte, como se os homens [...] entregassem às mulheres o domínio do sagrado [...]” (ZAIMAN, 1990, p. 411). No âmbito público, estavam excluídas dos sacrifícios, pois essa prática era exclusiva aos homens e deuses, porém, elas podiam participar ativamente de grandes festas, como o “[...] cortejo das Pan-Ateneias, as grandes festas de Dionísio, a procissão dos Mistérios de Elêusis e outras ocasiões [...]” (ZAIMAN, 1990, p. 412), o que lhes permitia habitar o espaço público ainda que com restrições (as mulheres podiam somente sair de casa nessas situações especiais).

Isso se deve ao fato de os homens da Grécia antiga acreditarem que as mulheres possuíam certa conexão com o mundo dos deuses: “[...] Os deuses falam às mulheres e contam com o seu serviço [...]” (ZAIMAN, 1990, p. 462). Assim, elas podiam frequentar o espaço público, porque os homens criam que o sagrado solicitava a presença feminina e, somente por isso, permitiam-lhes acessar esse mundo; caso contrário, o mundo religioso também estaria nas mãos dos homens. Para Zaidman (1990), o fato de as mulheres poderem participar dos rituais religiosos demonstra certa contradição na cultura grega, uma vez que a mulher deveria permanecer reclusa. Entretanto, acreditamos que isso apenas reforça a realidade de que quem delimitava as leis era o homem, e as mulheres estavam submetidas às suas ordens e vontades.

Desse modo, a mulher não tinha lugar na sociedade grega porque a tradição machista a enxergava como inferior, não lhe permitia participar das mesmas funções dos homens e se, por ventura, alguma mulher desejasse participar mais ativamente na sociedade, só podia “[...] ser no domínio da sedução, da feitiçaria, do despudor [e da religião, como observamos]. A esposa deve limitar-se a uma passividade que consente a uma adequação no modo de vida do marido [...]” (SISSA, 1990, p. 118). Dessa forma, em resumo, a mulher ateniense “[...] vivia quase sempre num estado de incultura física e espiritual, inteiramente dedicada às lides da casa” (JAEGER, 1986, p. 818).

Uma vez observada a situação social da mulher grega, vejamos qual a posição a mulher da Roma antiga ocupava. Segundo Feitosa (2003, p. 13), a história mostra que cabia à mulher romana da alta sociedade, semelhantemente à mulher grega, permanecer em casa, dedicar-se à tecelagem e à administração dos bens do marido, “[...] portanto, distante da vida pública e do centro das decisões políticas e de poder [...]”. De acordo com Beauvoir (1970), o

fator marginalizador era o embate entre família e Estado. Thomas (1990, p. 129), em harmonia, afirma que “[...] não é tanto da condição das mulheres que se trata então, mas da função legal atribuída a cada sexo [...]”.

Com isso, na Roma antiga, a mulher

[...] está excluída dos negócios públicos, todo ‘ofício viril’ é-lhe rigorosamente proibido; e, em sua vida civil é ela uma eterna menor. [...] O primeiro tutor é o pai; na falta deste, os ágnatos paternos preenchem a função. Quando a mulher se casa, passa ‘para a mão’ do esposo. [...] Legalmente mais escravizada do que a grega, a romana está muito mais profundamente integrada na sociedade; em casa, mantém-se no átrio que é o centro da residência, ao invés de ser relegada ao segredo do gineceu; ela é que preside ao trabalho dos escravos; orienta a educação dos filhos e, não raro, sua influência exerce-se sobre eles até uma idade avançada; compartilha o trabalho e as preocupações do esposo, e é considerada coproprietária de seus bens. [...] À matrona, chamam de *domina*; é senhora do lar, associada ao culto, companheira do homem e não escrava; o laço que os une é tão sagrado que em cinco séculos não encontramos um divórcio. Ela não é confinada aos cômodos: assiste às refeições, às festas, vai ao teatro; na rua, os homens cedem-lhe o passo, os cônsules e os litores dão-lhe passagem [...] (BEAUVOIR, 1970, p. 113-114).

Apesar de percebermos, com o excerto, várias práticas diferentes que, de certa forma, incluíram “mais” a mulher na sociedade romana, como o fato de poder habitar o átrio da casa, monitorar o trabalho dos escravos, ir ao teatro, etc., ela ainda é subordinada às leis e às vontades masculinas. Para Beauvoir (1970, p. 116), essa “emancipação” da mulher romana não passava de uma liberdade abstrata, porque “[...] lhes foi proibido tirar proveito dela de maneira positiva [...]”. Assim, muitas mulheres, revoltadas com sua situação, manifestam-se, “[...] espalham-se em tumulto pela cidade, assediam os tribunais, fomentam conjuras, ditam prescrições, atacam guerras civis” (BEAUVOIR, 1970, p. 116), o que demonstra grande coragem e as difere, de certo modo, da maioria das mulheres gregas, que parecem nada ter feito para mudar sua situação.

É interessante darmos certa atenção ao casamento e à transmissão de herança e cidadania aos filhos. Conforme nos mostra Rousselle (1990, p. 358), “os romanos fixaram pelo direito a idade na qual uma rapariga dada pelo pai se tornava oficialmente matrona, esposa honrada, com todos os efeitos legais do casamento: 12 anos de idade [...]”. Sua virgindade era requerida e tida praticamente como obrigatória da Roma pagã até a cristã. A filha romana era destinada ao casamento e à maternidade e, como em qualquer sociedade patriarcal, passava do poder do pai ao poder do marido. O imperador Augusto, de 18 a 17 a.C., “[...] encarregava o Estado de controlar a fidelidade das esposas matronas, obrigando a

família e os vizinhos a denunciar os adultérios sob pena de sofrerem condenação por proxenetismo, e por conseguinte perda do estatuto de honorabilidade” (ROUSSELLE, 1990, p. 372). De fato, a mulher estava totalmente sob o domínio de uma sociedade masculinista.

Ademais, somente ao filho legítimo, pelo casamento perante as leis romanas, transmitia-se a herança e o direito de ser um cidadão romano. Porém, caso uma mulher solteira ou concubina tivesse um filho, considerado bastardo, por ela, poderia ser transmitida a cidadania para ele. Mais interessante ainda é o fato de o homem, mesmo sem filhos, poder ser considerado um pai de família, porque “[...] chamava-se *paterfamilias* exclusivamente o cidadão que deixara de estar sob o poder paternal de qualquer ascendente em linha masculina [...]” (THOMAS, 1990, p. 136). Assim, quando o filho deixa a casa do pai, há uma morte metafórica paterna, e ele próprio passa a ser um *paterfamilias*. Se, de fato, o pai morre, toda a herança e os direitos do pai passam ao filho.

As filhas, no entanto, não tinham esse poder e privilégio: passavam do domínio do pai ao marido, do pai ao irmão, do pai ao Estado, etc. Isso se deve ao fato de a lei romana não conceder à mulher a *patria potestas*, isto é, a mulher não tinha o poder sobre os filhos; esta cabia apenas ao homem. As consequências, como demonstra Thomas (1990, p. 141), são muitas.

[...] Por exemplo, as mulheres não podiam escolher um herdeiro por adoção: ‘As mulheres não podem adotar de modo nenhum, visto que mesmo os seus descendentes naturais não estão sob o seu poder’. Mas sobretudo, contrariamente ao pai, a mãe não possuía herdeiros ‘seus’ submetidos ao seu poder no momento da morte e chamados a assegurar-lhe uma continuidade [...] (THOMAS, 1990, p. 141).

As mulheres não deixavam nunca de ser filhas, porque passavam do poder do pai para o poder do marido e “[...] sucediam-lhe, juntamente com os outros herdeiros descendentes inscritos na dependência dele, na classe de ‘herdeiros seus’ [...]” (THOMAS, 1990, p. 142). Com isso, as mães eram consideradas, pela lei, irmãs de seus próprios filhos e filhas, porque estavam sob o mesmo domínio, que era o do líder e pai da família. Isso explica porquê apenas a mulher solteira podia passar a cidadania e herança ao filho, visto que a mulher casada era considerada também filha do marido. A função social, portanto, de transmitir a cidadania aos filhos era praticamente centralizada nas mãos do homem e era “[...] em torno desta diferença social [que] opunham-se os estatutos masculino e feminino [...]” (THOMAS, 1990, p. 143) na Roma antiga.

A respeito das prostitutas, devemos dizer que não tinham espaço algum na sociedade. De acordo com Rousselle (1990, p. 380), “[...] as cidadãs romanas que se prostituíam caíam portanto num estatuto inferior, manifestado pela proibição de usarem o manto das matronas [...]”. As mulheres adúlteras (matronas ou concubinas) também eram marginalizadas na sociedade romana antiga. O “ultraje” em ser adúltera ou prostituta acarretava a consequência de elas não poderem se tornar esposas e mães legítimas, assim, eram privadas de todos os “direitos” que poderiam ter com o casamento. Aos homens, no entanto, como evidencia Rousselle (1990), essas leis não eram impostas, pois, além de poderem satisfazer seus desejos sexuais como bem entendiam, os homens eram incentivados, pelos médicos, a não reprimirem as vontades da carne.

Em relação à religião romana, Scheid (1990) afirma que a mulher ocupava sempre o segundo papel, o que demonstra uma diferença degradante no tocante à tradição grega. Conforme evidencia o pesquisador, no espaço público, “as responsabilidades sacerdotais públicas estavam sempre nas mãos dos homens [...]” (SCHEID, 1990, p. 466), e os deuses, que na Grécia falavam às mulheres, comunicavam-se com os sacerdotes e eram anunciados somente por eles. Um exemplo trazido à luz pelo pesquisador é o “[...] sacrifício à deusa Dia, [no qual] as mulheres não desempenham papel algum. Mais, o poder e a função da deusa Dia eram representados por homens, pelo flâmine [...]” (SCHEID, 1990, p. 466), ou seja, um sacerdote escolhido pelo Estado para representar deuses e deusas. No âmbito privado, os rituais não eram diferentes, porque “[...] os responsáveis pelos cultos familiares eram os pais de família [...]” (SCHEID, 1990, p. 466), isto é, o ritual privado também estava sob o domínio dos homens.

Os romanos justificavam essa postura por meio de três regras. A primeira consistia no fato de a tradição impedir a mulher, assim como os estrangeiros e escravos, de participar dos rituais e cultos. A segunda, explicada por Plutarco, “[...] refere-se ao rapto das Sabinas e a uma convenção feita após a guerra que lhe seguiu [...]” (SCHEID, 1990, p. 468). A convenção determinou um acordo, examinado na 85ª *Questão Romana*, de Plutarco, que impunha: “[...] nenhuma mulher poderia moer (*alein*) nem preparar as carnes (*mageireúein*) para seu marido” (SCHEID, 1990, p. 468); como consequência, foram impedidas de participar de rituais de sacrifício. Assim, todo holocausto de vítimas “[...] era pronunciado pelo sacrificante, magistrado, sacerdote, ou pai de família [...]” (SCHEID, 1990, p. 468). Por fim, a terceira regra pregava que as mulheres não podiam beber vinho puro, uma prática comum e imprescindível nos rituais. “[...] O. de Cazanove tem razão em concluir que a proibição do *temetum* (vinho puro) afastava as mulheres daquilo que permitia que os homens entrassem em

contato com os deuses: o sacrifício [...]” (SCHEID, 1990, p. 469). Mais uma vez, o poder se centralizava no homem e, sob as regras por eles mesmos criadas, as mulheres romanas foram colocadas às margens da sociedade.

Diferentemente desses casos, em que a mulher é totalmente marginalizada, ressaltamos alguns exemplos os quais, sem dúvida alguma, demonstram relevantes diferenças em relação à Grécia. Como expusemos anteriormente, a mulher romana não estava reclusa ao quarto, podia ocupar outros cômodos da casa, como o átrio. Assim, precisamos nos atentar que, em Roma, as discussões e encontros políticos se davam, muitas das vezes, nas casas dos magistrados. Assim, somos levados à evidência de que as “[...] mulheres [romanas] estavam mais próximas de discussões políticas do que o imaginado” (FEITOSA, 2003, p. 13) – o que, na Grécia, era uma realidade distante, uma vez que todos os debates, políticos ou filosóficos, eram tidos na *pólis*, lugar restrito ao público feminino.

Nas camadas mais populares da cidade romana, a separação entre privado e público praticamente não existia, porque “[...] era comum as pessoas trabalharem e morarem no mesmo local, o que fazia com que homens e mulheres permanecessem juntos grande parte do tempo, constituindo outros tipos de relações que não correspondem à divisão tradicionalmente estabelecida [...]” (LAURENCE, 1994, p. 131 *apud* FEITOSA, 2003, p. 13). A esse respeito, Feitosa (2003) infere duas possibilidades: i) os homens mais pobres também não faziam parte dos debates políticos ou ii) ambos, homens e mulheres mais pobres, participavam de alguma forma desses debates.

A segunda opção se torna mais forte quando a autora evidencia que, em Pompeia, grafites e cartazes de campanhas eleitorais demonstram que as mulheres, apesar de não terem direito ao voto, apoiavam os candidatos dos próprios maridos ou os que elas mesmas desejavam apoiar, possivelmente uma influência etrusca, visto que, nessa organização social, a mulher era igualada ao homem. De acordo com Feitosa (2003, p. 15), “[...] essas mulheres participariam, de uma maneira mais ou menos direta, das decisões comuns da comunidade, sendo razoável considerar que a sua participação na organização do espaço comunitário em que viviam sinalizava uma integração política nas esferas do poder local”.

Dos 2500 cartazes encontrados, chamados *programmata*, “[...] apenas 750 possuem o nome da pessoa que está apoiando e, dentre esses, somente 52 apresentam nome de mulheres [...]” (BERNSTEIN, 1987, p. 180; SAVUNEN, 1995, p. 195 *apud* FEITOSA, 2003, p. 17). Entretanto, embora o número seja drasticamente inferior ao número de cartazes encontrados com o nome de homens, isso ainda demonstra certo avanço na participação pública e política da mulher romana, mesmo que de classes mais baixas, em relação à mulher ateniense (e

possivelmente de outras cidades gregas), que não participava em nada das decisões políticas de seu país (ironicamente, democrático).

Outros documentos evidenciam os trabalhos que mulheres romanas das camadas sociais mais baixas desempenhavam. A participação das mulheres – “[...] *livres, libertas e escravas* – [...] no espaço social [se dava] em atividades como taberneiras, tecelãs, vendedoras, cozinheiras, açougueiras, perfumistas, enfermeiras, entre outras” (FEITOSA, 2008, p. 127, grifo nosso). Evidentemente, podemos perceber mais uma diferença entre as mulheres gregas e as romanas, uma vez que, na Grécia, as mulheres das classes mais altas eram submissas aos maridos, e, às escravas, nada restava além de se submeterem às ordens (e desejos sexuais) de seus donos. Os trabalhos como os descritos por Feitosa (2008), na Grécia, eram predominantemente masculinos.

Apesar de encontrarmos diferenças significativas entre a Grécia e a Roma antigas, que ora incluía mais a mulher, ora menos, a história nos mostra que a maioria das cidades da Antiguidade Clássica eram machistas. Como evidencia Thomas (1990, p. 134), “[...] a cidade antiga, tanto a grega como a romana, era incontestavelmente, para citar a expressão de P. Vidal-Naquet, um ‘clube de homens’ [...]”. Salvo exceções, como a situação da mulher em Esparta, a participação da mulher em festas religiosas em Atenas, o engajamento político de certas mulheres em Roma, “[...] a mulher *grega* é reduzida a uma semi-escravidão; ela não tem sequer a liberdade de se indignar [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 111, grifo nosso), e a mulher romana “[...] é estreitamente escravizada ao patrimônio e, por consequência, ao grupo familiar: as leis privam-na mesmo de todas as garantias que eram reconhecidas às mulheres gregas; a mulher passa a inexistência na incapacidade e na servidão [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 113-114).

Com base no que foi exposto, no que diz respeito às identidades femininas encontradas na Antiguidade, e entendendo, portanto, o herói como um sistema simbólico ou, então, uma imagem arquetípica que possui características (independência, coragem, força) que o identificam como tal, percebemos os motivos que levaram o modelo heroico a ser protagonizado e representado, por muito tempo e desde a Antiguidade Clássica, principalmente por personagens masculinas. Em razão disso a representação simbólica da mulher na Literatura Clássica ficou em segundo plano, como que em um espelhamento de sua situação na sociedade.

Isso pode ser explicado por muitos fatores (demonstrados no decorrer desse subcapítulo) e características, como pela crença da “superioridade física [masculina], pela situação social da mulher até uma época recente, pelas características de sua vida sexual e por

suas maternidades” (SELLIER, 1998, p. 472). Segundo Sissa (1990), havia um mito, na Antiguidade Clássica, segundo o qual se o homem tivesse sido covarde em vida, ele reencarnaria em um corpo feminino. Esse mito reforça ainda mais a impossibilidade de a mulher ser considerada heroína, pois, além do elemento coragem ser atribuído apenas ao sexo masculino, ser mulher chegava a ser entendido como punição. Em consonância, Bonnici (2007, p. 224, grifo nosso) afirma que, em consequência à “[...] crença de que o destino da mulher é ser passiva, uma vez que a passividade integra, irremediavelmente, sua natureza [...] o acesso a elevados valores humanos, *como o heroísmo*, [...] lhe é vedado”.

De acordo com Sellier (1998, p. 470, grifo nosso), em grande parte da Literatura Clássica, como na *Odisseia*, na *Eneida*, etc., “[...] o universo feminino apresenta-se como *uma ameaça para a consumação esplendorosa da obra heroica*: aconchego amolecedor no ninho [como Dido ou Calipso], sortilégios da curva e da opulência [como Circe] [...]”. Tais personagens não passavam de mero sossego e descanso para o herói, seja na sua ida para uma guerra, seja no seu retorno. O herói, “[...] depois de atravessar junto dela um período de delícias que pode ser mais longo ou menos, abandona-a [...]”. É válido ressaltar que esse discurso, que inferioriza a mulher, é produzido por um sujeito que “[...] fala, sempre, a partir de uma posição histórica e cultural específica [...]” (HALL, 1990 *apud* WOODWARD, 2000, p. 27), nesse caso, a Antiguidade Clássica, como já vimos.

Assim, por muito tempo, era o homem quem produzia a identidade feminina³² e, em razão disso, os personagens heroicos eram predominantemente masculinos. Tokita (2012, p. 11, grifo nosso) afirma que a mulher fora “[...] retratada, muitas vezes, a partir da visão masculina, a mulher teve sua *identidade* definida não por ela, mas pelo outro [...]”. Beauvoir (1970, p. 10, grifo nosso), por sua vez, evidencia que a “[...] humanidade é masculina e o homem *define* a mulher não em si mas relativamente a ele [...]. O homem é o Sujeito, o Absoluto; ela é o Outro”.

Todas as crenças do mundo antigo, em relação à mulher, marcaram nitidamente a história de personagens femininas da Literatura Clássica que aqui merecem destaque, uma vez que muitas delas eram colocadas na posição passiva esperada pela sociedade e cultura da época. Dentre as muitas personagens que podem ser destacadas, citemos Pandora e Penélope,

³² A identidade, e também a diferença, é representada no seio social por meio de atos de linguagem e de sistemas simbólicos, metafóricos ou literários. Assim, a representação de uma identidade “[...] atua simbolicamente para classificar o mundo e nossas relações no seu interior (HALL, 1997a) [...]” (WOODWARD, 2000, p. 8). Por essa razão, afirmamos que, por muito tempo, a identidade feminina era elaborada, por meio de discursos e sistemas simbólicos, como a literatura, pelos homens. Os homens estigmatizavam, como vimos, a mulher como fraca, covarde e dependente, assim, não era vista como heroína.

visto que ambas são caracterizadas, no plano narrativo de suas histórias, como o modelo estereotipado da mulher dos tempos clássicos gregos.

De acordo com Costa (2003, p. 28-29, grifo nosso),

vários são os *discursos* apresentados no decorrer da história grega que representam um *discurso discriminatório com relação à mulher*, a começar pela tradição mítica que representa a mulher como um mal, ou seja, é com a criação da primeira mulher, Pandora, que se inicia os males da raça humana, ou melhor, a mulher surge como um castigo para os homens, a primeira e única raça até então existente.

A autora relata que, até então, no plano narrativo do mito, homens e deuses conviviam em harmonia e banquetevam-se juntos. Pandora fora criada com a intenção de punir a raça humana, pois, outrora, Prometeu havia roubado o fogo celeste para dá-lo aos homens. Zeus fez a primeira mulher, então, com o objetivo de punir Prometeu “[...] pela ousadia de furtar o fogo do céu, e ao homem, por tê-lo aceito [...]” (BULFINCH, 2006, p. 24). Assim, cada um dos deuses concedeu à mulher um dom:

recebeu assim a beleza, a graça, a destreza manual, a capacidade de persuadir e outras qualidades. Mas Hermes colocou no seu coração a mentira e a astúcia. Hefesto fê-la à imagem das deusas imortais, e Zeus destinou-a à punição da raça humana, à qual Prometeu tinha acabado de dar o fogo divino. Foi esse o presente que todos os deuses ofereceram então aos homens, para lhes causar a desgraça (GRIMAL, 2005, p. 353-354).

Existia um vaso que continha todos os males guardados. Pandora, movida pela curiosidade, abriu o vaso e deixou que todas as pestes e terrores se espalhassem pela Terra. “Apenas a esperança, que estava no fundo, ficou, por não conseguir sair antes de Pandora voltar a colocar a tampa no vaso” (GRIMAL, 2005, p. 354). A personagem, de tal forma, é tida como a primeira das mulheres e, pelos seus atos, é considerada o castigo dos homens, assim como Eva, para os cristãos. Hesíodo (1991), em *Teogonia*, conta-nos que:

dela vem a raça das mulheres e do gênero feminino:
dela vem a corrida mortal das mulheres
que trazem problemas aos homens mortais entre os quais vivem,
nunca companheiras na pobreza odiosa, mas apenas na riqueza (590-93).

A figura da mulher, caracterizada em Pandora, é diminuída, marginalizada e considerada como uma maldição. A imagem da primeira mulher ou, então, a gênese da mulher, é vista como algo ruim. Como essa narrativa mitológica, grande parte da produção

literária da Antiguidade Clássica também retratou a mulher como uma figura inferior ao homem, não configurada como heroína, mas sempre situada na posição de filha e esposa submissa ao cidadão.

Penélope, evidentemente, ocupa, no enredo de *Odisseia*, a posição do modelo de mulher da época, posição que consistia em atividades direcionadas às tarefas domiciliares e à procriação e, dentre as mulheres gregas, “[...] é muito louvada pela sua moralidade rígida e *virtudes caseiras* [...]” (JAEGER, 2011, p. 46). Sem notícias de Odisseu, seu pai sugeriu que ela se casasse novamente. Fiel ao seu marido, recusou-se de início, porém, diante da insistência do pai, decidiu aceitar a corte dos pretendentes à sua mão, estabelecendo a condição de que o novo casamento somente aconteceria depois que terminasse de tecer uma mortalha para Laerte, pai de Odisseu. Com essa estratégia, durante o dia, aos olhos de todos, Penélope tecia e à noite, secretamente, desmanchava todo o trabalho, permanecendo extremamente fiel a Odisseu.

[...] Faz três anos e logo serão quatro, que ela vem iludindo o coração no peito dos aqueus. A todos entretém com esperanças, a cada qual faz promessas, mandando-lhes recados, mas em seu íntimo acalenta outros planos. Entre outros ardis, imaginou em seu âmago o seguinte: “Moços, pretendentes meus, visto como morreu o divino Odisseu, pacientai em vosso ardor pela minha mão, até eu terminar a pela, para que não desperdice o meu urdume; é uma mortalha para o bravo Laertes, para quando prostrar o triste destino da dolorosa morte, a fim de que nenhuma das aqueias do país se indigne comigo por jazer sem um sudário quem possui tantos haveres”. Assim disse ela e nosso altivo coração deixou-se persuadir. Daí, de dia ia tecendo a sua trama imensa; de noite, mandava acender as tochas e a desfazia [...] (HOMERO, 2004, p. 21).

A personagem, criada por Homero, reside em um ambiente circunscrito ao lar, educando o filho de seu marido (enquanto menino) e prestando total fidelidade a Odisseu no período em que este batalhava na Guerra de Tróia e regressava em uma viagem atribulada, tendo ele permanecido alguns anos com as amantes Circe e Calipso.

De acordo com Randazzo (1996), a *Odisseia* é uma obra que retrata o sistema patriarcal da antiga Grécia. Nas palavras do autor, “[...] a *Odisseia* é a fantasia/mitologia extrema do patriarcado [...]” (RANDAZZO, 1996, p. 173), justamente porque Odisseu tem tudo o que o sistema do patriarcado prescreve, como “*ter uma linda esposa fiel, que sempre esperará por sua volta*” (RANDAZZO, 1996, p. 173, grifo nosso), elementos, como já vimos, presentes no arquétipo da Donzela. De fato, Penélope não se deixa levar pelos pretendentes e, para se manter fiel ao marido, ela, de certa forma, enfrenta-os veladamente, utiliza-se de sua

inteligência e trama um plano, uma vez que acredita que Odisseu ainda vive. Assim, Penélope é descrita como uma mulher “[...] *assaz prudente* e [que] nutre bons pensamentos no coração [...]” (HOMERO, 2004, p. 136, grifo nosso).

De tal modo, Grimal (2005, p. 364) diz que a fidelidade conjugal de Penélope

[...] lhe granjeou a fama e a tornou universalmente célebre na lenda e na literatura antigas. Durante os vinte anos em que o marido esteve ausente em virtude da Guerra de Tróia, ela conservou-se fiel aos votos matrimoniais, sendo, de entre as mulheres dos heróis que participaram em tal guerra, praticamente a única que não sucumbiu aos *demônios da saudade* [...] (grifo nosso).

De acordo com Chatagnier (2014, p. 22), ecoando os dizeres de Beauvoir (1970), “a mulher está destinada a se guardar para o marido e ao mesmo tempo aceitar qualquer tipo de traição por parte dele, sem ao menos ter o direito de reclamar”. O excerto nos possibilita confirmar que Penélope possuía o status social da antiga mulher grega, condicionado pelo meio cultural e político da época. A mulher de Odisseu estava posicionada exatamente no lugar em que a mulher clássica deveria estar: submissa ao marido, fiel e dona de casa.

Outras personagens, caracterizadas como passivas e circunscritas ao lar, podem ser citadas. Andrômaca, mulher de Heitor, é representada como uma mulher submissa. A personagem inclusive fora dada como despojo de guerra, um “prêmio”, a Neoptólemo, após a queda de Troia e a morte de Heitor. Hécuba, personagem também na narrativa da guerra de Troia, foi a segunda esposa de Príamo. A seu respeito, Grimal (2011, p. 194, grifo nosso) afirma um ponto chave: “Em Homero, *Hécuba desempenha um papel bastante apagado*”. Podemos concluir que isso se deve aos fatos de a narrativa homérica caracterizar suas personagens femininas de forma passiva ou pejorativa e se concentrar nas personagens masculinas que desempenharam a função de herói, no plano narrativo, como Aquiles.

É possível dizer, com base no que foi exposto, que a representação da mulher na Literatura Clássica ia ao encontro da sua situação social e das postulações filosóficas que a ela eram dirigidas. Dos exemplos citados, destacamos Penélope como representação de todas as características que a sociedade grega esperava e impunha: submissa, geradora de prole, fiel ao marido, cuidadora dos bens, da casa e dos filhos. Não devemos nos esquecer de que há personagens femininas fortes na Literatura Clássica, como Medeia, Atalanta e Camila, mas tais personagens, apesar de romperem alguns padrões sociais da época, ainda eram descritas de forma pejorativa e preconceituosa no percurso narrativo de suas histórias (vide Medeia e Atalanta) ou deixadas em segundo plano (vide Camila, afinal, a história é sobre o herói

Eneias), decorrência do fato de a sociedade patriarcal censurar qualquer ato feminino que rompesse o padrão da mulher da época.

Após essa breve análise, ressaltamos alguns pontos no tocante à História da Mulher no decorrer dos anos, o que, a nosso ver, influenciou o aparecimento de personagens femininas na posição de herói e que empreendem a *esfera do heroísmo clássico*, como Katniss Everdeen. Acreditamos que, com o advento do feminismo (e possivelmente até mesmo antes dele, com mulheres bravias que reivindicaram seu lugar na sociedade e na literatura), da emancipação, da participação política e no mercado de trabalho, em suma, da igualdade de gênero, é possível encontrarmos, no mundo contemporâneo, personagens como Katniss Everdeen na posição de herói de toda uma sociedade.

5.5. O movimento feminista

O feminismo tem sua gênese no século XIX, mais fortemente marcado no XX, com o propósito de reclamar a emancipação da mulher e a igualdade político-social entre os gêneros, visto que quase não houve um “[...] mundo em igualdade de condições [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 14). O movimento feminista, de acordo com Zolin (2009, p. 220), encoraja as mulheres a mudarem sua situação no mundo, de forma que transformações ocorram no seio da sociedade, como o “[...] direito da mulher ao voto, à educação, à licença-maternidade, à prática de esportes, à igualdade de remuneração para função igual etc. [...]”.

Para Hall (2006), o feminismo é um dos cinco avanços da sociologia contemporânea, ao lado de teorias marxistas, a psicanálise de Freud, a linguística de Saussure e os contributos filosóficos de Foucault. O pesquisador jamaicano afirma ainda que o surgimento do feminismo contribuiu tanto como teoria e crítica, quanto como movimento de emancipação do sujeito feminino. Segundo o autor, para além do suporte às mulheres, o feminismo deu voz para “[...] a política social aos gays e lésbicas, as lutas raciais aos negros, o movimento antibelicista aos pacifistas, e assim por diante. Isso construiu o nascimento histórico do que veio a ser conhecido como a *política da identidade* – uma identidade para cada movimento” (HALL, 2006, p. 45).

Dessa forma, o feminismo não objetivou “exterminar” o sujeito masculino; buscou, no entanto, libertar a mulher de uma tradição machista e patriarcal com a finalidade de transformar a sua situação político-social. As mulheres ansiavam e desejavam ser vistas como sujeitos, como um grupo identificável no seio da sociedade, independentes e autônomas, donas de si e de seus corpos. “No espaço aberto pelo recrutamento de mulheres, o feminismo

logo apareceu para reivindicar para as mulheres e para denunciar a *persistência de desigualdade*” (SCOTT, 1992, p. 69). De acordo com Tokita (2012, p. 11), ao passo em que

alguns grupos formados por mulheres começaram a despontar, exigindo maior participação social e política, o patriarcalismo, sistema de organização social que relega ao homem o papel de autoridade e ao sexo feminino o de obediência, paulatinamente, foi perdendo força. [...] O feminismo, nesta progressão, foi um dos responsáveis por esta mudança. Este movimento ganhou espaço e consolidou-se como a luta em favor da concessão da liberdade para os sexos [...].

O movimento feminista, como afirma Scott (1992, p. 97), “tem sido, nas últimas décadas, um movimento internacional, mas possui características regionais e nacionais [...]”. Porém, antes de se globalizar e passar a ser teorizado também em países emergentes, como em países do sul global, o feminismo, como movimento, teoria e crítica, nasce com mais ímpeto na Inglaterra e nos Estados Unidos – possivelmente devido à tradição celta e ao patriarcalismo – com o claro objetivo de indagar os motivos que levaram as mulheres a serem marginalizadas socialmente e de reclamar por um lugar de igualdade em relação aos homens.

Especialistas dividem a história do movimento feminista em cinco ondas. A primeira onda feminista ocorreu na Inglaterra e nos Estados Unidos, do século XIX ao começo do XX. De acordo com Tokita (2012, p. 24), as feministas da primeira onda, trabalhadoras e operárias, reivindicavam “[...] salários iguais e menor jornada de trabalho”, sendo que “o movimento sufragista e campanhas pela igualdade legislativa marcaram o estabelecimento da luta feminina no âmbito político social”. Na Inglaterra, a gênese do movimento se deu com o aumento do trabalho feminino nas fábricas. Em 1903, por exemplo, a família Pankhurst, associada ao Partido Trabalhista, criou “[...] a *Woman Social and Political Union* que [...] empreende uma ação resolutamente militante [...]” (BEAUVOIR, 1970, p. 161). Como resultado, o direito ao voto da mulher inglesa é concedido parcialmente em 1918 e totalmente em 1928.

Nos Estados Unidos, mais especificamente em 1840, a primeira onda é “[...] dedicada à abolição da escravidão e à representação no Congresso dos Estados Unidos como inferência dos princípios da Declaração da Independência. [...] o processo para o sufrágio feminino nos EUA foi um período longo e sofrido [...]” (TOKITA, 2012, p. 25). Além disso, o movimento feminista nos Estados Unidos, uma vez instigado pelos direitos civis e humanos,

[...] moldou seu apelo e sua autojustificativa nos termos da retórica prevalecte da *igualdade*. No processo, o feminismo assumiu e criou uma

identidade coletiva de mulheres, indivíduos do sexo feminino com interesse compartilhado no fim da subordinação, da invisibilidade e da impotência, criando igualdade e ganhando um controle sobre seus corpos e sobre suas vidas (SCOTT, 1992, p. 67, grifo nosso).

Um grande nome do início do feminismo norte-americano é Miss Anthony que, em 1869, funda a Associação Nacional para o Sufrágio das Mulheres. Conforme vemos em Beauvoir (1970), ainda em 1869, Wyoming concede o voto feminino. Paulatinamente, e após inúmeros movimentos no Capitólio e na Casa Branca, outros estados norte-americanos concedem o voto, mas, somente em 1919, o voto é concedido a todas as mulheres.

A segunda onda, por sua vez, tem início na década de 1960 em um contexto anti-guerra e de movimentos dos direitos civis, sendo que ainda vigora nos dias atuais em alguns países. A segunda onda “[...] passava a reclamar, de modo mais ativo, contra a discriminação sexual e a favor da igualdade entre os sexos [...]” (TOKITA, 2012, p. 28). Com as maiores possibilidades de ingresso na educação, a segunda onda do movimento feminista ganhou mais força. Desse modo,

[...] O direito à educação, a abertura do mercado de trabalho somados ao espírito contestador e revolucionário da década de sessenta fizeram esta etapa do movimento feminista ser, muito provavelmente, a mais forte de todas. Levando em consideração o intenso engajamento desta nova onda feminista, fortalecida pelo sufrágio, em adição às novas demandas que se processariam nas décadas citadas, tornava-se inevitável perceber o valor social e histórico, e também político deste movimento (TOKITA, 2012, p. 28-29).

Na segunda onda do feminismo, por ser mais teórica, discussões a respeito da imprecisão e impossibilidade em se estabelecer a identidade feminina como unívoca vieram à luz. Bonnici (2007, p. 215) relata que “[...] mulheres negras reclamaram que o conceito de ‘mulher’ discutido nas teorias feministas era exclusivamente ocidental e eurocêntrico [...]”. A partir disso, as feministas perceberam que a categoria *mulheres* é composta por grupos de mulheres distintos e “feminismos” começaram a surgir. De acordo com Tokita (2012, p. 32), “[...] o movimento foi levado a se dividir em muitos outros, mas os principais segmentos se relacionavam a pontos estratégicos políticos. Sendo assim, surgiram o feminismo radical, o socialista e o liberal [...], o pós-colonial, o católico, entre outros. Isso se deve ao fato de o movimento feminista, se assim podemos dizer, ter desconsiderado outras experiências de mulheres, “[...] ignorava, todavia, as experiências diferentes de várias mulheres que não eram nem brancas nem heterossexuais nem burguesas [...]” (BONNICI, 2007, p. 131). Isso

motivou, como veremos, o surgimento dos estudos de gênero e de *queer*, que caracterizam a terceira onda do feminismo, porque consideram as categorias de raça e classe para além da sexualidade e reavaliam o papel social de todos os sujeitos.

Na França, o feminismo abre seu campo de análise e utiliza teorias provindas de outras áreas do conhecimento. Os nomes de maior destaque do feminismo francês a serem citados são os de Hélène Cixous e Julia Kristeva que, apesar de não serem francesas de origem (Cixous é argelina e Kristeva é búlgara), ofereceram caminhos diferentes “[...] da vertente anglo-americana”, abordando a situação da mulher dentro dos campos da [...] *Linguística*, da *Semiótica* e da *Psicanálise*. Trabalham no sentido de identificar uma possível linguagem feminina” (ZOLIN, 2009, p. 231, grifo nosso). Segundo Zolin (2009), as feministas francesas esperavam provar que as desigualdades entre os sexos são “[...] construídas psicologicamente, dentro de um dado contexto social”. Em harmonia, conforme demonstra Tokita (2012, p. 35-36),

[...] o feminismo francês pensa na possível construção e identificação da ‘subjetividade feminina’. Tendo a psicanálise como ponto de partida, pretende trabalhar com noções de inconsciente como modo de trazer à tona possibilidades sobre o reconhecimento na construção de um sujeito e uma identidade feminina.

Simone de Beauvoir, com o livro *O segundo sexo* – já muito utilizado por nós no subcapítulo 5.4 –, escrito em 1949, contribuiu muito para as teorias feministas francesas que se seguiram a ela e também para teóricas feministas da segunda onda, como Betty Friedan e Kate Millet. De acordo com Bonnici (2007, p. 30), “Simone de Beauvoir (1908-1986) é talvez a teórica e crítica feminista que mais influenciou a *Segunda Onda Feminista* e os feminismos a partir de meados do século 20”. Partindo da visão filosófica do existencialismo, Beauvoir demonstra a opressão e a discriminação da mulher, a começar pelas sociedades primitivas até as atuais. Seu livro é um marco na história e é o ponto de partida para se entender todo o processo de marginalização da mulher.

A terceira onda é caracterizada pelos estudos de gênero, com início na década de 1990. Essa nova onda nasceu com o objetivo de preencher as lacunas e responder as falhas encontradas na segunda onda, bem como demonstrar a inviabilidade de se universalizar a identidade feminina, visto que a segunda onda visava as experiências de mulheres brancas, de classe alta e de países desenvolvidos. Desse modo, demonstra que há diversos tipos de sujeitos, pautados não somente pela diferença sexual, mas igualmente por raça, classe social, país de origem, etc. Com isso, a terceira onda desconstruiu a noção de *universal womanhood*,

ou seja, a ideia de que exista apenas uma identidade feminina, revelando as inúmeras formas que o feminismo pode assumir, como o feminismo lésbico, por exemplo. Nasce aqui a análise pós-estruturalista de gênero, a desconstrução do binarismo sexo/gênero e o desalinhamento entre sexo/gênero/desejo, teorizados principalmente por Judith Butler, considerada um marco na crítica e teoria feministas.

A quarta onda, que surge em 2008, caracteriza-se por um feminismo que vai da academia para o discurso público, no que diz respeito à igualdade de gêneros. Conforme observamos no site do Instituto Humanitas Unisinos, a quarta onda é um movimento representado por “diferentes correntes”. Ainda de acordo com o site, a quarta onda é “[...] marcada pela popularização e democratização do feminismo na rede [social] ou através dela. As bandeiras são diversas [...] e temas das outras ondas são revisitados – aliás, sua principal característica não é a temática abordada, mas a massificação do feminismo” (Disponível em: <http://www.ihu.unisinos.br/564269>). Embora tenha sido criada no Canadá, a “Marcha das Vadias” é um exemplo de protesto da quarta onda que se internacionalizou, chegando a outros países, como ao Brasil.

A quinta onda, por fim, é um movimento (incipiente, talvez) por meio do qual se discute o conceito dos feminismos futuros. Caitlin Moran, autora e jornalista inglesa, a porta-voz dessa onda, publica, em 2011, o livro *Como ser uma mulher* (do original em inglês *How to be a woman*), um manifesto cheio de humor com mais de 260 mil exemplares vendidos na Inglaterra. Na obra, a autora discorre sobre temas como a menstruação, o aborto, as diferenças entre os salários, como as mulheres devem encarar o machismo, etc. Para Anselmi (2012), o livro de Moran é um manifesto chocante e engraçado, no qual a autora clama para que uma quinta onda do feminismo surja. Vale dizer, por fim, que Moran apoia o “Partido de Igualdade das Mulheres” no Reino Unido.

Outros pesquisadores afirmam que vivemos, atualmente, o pós-feminismo, porque “[...] constata-se o envolvimento do feminismo com outros discursos caracterizados pelo sufixo ‘pós’, como pós-estruturalismo, pós-modernismo, pós-colonialismo e outros [...]” (BONNICI, 2007, p. 211). Ainda de acordo com Bonnici (2007, p. 212) o pós-feminismo se caracteriza, principalmente, “[...] por uma instável identidade feminina [...]”, o que vai exatamente ao encontro do que postula Hall (2006, p. 12), quando afirma que “[...] o sujeito, previamente definido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado, composto não de uma única, mas de várias identidades [...]”. Ora, é exatamente isso o que os estudos de gênero demonstram, ou seja, a impossibilidade de se ter uma identidade feminina estável, uma vez que há de se considerar outros fatores, como raça,

sexualidade, classe, etc. Desse modo, na terceira onda ou no pós-feminismo, há discussões ao redor do termo “mulheres”, ou seja, há a pluralização do termo de forma que se torne evidente a pluralização dos indivíduos.

Conforme evidencia Chatagnier (2014), as lutas feministas passaram por diversos períodos, ora vencendo e adquirindo o que reivindicavam, ora perdendo – por vezes até mesmo contradizendo-se. De qualquer forma, é inegável e perceptível que, por meio desses movimentos, que são teóricos, críticos, políticos e sociais, as mulheres “[...] conseguem um lugar na sociedade e colocam a *identidade* feminina no mesmo patamar da masculina” (CHATAGNIER, 2014, p. 22, grifo nosso). Nesse sentido, um dos evidentes ganhos do feminismo foi inserir a mulher nos debates sociológicos, visto que, por muito tempo, a sociologia teve, como sujeito de análise, o homem branco, de classe alta, heterossexual. De acordo com Adelman (2012, p. 30), “[...] é só na segunda metade do século XX, após várias décadas de debates, que emergem certas vertentes da teoria social contemporânea [como o feminismo] que reconhecem plenamente a ‘outra face’ [...]”.

O feminismo faz a sociologia olhar para a(s) identidade(s) feminina(s), agora produzida pelas próprias mulheres (diferentemente do que acontecia na Grécia e Roma, por exemplo), e também contribui para que outras identidades se coloquem no mundo, identidades que foram, por tanto tempo, escamoteadas da História e da Sociologia, como a dos negros, dos *queers*, das ex-colônias, etc. A partir de movimentos sociais e políticos, como o feminismo, que é o nosso foco, surge a epistemologia da alteridade (o pensar sobre o outro) e “[...] se visibilizam e se legitimam ‘saberes subalternos’ [...]” que não foram “[...] de modo algum uma presença histórica circunscrita ao momento presente [...]” (ADELMAN, 2012, p. 31-32).

A partir desse requerimento de visibilidade, as mulheres ou, então, as identidades femininas, eclipsadas da história, começam a contá-la a partir de sua perspectiva, seja no documento histórico, seja na literatura. Virginia Woolf é um exemplo de autora que reivindicou seu espaço como escritora, escreveu ensaios feministas e colocou personagens femininas em evidência. De acordo com Zolin (2009, p. 222), Woolf “[...] escreveu uma série de ensaios sobre a escrita da mulher, sendo, por isso, considerada uma importante precursora da crítica feminista”. Então, a partir de pensadoras e autoras como Virginia Woolf, nasce a literatura sobre as mulheres, uma literatura que foca a(s) identidade(s) feminina(s), por tanto tempo desconsiderada(s).

Com isso, são evidentes as conquistas do movimento feminista, seja no campo sócio histórico, seja no campo artístico. É possível afirmar, então, que na Antiguidade Clássica era

raro existir um herói feminino (principalmente uma personagem feminina que empreenda a jornada do herói com os elementos nucleares do monomito de Campbell) devido à marginalização da mulher, inserida em uma sociedade que era extremamente machista. Porém, na Contemporaneidade, uma personagem feminina caracterizada como Herói Clássico é possível graças ao advento do movimento feminista, às lutas pela igualdade de gênero e à consequente fragilização da família patriarcal. Assim, por meio da literatura, mais especificamente, em “Jogos vorazes”, percebemos que as representações de homens e mulheres se transformaram, no que concerne à reorganização do modelo vigente na Literatura Clássica efetuada por Collins.

5.6. Rompimento de estereótipos sexistas em “Jogos vorazes”

Conforme aponta Rubin (1993, p. 20, grifo nosso), ainda que essa afirmação tenha sido feita há mais de duas décadas, alguns “[...] tipos de relações de sexualidade estabelecidos no opaco passado humano *ainda* dominam nossas vidas sexuais, nossas ideias sobre homens e mulheres e os meios de educar nossas crianças [...]”. Entretanto, os movimentos feministas, que tiveram “[...] *um impacto enorme sobre como vivemos hoje*” (ADELMAN, 2012, p. 32, grifo nosso), abriram e abrem continuamente nosso olhar, demonstram meios de termos uma sociedade mais igualitária e justa, livre de estereótipos, e propõem que não pensemos na mulher de uma forma pejorativa e/ou depreciativa, que ressalte as diferenças para o preconceito, que não a consideremos mais como um objeto sexual, frágil, submissa, etc. Em concordância, Chatagnier (2014, p. 10) ressalta: “pesquisas comprovam que a mulher não é biologicamente, nem mentalmente, inferior ao homem [...]”, como pensavam os gregos da Antiguidade Clássica.

Isso repercutiu, evidentemente, nas artes em geral. Até há pouco tempo, a literatura, por exemplo, reproduzia estereótipos da mulher, ainda mais se escrita por autores homens. De acordo com Bonnici (2007), isso se deve ao fato de ainda existirem resquícios do sistema patriarcal em nossa sociedade, cuja representação legou às mulheres o segundo plano ou papéis marcadamente estereotipados, “[...] em termos de sedução, objetos sexuais, feminilidade, dependentes, consumidoras e ocupadas com trabalhos domésticos, enquanto os homens mostram independência, autoridade e dominância [...]” (BONNICI, 2007, p. 80). Ou seja, as mulheres, em sociedades patriarcais, nunca (ou quase nunca) apareciam em primeiro plano ou em papéis predominantemente heroicos – entendidos, nos termos de Campbell

(1997), em *O herói de mil faces*, como pessoas que passam por inúmeras aventuras e, no final da jornada, recebem uma recompensa.

Com base no que foi exposto, podemos afirmar que heróis do sexo feminino, na literatura ou no cinema, só apareceram com mais força recentemente, pois muitos, inseridos em uma sociedade patriarcal e machista, ainda viam a mulher como uma “moça indefesa que precisa ser resgatada pelo herói”. Ademais, as personagens femininas, seja na literatura, seja no cinema, geralmente ocupavam papéis secundários ou inferiores. De acordo com Chatagnier (2014, p. 32),

[...] à mulher ficam destinados apenas dois papéis opostos: anjo e monstro. O papel de anjo está ligado à bondade, à doçura, à subserviência e, conseqüentemente, destinado a permanecer no ambiente privado, cuidando da casa, do marido e dos filhos. Já o papel de monstro liga-se às imagens da bruxa, da louca, da sereia, e foge da convenção social, podendo ser associado às trevas, à escuridão, ao subterrâneo [...].

Diferentemente, Suzanne Collins (2010, 2011a, 2011b), em “Jogos vorazes”, dá posição de herói à mulher: sua personagem, Katniss Everdeen, possui coragem, força, inteligência, bravura, entre muitos outros atributos, assim como os heróis da Antiguidade Clássica (Teseu, Hércules, Perseu, etc.). Para além da representação do modelo de Herói Clássico (proposto por Campbell (1997) com partida-aventuras-regresso-recompensa, o qual nomeamos *esfera do heroísmo clássico*), da mudança na representação de arquétipos literários (Herói *versus* Donzela) e do resgate de nuances da deusa Ártemis (uma deusa feminista), já analisados por nós nos capítulos e subcapítulos precedentes, nossa hipótese é a de que a personagem Katniss Everdeen rompe com inúmeros estereótipos, confirmando um caráter feminista.

Vejamos três pontos interessantes, no percurso narrativo da série, que fazem de Katniss Everdeen uma personagem feminina diferente do padrão de mulher esperado, não somente na Grécia e Roma antigas, mas também ainda encontrado na contemporaneidade. O primeiro diz respeito ao âmbito privado e público e aos trabalhos destinados a cada gênero. No segundo exemplo, veremos a questão da ditadura da beleza. Por fim, no terceiro, abordaremos o heroísmo, diferindo-o em “heroísmo *feminista*” e “heroísmo clássico”. Perceberemos que há, na série “Jogos vorazes”, uma quebra com estereótipos há tanto tempo enraizados nessas culturas e, ao mesmo tempo, um espelhamento que reflete o anseio do movimento feminista em fazer da mulher um sujeito da importância do homem.

Sabemos que o privado, na Antiguidade Clássica, era geralmente destinado às mulheres e o espaço público, aos homens. Como vimos, na Grécia antiga, a mulher devia permanecer em casa, não era permitida a sua presença em discussões políticas e tinha de obedecer ao marido (e também ao pai ou ao Estado). Em Roma, onde a situação da mulher era um pouco diferente daquela da Grécia, era mais frequente vê-la nas ruas, mas, como observou Beauvoir (1970), a participação ativa da mulher na sociedade romana ainda era restritiva. Em relação à divisão de trabalhos, cada sexo tinha seu ofício: a mulher deveria tecer, cuidar da casa, cozinhar, etc. O homem podia ocupar cargos mais importantes, como governantes de Estado, ir à guerra, caçar, etc. No enredo da série “Jogos vorazes”, não há essa separação de gêneros, porque homens e mulheres podem igualmente habitar qualquer espaço e trabalhar em qualquer ofício. Ademais, meninos e meninas são considerados tributos para participar dos Jogos, não apenas meninos. Confirmamos isso na figura de Katniss, ao observarmos mais atentamente alguns exemplos em relação ao espaço privado e público e também em relação ao trabalho.

No primeiro romance, *Jogos vorazes*, Katniss vai à escola, ao mercado, chamado *Prego*, e, além disso, tem a coragem de enfrentar a lei que veta caçar na campina: “Mesmo sendo proibido entrar na floresta e a caça ilegal incorrer em penas mais severas, mais pessoas correriam o risco se possuíssem armas. A maioria, porém, não tem *ousadia* suficiente para se aventurar portando apenas uma faca” (COLLINS, 2010, p. 11-12). Como observamos, Katniss tem a coragem de caçar para prover alimentos e dinheiro para sua casa, uma prática considerada ilegal para *homens e mulheres*. Vale mencionar que ela não faz isso sozinha, mas na companhia de Gale, um antigo amigo. Esse exemplo permite-nos verificar que a mulher é retratada como igual ao homem na série de Collins (uma das reivindicações do feminismo): ambos os sexos não podem caçar na Campina, mas uma garota e um garoto infringem a lei.

Ademais, quando Katniss e Peeta são levados para a Capital, ambos se exercitam no Centro de Treinamento e são tratados como iguais. Aliás, Katniss se sobressai e rompe com os estereótipos de trabalhos, porque, enquanto Peeta não possui nenhuma habilidade com armas, Katniss sabe caçar com arco e flecha, uma atividade considerada masculina na Antiguidade Clássica:

- Ela é excelente – diz Peeta. – Meu pai compra esquilos dela. Ele sempre comenta sobre como as flechas nunca penetram o corpo. Ela atinge todos os bichos nos olhos. É a mesma coisa com os coelhos que ela vende no açougue. Ela consegue abater até gamos.

Essa avaliação que Peeta faz das minhas habilidades me pega totalmente de surpresa. Primeiro por ele ter notado e segundo por ele estar me incentivando (COLLINS, 2010, p. 99).

Não podemos deixar passar despercebido o fato de, em *A esperança*, último romance da série, Katniss participar das decisões político-sociais no que diz respeito à rebelião dos distritos de Panem contra a Capital. Quando o Distrito 2 se torna o último a ser conquistado pelos rebeldes, Katniss estabelece que é ela quem deve ir ao local, a fim de ganhar sua confiança:

- Para onde você quer ir? – pergunta Haymitch.
- Para a Capital. – É o único local que me vem à cabeça, onde eu tenho um serviço a fazer.
- Não vai dar – diz Plutarch. – Não até que os distritos estejam em nosso poder. A notícia boa é que os combates estão quase todos acabados em todos, com exceção do 2. Mas aquele lá é uma noz difícil de se quebrar. É isso aí. Primeiro os distritos. Em seguida a Capital. E depois vou poder caçar Snow.
- Ótimo – digo. – Então me manda para o 2. (COLLINS, 2011b, p. 208).

Ela impõe sua voz e, com isso, afirma seu direito de participar de todas as reuniões sobre a guerra. Ainda mais: exige sua participação diretamente na guerra, dois fatos que a diferenciam das mulheres gregas, nos planos narrativo e histórico, pois elas não participavam nem das discussões de estratégias guerreiras nem das batalhas.

A partir desses exemplos – da caça ilegal, do treinamento na Capital e da participação de Katniss nas decisões políticas e bélicas –, inferimos que a personagem feminina de Collins realmente habita o mesmo espaço que os homens, ou seja, pode caminhar tranquilamente nas ruas do Distrito 12, infringe a lei imposta pela Capital, caça na Campina na presença de um amigo homem e, além disso, discute questões de guerra. Ela é retratada fora dos estereótipos clássicos de mulher fraca. Há, com isso, uma ruptura com a tradição machista que encerra a mulher nos aposentos e atribui, apenas ao homem, o poder e a força. Consideramos isso, portanto, um reflexo dos movimentos feministas que lutaram por levar as mulheres do privado ao público.

Observemos o segundo exemplo que, mais uma vez, coloca homens e mulheres em posição de igualdade. O senso comum propaga uma antiga crença segundo a qual “[...] a mulher deve ser bonita, deve andar bem arrumada, deve saber cozinhar, lavar, passar, costurar – e isso lhe basta para conseguir um bom casamento e, logo, um futuro digno como dona de casa. O oposto é sinal de falta de perspectiva e destino [...]” (CHATAGNIER, 2014, p. 60).

Bonnici (2007, p. 49) afirma que, como consequência dessa crença, “[...] os produtos comerciais (cosméticos, alimentos dietéticos e outros) perpetuam a procura do corpo ideal; o mesmo pode ser dito a respeito das grandes indústrias envolvendo vigilantes de peso, cirurgias [estéticas] [...]”. O corpo da mulher é idealizado e esse fato corrobora em estereótipos, como o do corpo perfeito, do cabelo liso, etc. Entra aqui o termo *femininity* que, de acordo com Macedo e Amaral (2005, p. 68, grifo nosso), diz respeito ao modo como “[...] um conjunto de regras [são] impostas à mulher pela sociedade patriarcal, de forma a torná-la atraente (quer em comportamento, quer na aparência) *aos olhos masculinos* [...]”.

Na narrativa de *Jogos vorazes*, Katniss e os outros tributos, sejam meninas ou meninos, devem passar pelo *Centro de Tratamento*, local onde todos serão submetidos a procedimentos estéticos a fim de parecerem bonitos e saudáveis para a audiência dos Jogos. Não somente os tributos femininos passam por isso, mas igualmente aqueles do sexo masculino. Collins (2010, p. 137) conta que todos da Capital, homens e mulheres, submetem-se a padrões de beleza: “Na Capital, as pessoas fazem cirurgias para parecerem mais jovens e magras [...]. Rugas não são desejáveis. Uma barriga pronunciada não é sinal de sucesso”. Isso demonstra, mais uma vez, o fato de a autora norte-americana colocar homens e mulheres no mesmo patamar, em igualdade. A ditadura da beleza serve, nos romances, para todos os gêneros – o que também, nos dias atuais, podemos observar nas sociedades modernas: homens e mulheres submetendo-se a padrões de beleza.

Então, os membros da equipe de Katniss fazem de tudo para enquadrá-la no padrão social de beleza da Capital, uma metáfora dos nossos dias:

[...] O que inclui esfregar meu corpo com uma espuma densa que removeu não apenas a sujeira, mas pelo menos três camadas de pele, fazer minhas unhas adquirirem um formato uniforme e, principalmente, retirar todos os pelos de meu corpo. Minhas pernas, braços, torso, axilas e partes das sobrancelhas foram depiladas, me deixando com a aparência de um pássaro depenado e pronto pra ser assado. *Não gosto*. Minha pele ficou sensível e picando, e intensamente vulnerável [...] (COLLINS, 2010, 69-70, grifo nosso).

Notemos que a protagonista não gosta de passar por todo esse procedimento. Collins, com sutileza, demonstra o enfrentamento do feminismo contra a ditadura da beleza. Ressaltamos aqui o fato de a sociedade machista ter sempre exigido que as mulheres seguissem um modelo ideal de beleza. O feminismo, por sua vez, busca evidenciar que as mulheres são diferentes e que cada uma pode ter o corpo, o cabelo, etc., que desejar.

Katniss desejava continuar como sempre fora e, apesar de se subordinar a todos os tratamentos de beleza para a abertura e uma entrevista antecessoras dos jogos, demonstrou o seu descontentamento em falas e ações. Effie Trinket, a escolta de Katniss e Peeta, responsável por ensinar à garota as etiquetas de bom comportamento, como andar de salto alto, sentar-se elegantemente, sorrir para a plateia da entrevista, etc., percebe, em Katniss, uma garota fora dos padrões esperados: “[...] Por que você não guarda essa *fúria* para a arena? Em vez disso, imagine que você se encontra entre amigos – sugere Effie” (COLLINS, 2010, p. 127, grifo nosso).

No segundo romance, *Em chamas*, a garota passa novamente por procedimentos de estética para o Tour dos Vitoriosos. Quando os membros de sua antiga equipe de preparação chegam em sua casa, no Distrito 12, eles se surpreendem ao encontrar uma Katniss totalmente fora das normas de beleza.

- Katniss, suas sobrancelhas! – Venia dá um grito [...].

[...]

[...] Mas o que é que eu vou fazer com essas unhas? – Ela (Octavia) agarra a minha mão e a coloca bem aberta entre suas mãos [...].

[...]

Flavius levanta alguns fios dos meus cabelos molhados. Balança a cabeça como quem está desaprovando o que vê, o que faz com que seus cachinhos alaranjados balancem para todos os lados (COLLINS, 2011a, p. 43-44).

Em outro episódio no mesmo romance, um diálogo entre Katniss e Johanna Mason, do Distrito 7, Collins evidencia, no plano discursivo da narrativa, que Katniss, de fato, não se encaixa no protótipo feminino que conhece tudo sobre moda, maquiagem, etc., o que geralmente é esperado de uma mulher em uma sociedade machista: “Papo de garota. O tipo de coisa em que sempre fui muito ruim. Opiniões sobre roupas, cabelo, maquiagem [...]” (COLLINS, 2011a, p. 229). Percebemos uma crítica, por parte da autora, em sua personagem, e um rompimento com os estereótipos da “beleza ideal”, que, por tanto tempo, foram vigentes (e podemos dizer que ainda são, vide as clínicas de estética, os cosméticos vendidos, etc.). A crítica não é direcionada, vale dizer, às mulheres que gostam de maquiagem, de se vestirem dessa ou daquela maneira, mas ao machismo, que impõe à mulher tais padrões. O que Collins demonstra é o fato de a mulher poder ser o que ela quiser.

Por fim, o último ponto que relacionamos são dois tipos de heroísmo. O primeiro, o qual estudamos nesta pesquisa, chamado *heroísmo clássico* – que compreende o percurso descrito por Campbell (1997): *iniciação-separação-retorno* –, e o segundo, o qual chamamos

de *heroísmo feminista*. Conforme demonstra Macedo e Amaral (2005, p. 93, grifo nosso), foi o termo

[...] cunhado pela crítica Ellen Moers em *Literary Woman* (1976), [...] usado por esta autora para descrever o acto de ‘feminismo literário’, isto é, o desenvolvimento de *novas convenções literárias e novas formas* através da criação de protagonistas no feminino, *que resistem ao estereótipo de passividade* [...]. Neste contexto, poder-se-á igualmente referir a importância da confluência do *feminismo* com o princípio heroico na configuração das utopias femininas.

As autoras afirmam ainda que devemos ter em mente que uma personagem feminina protagonista, no plano narrativo de uma história, e dentro da crítica feminista, deve ser “[...] encarada num contexto de *representação*” (MACEDO; AMARAL, 2005, p. 93, grifo do autor), ou seja, o pesquisador deve observar como o(a) autor(a) caracteriza a personagem inserida dentro de um tempo e espaço.

Como já dissemos, há personagens caracterizadas como fortes e independentes na Mitologia, como Medeia e Camila, porém, nenhuma delas está na posição de herói, seja de uma pessoa, seja de um povo, e muito menos perfazem a jornada da *esfera do heroísmo clássico*. Além disso, são vistas, no plano narrativo, de forma pejorativa e são marginalizadas pela sociedade masculina.

De forma muito diferente, e para além do resgate do percurso do Herói Clássico e da mudança na representação de arquétipos, Katniss representa o *heroísmo* do movimento feminista, que demonstra a resistência das mulheres em continuar sendo excluídas, oprimidas, dominadas, marginalizadas. Segundo Chatagnier (2014, p. 64), foi “por meio das lutas feministas que muitos direitos foram adquiridos. O feminismo alcançou um lugar de destaque na cultura pós-moderna, pois a voz da mulher tem sido uma marca insistente em busca de reconhecimento [...]”. Graças ao feminismo, com o decorrer das décadas, a mulher passou a ter uma posição mais ativa na sociedade e se libertou dos papéis sociais que a tradição machista lhe impingiu por tanto tempo. Ela obteve, por meio de todas as lutas, o poder ao voto, pôde trabalhar fora do âmbito domiciliar, ser mãe solteira, estar casada, não querer filhos, etc. Por consequência, sua representação e caracterização nas artes acompanharam positivamente as mudanças no âmbito social.

Katniss Everdeen, portanto, é um exemplo contemporâneo a esse respeito. Ao lado da teoria do *heroísmo clássico* proposta por Campbell (1997) – com todos os elementos constituintes: “mundo natural”, “mundo sobrenatural”, presença do “mentor”, “travessia do

primeiro limiar”, “aliados e inimigos”, “triunfo sobre o último e poderoso adversário”, “retorno” e “recompensa” –, o *heroísmo feminista*, cunhado por Ellen Moers, um ganho para a crítica literária feminista, reforça o heroísmo na personagem de Collins, porque, a nosso ver, ela representa, na literatura, a luta das mulheres. Afinal, Katniss, como vimos, perfaz o ciclo do monomito, rompe com estereótipos enraizados na cultura pelo patriarcalismo, não é caracterizada de forma pejorativa nem como uma personagem passiva, submissa ou marginal, como eram muitas personagens femininas da Literatura Clássica.

A mudança na representação dos arquétipos de Herói e Donzela, a nosso ver, é um elemento-chave da pesquisa, porque distancia Katniss das personagens femininas mitológicas e evidencia a transformação na representação da mulher na Literatura contemporânea. Ora, na Mitologia não encontramos essa estrutura, na qual uma mulher configura-se sob o arquétipo do herói e um homem sob o arquétipo feminino da Donzela. Hércules, Jasão, Teseu e Perseu são exemplos claros de que o homem é quem reproduz as marcas do heroísmo clássico, como a coragem, a sagacidade e a força. Katniss, no entanto, surge como uma representante desse heroísmo e desmistifica o senso comum de que a mulher não pode ser heroína, forte e destemida. Portanto, com a leitura de “Jogos vorazes”, percebemos que os arquétipos não estão mais enraizados na separação sexista de gêneros, porque, como observamos anteriormente, a “[...] sociedade está sempre em transformação de conceitos e valores [...]. Hoje, os papéis dos homens e mulheres não estão tão demarcados como na sociedade tradicional [...]” (MAZUCCHI-SAES, 2005, p. 20).

Apropriando-nos do discurso de Mazucchi-Saes (2005, p. 40), é possível dizer que a mudança no tratamento e na representação de arquétipos literários, em relação aos modelos clássicos, como vimos ocorrer com exemplos da série, “[...] supre necessidades da sociedade, heterogênea em termos de moral, conduta e valores [...]”. Ora, se os papéis da mulher e do homem estão mudando na sociedade, a mudança ocorre na série como reflexo dessas necessidades, que se mostram cada vez mais múltiplas e plurais. Conforme aponta Randazzo (1996, p. 135, grifo nosso),

[...] as mulheres [...] estão literalmente redefinindo a imagem da mulher e o seu lugar na sociedade. Uma coisa não deixa dúvidas: *as velhas mitologias femininas são restritivas demais*. As mulheres estão à cata de novas mitologias capazes de refletir os novos anseios e papéis da sociedade contemporânea.

No entanto, há muito pelo que se lutar ainda, porque, “apesar de a contemporaneidade representar uma nova era, é possível afirmar que nem todos os discursos hoje proferidos estão

livres de resquícios da tradição [...]” (CHATAGNIER, 2014, p. 43). Há muito preconceito, sexismo, racismo, homofobia e desigualdades sociais, não somente nos discursos, mas igualmente nas ações. Um vídeo do site *Feminicídio no Brasil* relata que, a cada uma hora e meia, uma mulher morre pelas mãos de um homem no país. Felizmente, leis como a *Maria da Penha* e a criminalização do feminicídio surgem para combater tantos casos de morte de mulheres. O “[...] avanço da tecnologia e a propagação da mídia colaboram muito para denúncias de discriminações [...]” (CHATAGNIER, 2014, p. 45).

A literatura nasce também como um desses espaços para denúncias. Conforme observa Nigro (2015, p. 16), a literatura é o lugar da ruptura, ou seja, “[...] ao reavaliar os espaços ocupados pelo gênero na obra literária, reavaliam-se os papéis das personagens femininas/masculinas e cria-se o lugar para a ruptura”. Um espaço onde se evidencia personagens homossexuais, femininos, negros e pobres, que lutam por um espaço na sociedade. Um espaço que, no caso de “Jogos vorazes”, coloca a mulher na posição de herói e mostra o processo evolutivo da sociedade. Katniss é sintoma e necessidade de nossos tempos, porque representa a identidade cultural do feminismo, uma mulher que luta por seus ideais, que impõe sua voz e coragem, e faz de tudo para livrar o país das mãos de um vaidoso tirano, que detém todo o poder em suas mãos às custas do sofrimento e miséria de grande parte da população. Katniss, no entanto, só consegue libertar seu país porque o povo de Panem acredita nela, está cansado de sofrer submetido ao governo tirânico de Snow e a toma como líder de uma grande rebelião.

Além de representar o heroísmo clássico e o feminista, a personagem de Collins pode ser interpretada como uma releitura de um herói histórico, Espártaco, um escravo-gladiador que também foi líder de uma revolução. Nossa hipótese é que, para além do modelo de Herói Clássico e de sua conseqüente redefinição, no sentido de ser caracterizado em uma personagem feminina, a autora estadunidense resgatou um modelo de herói histórico masculino que, como veremos, já foi retratado em outras obras literárias, e o inseriu na caracterização de sua personagem *feminina* central.

6. Katniss Everdeen e Espártaco: personagens unidos pelo heroísmo

O objetivo desse capítulo é apresentar uma comparação entre Katniss Everdeen e Espártaco, visto que nossa hipótese é a de que há nuances da história do personagem de Howard Fast (1981) no enredo da série “Jogos vorazes”. Pelo viés intertextual, verificaremos de que modo episódios do plano narrativo e características da personagem Katniss, que já representa os consagrados heróis da Mitologia, podem ser interpretados como uma releitura desse herói histórico, ficcionalizado por Howard Fast, que, como Katniss, tornou-se um herói e símbolo de uma revolta.

6.1. A transcendência textual em Genette e o intertexto em Samoyault

Quando objetivamos analisar uma obra pelo viés intertextual, devemos trazer ao estudo a obra *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*,³³ do renomado pesquisador francês Gérard Genette (2010). Segundo o autor, o objeto da poética não é o texto singular, mas “[...] hoje, mais amplamente, [...] este objeto é a *transtextualidade*, ou transcendência textual do texto, que definiria já, grosso modo, como ‘tudo que o coloca em relação, *manifesta* ou *secreta*, com outros textos’ [...]” (GENETTE, 2010, p. 13, grifo do autor, grifo nosso). É pertinente ressaltar o fato de que Genette, em sua obra, atenta-se às cinco formas de transtextualidade – intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitekstualidade e hipertextualidade (Cf. GENETTE, 2010, p. 14-18) –, porém, priorizamos a intertextualidade, pois é o tipo transtextual mais indicado para o nosso propósito, ou seja, averiguar as relações de presença da obra de Howard Fast na de Suzanne Collins.

A obra *A intertextualidade*, da escritora francesa Samoyault (2008),³⁴ configura-se como um aparato teórico de grande importância para aqueles que intentam um estudo intertextual. Além de evidenciar a historicidade do termo, a autora, baseando-se em inúmeros e renomados autores, dentre eles o próprio Genette, apresenta uma síntese das propostas teóricas sobre a intertextualidade e as diversas práticas referentes ao termo, como a citação, a alusão, a referência, etc. Além disso, a autora francesa aborda outros temas importantes, como a chamada “intertextualidade aberta”, que será melhor discutida em breve.

Combinadas, as duas obras oferecem uma base teórico-tipológica sólida para um estudo intertextual. Genette define, em sua obra, cinco tipos de transtextualidade, como já

³³ Do original *Palimpsestes, la littérature au second degré*, 1982.

³⁴ Do original *L’Intertextualité: mémoire de la littérature*, 1968.

mencionamos, os quais são determinados conforme um grau “crescente de abstração, implicação e globalidade” (GENETTE, 2010, p. 14). A primeira forma que Genette elenca é a *intertextualidade* propriamente dita, ou seja, a “[...] relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em outro [...]” (GENETTE, 2010, p. 14). Genette (2010), então, demonstra que, para os casos de *intertextualidade* – a relação explícita ou implícita entre dois ou mais textos –, podemos encontrar formas como a citação, o plágio e a alusão.

O autor defende que a transtextualidade, e todos os seus tipos, – com exceção da arquitextualidade, que para o autor é “a própria classificação (literária)” (GENETTE, 2010, p. 23) – é, portanto, um aspecto da textualidade ou, então, da literariedade de uma obra, e que “[...] não são classes estanques, sem comunicação ou interseções. Suas relações são, ao contrário, numerosas e frequentemente decisivas [...]” (GENETTE, 2010, p. 22). Dessa forma, a transtextualidade faz parte do estilo e do discurso de um determinado autor,³⁵ que recorre a mecanismos transtextuais (e assim intertextuais, hipertextuais, etc.) para compor a sua obra.

Seja por meio da intertextualidade, ou por outra prática transtextual, como a paratextual (título, nota de rodapé, etc.), “[...] um texto não existe sozinho, é carregado de palavras e pensamentos mais ou menos conscientemente roubados, sentem-se as influências que o submetem, parece sempre possível nele descobrir-se um subtexto [...]” (SAMOYAULT, 2008, p. 42). Isso nos leva a entender que todo texto, toda obra, em maior ou menor grau, é transcendente (nos termos de Genette), porque mantém relação com outros textos (seja de co-presença ou de derivação). Há, dessa forma, todo um substrato textual que se relaciona ao compor um novo superstrato, o texto novo joga com a tradição literária, “com a biblioteca, em vários níveis, *implícitos ou explícitos*” (SAMOYAULT, 2008, p. 45, grifo nosso).

Baseando-nos nessas instâncias transtextuais de Genette (2010), em Samoyault (2008) e em outras postulações teóricas desses e de outros autores que são chamadas no momento da análise, estamos aptos a entender como a história de Espártaco, de Howard Fast (1981), serve de fonte literária – ou, em maior escala, serve de fonte artística – e como esse resgate constrói sentidos na série “Jogos vorazes”.

³⁵ De acordo com Samoyault (2008, p. 13, grifo nosso), a intertextualidade parte de “duas direções distintas: uma torna-a um *instrumento estilístico*, linguístico mesmo, designando o mosaico de sentidos e de discursos anteriores, produzido por todos os enunciados (seu substrato); a outra torna-a uma noção poética, e a análise aí está mais estreitamente limitada à retomada de enunciados literários (por meio da citação, da alusão, do desvio, etc.) [...]”.

6.2. A releitura de Espártaco, de Howard Fast

Antes de compararmos os personagens, devemos ressaltar que utilizamos o romance de Howard Fast (1981), originalmente publicado, nos Estados Unidos da América, em 1951, por três razões: (i) a pesquisa de mestrado se encontra no campo dos Estudos Literários, (ii) são várias as dificuldades de historiadores retratarem a história de Espártaco, devido às poucas fontes encontradas, sendo muitas vezes fragmentadas³⁶ e (iii) principalmente porque, na obra de Fast (1981), podemos encontrar “[...] o tema da luta contra a opressão política e social [...]” (SALVADOR, 2013, p. 1), tema que encontramos em “Jogos vorazes”, afinal, Katniss Everdeen luta contra a opressão política e social de um poder centrado nas mãos de um tirano. Há uma distância, evidentemente, entre o Espártaco histórico e o personagem de Fast, mas temos de “[...] fazer justiça à preocupação do autor com as fontes [...], nota-se, estudou e analisou com profundidade para a elaboração de seu livro” (CARDOSO, 2015, p. 7-8).

De fato, utilizamos o Espártaco ficcional na nossa análise, mas devemos, antes de analisar a obra de Fast (1981), perpassar pelo Espártaco histórico. A história do gladiador pode ser encontrada em várias fontes de autores gregos e latinos, como Apiano, Salústio, Floro (SHAW, 2001), com certas variações nos relatos, mas é Plutarco, em *A vida de Crasso*, que mais conta sobre a vida do escravo por meio da do general Crasso, que o combateu diretamente. Conforme notamos em Macmanus (2014), Espártaco não nasceu escravo, mas sim um homem livre na Trácia. Ainda de acordo com a autora, ele teria servido ao exército romano, mas, ao fim, desertando-se, foi preso e vendido como gladiador para o *lanista* (termo que designa o dono de escola de gladiadores) Baciato, em Cápua, cidade próxima a Roma.

Então, como demonstra Cardoso (2015), o herói histórico, tendo como grandes atributos a força e a prudência, elementos do arquétipo do Herói, acompanhado por cerca de 70 gladiadores, fugiu da escola de Cápua e desafiou o poderio romano, conseguindo juntar, até o final da guerra, cerca de 240 mil outros escravos, sendo a sua maioria escravos de fazendas, além de mulheres e crianças. É pertinente mencionar que o Espártaco histórico não liderou a guerra servil sozinho, mas foi acompanhado por Crixus e Oenomaus, outros dois gladiadores. De acordo com Cardoso (2015, p. 10), “a obrigação de lutar para o

³⁶ Conforme demonstra Cardoso (2015, p. 6, grifo nosso), soma-se a isso “[...] o facto de apenas sobreviverem os relatos dos vencedores, muitas vezes, deturpados para servir um qualquer propósito mais propagandístico que de *pureza factual* ou escritos para omitir, esconder e relativizar a real dimensão dos acontecimentos [...]”. Em outras palavras, aqueles que escreveram sobre Espártaco podem ter deturpado a história para não demonstrar as fraquezas do poderio romano.

entretenimento da multidão ou dos romanos mais abastados terá sido a principal razão que levou [...]” Espártaco a se revoltar. Ainda de acordo com o autor, “[...] a revolta eclodiu durante as horas de refeição, com os escravos a tomarem quaisquer objetos afiados na cozinha para assaltarem os guardas dos seus captores” (CARDOSO, 2015, p. 11).

Após ter enfrentado e vencido inúmeros generais e soldados romanos – dentre eles, o pretor Cláudio Glaber, que levou ao campo de batalha, segundo Cardoso (2015), três mil homens, dentre outros generais e pretores –, o exército de Espártaco foi derrotado por Crasso, um general romano. Crasso, de acordo com Macmanus (2014, s/p, tradução nossa), “[...] era o homem mais rico de Roma, um nobre de uma velha família plebeia [...]”.³⁷ Ainda de acordo com a pesquisadora, “foram dados a Crasso seis novas legiões mais as quatro legiões consulares [...]”³⁸ (MACMANUS, 2014, s/p, tradução nossa) a fim de que pudesse enfrentar os escravos insurgentes.

A derrota aconteceu principalmente pelo fato de o exército de escravos ter se dissipado, porque, enquanto Espártaco desejava fugir para a Gália, nem todos concordaram, pois ansiavam destruir Roma. Conforme observamos em Cardoso (2015), os escravos estavam iludidos pelas vitórias anteriores, tanto é que os gauleses e os germanos que se separaram do herói foram perseguidos e mortos. Foi no terceiro ano de guerra que o general Crasso entrou em cena, enfrentando e derrotando o exército de Espártaco. Alföldy (1989, p. 85, grifo nosso) afirma que a resistência somente fora destruída “[...] após prolongada guerra com avanços e recuos para ambas as partes, e em que Roma teve de utilizar nada mais, nada menos, que *oito legiões* sob o comando de Marco Licínio Crasso, assim conseguindo vencer os revoltosos”.

Após dois anos de guerra (73-71 a.C.), o fim dos escravos sobreviventes foi o mais severo possível: “[...] cerca de 6000 escravos foram capturados ainda com vida e [...] crucificados ao longo dos 201 quilômetros da estrada que então ligava Cápuia a Roma [...]” (CARDOSO, 2015, p. 16). Devemos ter em mente que, apesar da derrota de Espártaco, Roma foi “[...] seriamente ameaçada por um exército de escravos [...]” (CARDOSO, 2015, p. 4). Shaw (2001, p. v, tradução nossa), a esse respeito, afirma que Espártaco “[...] deu início a um dos episódios mais violentos de resistência de escravos conhecido na história do Império Romano [...]”.³⁹

³⁷ Tradução livre do original: “[...] was the wealthiest man in Rome, a noble from an old plebeian family [...]”.

³⁸ Tradução livre do original: “[...] Crassus was given six new legions plus the four consular legions [...]”.

³⁹ Tradução livre do original: “[...] he ignited one of the most violent episodes of slave resistance known in the history of the Roman Empire [...]”.

Um ponto interessante a se destacar, antes de prosseguirmos, é o fato de a guerra servil liderada por Espártaco ter sido a terceira dentro do território italiano. Outras duas a precederam, mais especificamente na Sicília, uma ilha ao sul da Itália, conforme podemos confirmar em Shaw (2001, p. 1-2, tradução nossa):

As duas guerras de escravos antecedentes foram centradas mais ao sul, na ilha da Sicília, a primeira província do Império Romano além-mar. A primeira guerra siciliana de escravos durou de 135 a 132 a.C.; a segunda de 104 a 100 a.C. Dois carismáticos escravos comandantes lideraram as forças em cada uma das guerras: Eunus e Kleon na primeira e Athenion e Salvius na segunda.⁴⁰

De acordo com pesquisadores dos estudos romanos, inclusive Shaw (2001), essas duas guerras servis podem ter ajudado a impulsionar a revolta de Espártaco.

Enfim, Cardoso (2015) afirma que a história do herói fora utilizada diversas vezes, ao longo dos séculos, como fonte de criação artística e também política – citemos que o pensador Karl Marx utilizou o escravo como exemplo de luta contra a opressão. É exatamente nesse ponto que entra a obra de Howard Fast, escritor norte-americano, nascido em 11 de novembro de 1914. Segundo Salvador (2013, p. 6, grifos do autor),

[...] Fast pertenceu ao *Communist Party USA* [partido comunista dos Estados Unidos da América], entre 1954 e 1957, caracterizando-se a maioria das suas obras por uma ideologia claramente de esquerda. Esta circunstância entrou em colisão com o ambiente anticomunista que, então, se vivia nos Estados Unidos, criando ao autor de *Spartacus* inúmeras barreiras tanto no plano profissional como no pessoal.

Howard Fast, apesar de caçado e preso pelos anticomunistas dos Estados Unidos da América – aqui incluímos o maior nome da ação anticomunista americana: Joseph McCarthy, considerado por muitos de sua época um “herói americano” – e da grande onda de censura às publicações de ideologias de esquerda, conseguiu publicar *Espártaco*, que escreveu enquanto preso. Perante inúmeras recusas,

[...] Fast enviou o manuscrito para cinco editoras de renome [...], recebendo cinco respostas negativas, igualmente em consequência das diretrizes do FBI [...]. Após as cinco tentativas frustradas para a publicação de *Spartacus* por grandes editoras, Fast recebeu a resposta de uma sexta editora para onde

⁴⁰ Tradução livre do original: “The two earlier slave wars were centered farther South, on the island of Sicily, the first of the Roman Empire’s overseas provinces. The first Sicilian slave war lasted from 135 to 132 B.C.; the second ranged from 104 to 100 B.C. Two charismatic slave commanders led the forces in each war: Eunus and Kleon in the first and Athenion and Salvius in the second”.

enviara o texto. Tratava-se de Doubleday, que informou o escritor de que embora os editores da empresa tivessem tecido críticas extremamente positivas à obra, não poderiam publicá-la. Contudo, o diretor da Doubleday aconselhou Fast a publicar *Spartacus* sozinho, garantindo-lhe que encomendaria imediatamente seiscentas cópias, uma vez que, para além da editora, também possuíam livrarias [...] (SALVADOR, 2013, p. 11-12, grifos do autor).

Dessa forma, Howard Fast, sem o apoio de editoras, abriu a sua própria, chamada *Blue Heron Press*, e publicou *Espártaco* em 1951. O romance teve uma repercussão enorme nos Estados Unidos da América no momento de sua publicação – “[...] vendera quarenta e oito mil cópias nos primeiros três meses de publicação [...]” (SALVADOR, 2013, p. 14) –, sendo até mesmo adaptado para o cinema, com direção de Stanley Kubrick e atuação de Kirk Douglas no papel principal, ganhando quatro prêmios Oscar.

A história do Espártaco ficcional muito se assemelha ao do histórico, porque “[...] são várias as passagens da obra de Fast que se encontram devidamente respeitadoras dos pormenores que encontramos nos relatos das fontes clássicas sobre a terceira guerra de escravo, da qual Espártaco foi a principal figura [...]” (CARDOSO, 2015, p. 26). A história de Espártaco, na obra de Fast, é contada a partir da perspectiva de vários personagens periféricos, dentre eles o próprio general Crasso e o *lanista* Baciato, que relembram os acontecimentos da terceira guerra servil. A narrativa começa quando a revolta foi eliminada por Roma e os escravos sobreviventes crucificados na estrada que liga Roma a Cápua.

O herói masculino de Fast (1981) – e também o Espártaco do filme dirigido por Stanley Kubrick – era escravo em uma mina de ouro no Egito, subjugado pelo chicote dos feitores, até que foi comprado pelo *lanista* Baciato. Na escola gladiatorial, situada em Cápua, Espártaco foi treinado até se tornar o melhor gladiador de seu tempo. O personagem é descrito por Fast (1981) como corajoso e nobre, atributos encontrados no arquétipo do Herói, entretanto, os personagens romanos demonstram constante desdém para com ele, como atestamos na seguinte passagem: “[...] Estou farto das conversas sobre Espártaco e sua coragem, sim, e da sua nobreza. *Não há nem coragem nem nobreza num cão que morde os calcanhares de seu amo!*” (FAST, 1981, p. 42), o que nos evidencia, possivelmente, uma crítica do autor norte-americano a um aspecto muito comum da cultura romana: a escravidão. Afinal, o escravo já era tratado com desprezo e era marginalizado na sociedade romana. Se ele se rebelasse contra seu amo, nada sobraria de aspectos bons em sua personalidade.

Então, o personagem, descrito como tendo a vida como substância, sentiu-se chamado para a liberdade. A fuga se deu quando Braco levou seu amigo (na verdade, namorado), Caio,

até Cápua, a fim de assistirem um espetáculo particular entre os gladiadores de Baciato, cuja escola gladiatorial era considerada a melhor da Itália – Fast (1981, p. 84) relata, em sua obra, que a escola de Baciato “tinha seus próprios aposentos, ginásio e casa de banho, curso de treinamento e arena para espetáculos particulares [...]”. Então, Espártaco foi um dos quatro gladiadores escolhidos para saciar os desejos dos dois rapazes, custando a Braco 25.000 *denarii*, porque Braco e Caio “[...] vieram de Roma com muito dinheiro e em busca de emoções [...]” (FAST, 1981, p. 93, grifo nosso).

Com Espártaco, foram escolhidos mais um trácio, um judeu e um africano. No entanto, no momento da luta, o gladiador africano, movido pela amizade que tinha por Espártaco, sacrificou-se e fingiu loucura, agindo como um ajudante de herói, atacando Braco e Caio, que assistiam as lutas do camarote.

Viram apenas o negro enlouquecer. Viram-no atirar a rede de lado e lançar um selvagem brado de guerra. E viram-no correr para o pavilhão. Um treinador com a espada desembainhada tentou detê-lo, e, no mesmo instante, caía, contorcendo-se como um peixe fígado nas pontas do tridente, para ser erguido, berrando, no ar, num giro doido, antes de ser projetado ao solo. Agora uma paliçada de dois metros obstruía o caminho do negro, mas ele arrancou as tábuas como se fossem de papel. Estava transfigurado em sua força, transfigurado numa arma lançada contra o camarote onde se achavam os romanos (FAST, 1981, p. 113).

Os soldados de Baciato, então, dominaram e mataram o gladiador africano, mas isso bastou para que Espártaco sentisse o ímpeto da fuga (e da liberdade). Então, acompanhado por outros gladiadores e sua esposa, Varínia, o escravo iniciou uma revolta de gladiadores e escravos, fugindo da escola de Baciato. Escravos das fazendas próximas a Cápua se juntaram ao exército de Espártaco, que lutaram bravamente contra cada soldado que Roma continuamente enviava. Assim se deu a terceira guerra servil, liderada por Espártaco, que lutou corajosamente até o fim. Assim como no relato histórico, o personagem de Fast (1981) e seu exército foram derrotados por Crasso, o general enviado pelo senado romano.

Espártaco, apesar da derrota, destruiu “[...] três quartas partes do poderio romano [...]” (FAST, 1981, p. 74). No romance de Fast (1981, p. 181), Cícero,⁴¹ um personagem dado como grande pensador, relata que “[...] Espártaco ganhou cinco grandes batalhas [...]”, deixando Roma em estado de pandemônio e desordem. Por fim, Varínia, sua esposa, única sobrevivente, afirma que o sonho de Espártaco era viver em um mundo de igualdades, “[...]”

⁴¹ Inferimos que Cícero possa remeter a Marco Túlio Cícero, um filósofo latino.

onde não houvesse escravos e senhores, apenas gente vivendo em paz e solidariedade” (FAST, 1981, p. 281).

Finalmente, evidenciamos como Katniss Everdeen pode ter pontos semelhantes e diferentes em relação a Espártaco, de Howard Fast. Retornando aos tipos de transcendências textuais elencadas por Genette (2010) e baseando-nos em Samoyault (2008), acreditamos que a caracterização do personagem heroico é resgatada por meio da intertextualidade, entendida, pelos pesquisadores, como a co-presença e relação de dois ou mais textos em uma obra.

O pesquisador francês Genette define três tipos de intertextualidade: a citação, o plágio e a alusão. Se compreendermos a alusão como, dentre os três tipos, a “[...] menos explícita e menos literal [...], um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro [...]” (GENETTE, 2010, p. 14) e que, por ser mais sutil, “[...] depende mais do efeito de leitura que as outras práticas intertextuais [...]” (SAMOYAULT, 2008, p. 50, grifo nosso), perceberemos que, em uma obra literária, a alusão pode ou não ser percebida, pode ou não existir (SAMOYAULT, 2005), porque muito depende da subjetividade e do repertório do leitor.

Com isso, afirmamos que este é o procedimento por meio do qual a história de Espártaco foi utilizada na composição de “Jogos vorazes”, pois a “*alusão* torna-se presente por um certo número de índices textuais vagos [...]” (SAMOYAULT, 2008, p. 61, grifo do autor). Como bem evidencia Samoyault (2008), a alusão muito depende da interpretação do leitor, que, desse modo, precisa *conhecer* Espártaco para *reconhecê-lo* na obra de Collins.

As alusões encontradas em “Jogos vorazes”, que trazem ecos do enredo do romance de Fast (1981), podem ser elencadas em cinco alusões convergentes, porque são intrinsecamente semelhantes: i) escravidão em minas, ii) fuga da escola/arena, iii) liberdade, iv) liderança, v) heroísmo; e uma alusão divergente, porque remete à história de Espártaco, mas diferencia-se em alguns aspectos: vi) vitória sobre o inimigo. As seis alusões estão intimamente ligadas e ressoam a narrativa de Fast (1981) no enredo de “Jogos vorazes”.

Antes de tratarmos de cada alusão, uma última observação deve ser feita. Há obviamente outros aspectos da cultura romana que são resgatados na série “Jogos vorazes” e que reforçam a assertiva de que Katniss é uma releitura de Espártaco, como, por exemplo, as arenas, os gladiadores e o conceito de *pão e circo*. Entretanto, esses aspectos são analisados com base em outro tipo de intertextualidade, a saber, a “intertextualidade aberta” (SAMOYAULT, 2008, p. 113), que será melhor abordada mais a frente. Exploremos, primeiramente, como se dá a relação intertextual por meio da alusão entre a obra de Fast (1981) e a série de Collins.

A primeira alusão aparece logo no início do primeiro romance, no fato de o Distrito 12, onde Katniss mora, ser responsável por abastecer a Capital com carvão. Em outras palavras, a “escravidão” no Distrito 12 acontece nas minas de carvão. Essa alusão, portanto, ocorre em dois planos: no plano da escravidão e no das minas, ambos intimamente conectados.

Relembremos que, conforme nos demonstra Shaw (2001, p. 4, tradução nossa),

O uso de escravos em grande escala na sociedade romana surgiu parcialmente devido às forças e demandas econômicas internas. [...] A grande riqueza derivada das conquistas mediterrâneas de Roma estava concentrada nas mãos de uma parcela relativamente pequena de romanos e italianos, que a expandiram em bens luxuosos e, mais importante, em grandes quantidades de terras. Para fornecer o trabalho necessário para suas novas propriedades, os donos das terras adquiriram seres humanos, que foram comprados e vendidos como ‘bens móveis’ [...]”.⁴²

Em harmonia, Alföldy (1989) nos demonstra que o uso em massa de escravos foi consequência das grandes guerras e conquistas territoriais, particularmente após a segunda guerra púnica. Com isso, “[...] milhões de prisioneiros de guerra [foram] reduzidos à escravatura [...]” (ALFÖLDY, 1989, p. 58). Depois de cada batalha, conforme relata Alföldy (1989, p. 71), “[...] chegavam a Itália verdadeiras hordas de escravos estrangeiros [...]”.

Como vimos, muitos dos escravos eram prisioneiros de guerras, derrotados, de variadas etnias, como gauleses, sírios, gregos e, claro, trácios (afinal, Espártaco era da Trácia, como já mencionamos). Eles trabalhavam, principalmente, em minas e fazendas (as chamadas *latifundia*). De acordo com Shaw (2001, p. 10, tradução nossa), os escravos que trabalhavam nas fazendas eram divididos em duas categorias: “[...] o primeiro tipo eram escravos que cultivavam grãos de cereais, vinhas, azeitonas, e outras culturas arbóreas [...]”,⁴³ sendo que tais escravos eram permanentemente vigiados, com o propósito de mantê-los controlados. Já o segundo tipo de escravos eram os pastores, cuidadores dos animais da fazenda, que, segundo Shaw (2001), eram mais “livres” que o primeiro tipo de escravos, isto é, não eram vigiados. Ademais, o pesquisador relata que os pastores eram armados para proteger os animais de ladrões, o que os tornava relativamente perigosos.

⁴² Tradução livre do original: “The large-scale use of slaves in Roman society came about partly because of internal economic forces and demands. [...] The great wealth derived from Rome’s Mediterranean conquests was concentrated in the hands of a relatively small number of Romans and Italians, who expended it on luxury goods and, most important, large amounts of land. To provide the labor necessary to work their new properties, landowners acquired human beings, who were bought and sold like chattels [...]”.

⁴³ Tradução livre do original: “[...] The first type were slaves who cultivated cereal grains, vines, olives, and other arboreal crops [...]”.

Além dos escravos das fazendas, havia os escravos urbanos ou escravos domésticos, que “[...] desfrutavam geralmente de uma posição social mais favorável que os que trabalhavam nas terras ou nas minas [...]” (ALFÖLDY, 1989, p. 73), podendo exercer inúmeras funções, como cuidar dos filhos dos mestres, lidar com afazeres domésticos, etc. Havia igualmente os escravos das grandes minas de ouro e, não podemos nos esquecer, dos escravos gladiadores. Espártaco, no romance de Fast (1981), encontra-se exatamente nessas duas últimas categorias de escravos – a categoria gladiador será abordada em outro momento, concentramo-nos, a priori, na categoria escravo de minas. Devemos dizer, por fim, que os escravos se encontravam no estrato social mais inferior da sociedade romana, assim, “[...] não gozavam de quaisquer direitos pessoais e eram *brutalmente explorados* nas propriedades agrícolas e nas minas” (ALFÖLDY, 1989, p. 59). Veyne (1989, p. 62), em concordância com Alföldy (1989), afirma que o escravo, “sendo um bem que se possui, [...] é um ser *inferior* [...]” em relação aos “verdadeiros romanos”.

Crasso, personagem obcecado por Espártaco, vai até a escola de Baciato a fim de conhecer mais sobre as origens do gladiador. Então, o *lanista* conta que as minas de ouro são o melhor lugar para se encontrar homens para serem transformados em gladiadores: “- Só existe um lugar onde é possível encontrá-los... esses a quem eu prefiro. Só um lugar: as minas. [...] É ali que meus agentes os encontram. Foi onde encontraram Espártaco [...]” (FAST, 1981, p. 60). O personagem narra os sofrimentos pelos quais os escravos de minas passam, as más situações de trabalho, o sol ardente, as poucas refeições, os açoites, cenas que observamos no filme homônimo de Stanley Kubrick.

Em “Jogos vorazes”, a escravidão ocorre nos 12 distritos do país de forma a manter controlada toda a população, além de usufruir de mão de obra barata. Antes de os jogos serem criados, o décimo terceiro distrito de Panem se rebelou, no entanto, perdeu contra a alta tecnologia e armamentos da Capital. Os jogos foram, então, criados e em cada distrito foi instalado um tipo específico de trabalho “remunerado”, mas a remuneração é tão baixa e o trabalho tão intenso que se constitui numa escravidão velada.⁴⁴ Observemos a seguir um quadro que demonstra o trabalho de cada distrito:

⁴⁴ Utilizamos o adjetivo “velada” porque entendemos que há uma escravidão encoberta. Embora os trabalhadores dos distritos recebam “salário” para trabalhar, eles são pobres, devem trabalhar por longas horas, são vigiados pelos Pacificadores e duramente castigados se transgridem as leis do país.

Quadro 1 – Distribuição dos trabalhos por distrito

Distrito 12	Produção de carvão (minas de carvão)
Distrito 11	Cultivo de grãos
Distrito 10	Criação de animais
Distrito 9	Produção de alimentos
Distrito 8	Fábricas de tecidos
Distrito 7	Produção de madeira
Distrito 6	Produção de remédios
Distrito 5	Pesquisa em genética
Distrito 4	Pesca
Distrito 3	Produção de eletrônicos
Distrito 2	Produção de armamentos
Distrito 1	Produção de artigos de luxo (minas de diamante)

Fonte: elaborado pelo autor

Soma-se a isso os escravos que trabalham na Capital (assim como em Roma) e também os chamados “*avox*”, escravos domésticos considerados criminosos:

- O que é uma *Avox*? – pergunto, de modo estúpido.
- Alguém que cometeu um crime. Eles cortaram a língua dela para ela não falar mais – explica Haymitch. – Provavelmente é alguma traidora. Pouco provável que você a conheça.
- E mesmo que conhecesse, você não pode se dirigir a eles, *a menos que seja para dar alguma ordem* – diz Effie [...] (COLLINS, 2010, p. 86-87, grifo nosso).

Observamos, com isso, a pluralidade de “tipos de escravos” que existe em Panem, assim como existiu em Roma. Cada distrito tem uma função a exercer, assim como, na Capital, há os escravos urbanos ou escravos domésticos.

Devemos dizer que a personagem central da série não chegou a trabalhar nas minas, talvez por ainda ser muito jovem, mas o pai da garota trabalhou e inclusive morreu em uma grande explosão. Gale, o melhor amigo de Katniss, por sua vez, passou a trabalhar nas minas quando fez dezoito anos, e a garota, por ter vencido a 74ª edição dos jogos, ajudava a família dele com suprimentos: “[...] o meu melhor amigo, Gale Hawthorne, e sua família estão contando com o suprimento de hoje e eu não posso deixá-los na mão. [...] *Gale foi trabalhar nas minas de carvão* – e não tenho nada para fazer o dia inteiro –, passei a desempenhar essa função” (COLLINS, 2011a, p. 10, grifo nosso).

No percurso narrativo do segundo romance, *Em chamas*, quando Katniss tem o desejo de fugir ao invés de enfrentar a tirania do presidente Snow, percebemos no discurso de Gale a alusão que no momento analisamos: a escravidão nas minas. O rapaz, irritado com a atitude de Katniss, demonstra à amiga que o dever deles é lutar para sair da situação em que se encontram.

[...] – Morrer de fome? *Trabalhar como escravas?* Mandar os filhos para a colheita? Você não fez mal às pessoas, você deu uma oportunidade a elas. Elas só precisam ser corajosas o suficiente para agarrar essa oportunidade. *Já se fala sobre isso nas minas. As pessoas querem lutar.* Você não vê? Está acontecendo! Está finalmente acontecendo! [...] (COLLINS, 2011a, p. 111, grifo nosso).

Há, com isso, uma primeira alusão que remete à narrativa de Fast (1981), possivelmente a mais sutil de todas, visto que Katniss, antes de se tornar uma gladiadora, morava em um distrito cujo ofício era prover carvão a partir de minas. Ambos são escravos – mais especificamente, escravos de minas – e isso ocorreu exatamente antes de se tornarem gladiadores. Além disso, como vimos no excerto, o discurso de Gale evidencia a luta dos escravos contra a opressão, o desejo de liberdade, que será analisado mais a frente.

Passemos para a segunda alusão, a saber, a fuga que ambos os personagens empreenderam, Espártaco da escola de Baciato e Katniss da 75ª arena dos jogos. Como já vimos, Espártaco, após a loucura fingida pelo gladiador africano na luta de pares financiada por Braco, percebeu que o tempo de se rebelar contra os luxos de Roma havia chegado. No romance de Fast (1981, p. 130), a revolta se iniciou no almoço, na cozinha da escola de Baciato: “Espártaco pôs-se de pé e dezenas de gladiadores se levantaram com ele. Os treinadores lutaram com os chicotes e punhais, mas os gladiadores se lançaram contra eles e os mataram em poucos instantes. As mulheres mataram o cozinheiro. Tudo foi feito com pouco ruído [...]”. Após isso, mataram os soldados da escola, fugiram e “[...] o mundo todo explodira [...]” (FAST, 1981, p. 133).

No episódio da fuga da escola, podemos observar, no filme de Stanley Kubrick, de semelhante forma ao seu hipotexto, o romance de Fast, os detalhes das facas e outros utensílios cortantes das cozinhas com os quais os gladiadores se armam. Os soldados de Baciato surgem com lanças, enquanto o próprio Baciato foge em uma carroça. Os gladiadores, enfurecidos, escalam os portões da escola e, com as facas da cozinha, com pedras e paus, lutam contra os soldados. Um pandemônio, com isso, instala-se na famosa escola de Cápua.

Espártaco se cansou de lutar para o divertimento e luxo dos romanos, por isso, rebelou-se e, acompanhado por outros gladiadores, fugiu da escola de Baciato.

A fuga definitiva de Katniss da arena se dá, como sabemos, no segundo romance da série. Após inúmeros obstáculos, já descritos e analisados na jornada do herói, Katniss, compreendendo que o plano de Beetee era destruir o campo de força da arena e lembrando-se das palavras da Haymitch:

Inimigo. Inimigo. A palavra está puxando uma lembrança recente. Puxando-a para o presente. O olhar de Haymitch. “*Katniss, quando você estiver na arena...*” A bronca, a apreensão. “*O quê?*”. Ouço minha própria voz ficar embargada quando reajo à alguma acusação que não foi feita. “*Basta se lembrar de quem é o inimigo*”, disse Haymitch. “*Isso é tudo*” (COLLINS, 2011a, p. 399, grifo do autor).

isto é, que o inimigo era a própria Capital e não os tributos da arena, a garota prepara sua flecha, atada ao fio condutor de energia, e a atira contra o campo de força, no momento exato em que o raio atinge a árvore: “Uma intensa luz branca percorre o fio e, apenas por um momento, o domo explode numa cegante luz azul [...]” (COLLINS, 2011a, p. 400).

Katniss, diferentemente de Espártaco, no que concerne ao percurso padrão do herói, após a explosão da arena, é resgatada por Plutarch e Haymitch em uma aeronave do Distrito 13. Contudo, devemos ter em mente que ambos se cansaram de lutar entre si, ou seja, entre sua própria estirpe – a dos escravos. A partir da fuga de ambos os personagens, uma revolução instalara-se, na Península Itálica e em Panem. Espártaco e Katniss perceberam quem eram, de fato, seus inimigos. Perceberam, igualmente, que deviam fazer algo para mudar o futuro de seu povo. É aqui que a terceira alusão liga as narrativas dos dois romances: o desejo de liberdade de um povo oprimido, evidenciado no discurso de Gale, como demonstramos acima.

Tanto Espártaco quanto Katniss tinham esperanças de liberdade de opressão. Dessa forma, os dois personagens fizeram surgir também a esperança no coração dos escravos e gladiadores. Observamos, na obra de Fast (1981), inúmeras passagens que revelam o sonho da liberdade. Assim que a revolta toma corpo, ainda na cozinha da escola de Baciato, Espártaco brada: “Agora eu sou livre. Nunca houve um momento de liberdade para meu pai ou meu avô, mas, neste momento, *sou um homem livre*” (FAST, 1981, p. 130, grifo nosso). Em outra passagem, o herói de Fast afirma que libertará cada escravo em sua jornada: “Iremos de plantação em plantação, de casa em casa, e, onde quer que estejamos, *libertaremos os escravos* e os incorporaremos às nossas hostes [...]” (FAST, 1981, p. 140, grifo nosso).

O próprio exército de Espártaco, conforme notamos no romance, era um exército que buscava e lutava pela liberdade:

É um exército que luta pela liberdade [...]. No passado houve uma infinidade de exércitos que lutaram por nações, cidades, riquezas, despojos, poder, ou controle de uma ou outra região; mas este é um exército que luta pela liberdade e dignidade humanas, um exército que não tem cidade nem pátria porque a gente que o compõe vem de todas as terras e cidades e tribos, um exército em que cada soldado partilha uma herança comum de servidão e um ódio comum aos homens que fazem de outros homens escravos. É um exército fadado à vitória, pois não há pontes por onde possa retroceder, nem terra onde possa repousar ou se abrigar. É um momento que muda o curso da História, um começo, um burburinho sem palavras, um pressentimento, um clarão de luz que precede os trovões e raios que abalarão a terra. É um exército que, de súbito, compreende que a vitória que procura mudará o mundo e, portanto, deverá mudar o mundo ou ser derrotado (FAST, 1981, p. 223-224, grifo nosso).

De igual maneira, Katniss ansiava ser liberta e livrar, ao mesmo tempo, todo os que estavam sob o jugo do presidente Snow, tanto é verdade que a tradução para o português brasileiro do terceiro e último romance é *A esperança*.⁴⁵ A esperança da liberdade. Assim como no romance de Fast, na terceira obra da série “Jogos vorazes”, encontramos passagens que ilustram o desejo de liberdade. Quando a heroína de Collins, ao lado do Distrito 13, tenta unir os escravos em favor de sua causa, ela brada para as câmeras, cujas filmagens entrarão na programação da Capital, como que em um “assalto televisivo”:

[...] não tenho mais nenhuma reserva em fazer o que quer que seja necessário para destruir a Capital. O presidente Snow uma vez admitiu que a Capital era frágil. Na época, não entendi o que aquilo significava. Era difícil ver com clareza por que tinha muito medo. Agora não tenho mais. A Capital é frágil porque depende dos distritos para tudo. Comida, energia, até mesmo para recrutar os Pacificadores que nos policiam. Se proclamarmos nossa liberdade, a Capital entra em colapso. Presidente Snow, graças a você, estou oficialmente proclamando a minha hoje (COLLINS, 2011b, p. 185, grifo nosso).

A segunda passagem se aproxima ao discurso do próprio Espártaco, quando este afirma ser um homem livre. Katniss, já dentro da Capital, define-se como uma vitoriosa livre-pensadora: “[...] uma vitoriosa livre-pensadora, com raiva e com uma cicatriz psicológica espessa demais para ser penetrada [...]” (COLLINS, 2011b, p. 271). Podemos inferir, com

⁴⁵ No título em inglês, *Mockingjay*, traduzido como “tordo”, o objetivo é elucidar o fato de Katniss ser reconhecida como tal. Inferimos que, em português, o tradutor tinha a intenção dar uma coerência interna entre os títulos assim como também objetivou relacionar o título do terceiro romance com a narrativa nele desenvolvida.

base nesse excerto, que Katniss tornou-se uma arma contra a própria Capital, porque agora é livre de duas formas: não é mais uma escrava e pensa fora das amarras do presidente Snow.

Então, a partir do momento em que há o despertar do desejo da liberdade, ambos os personagens se tornam líderes de uma grande revolução, portanto, a quarta alusão. Espártaco é descrito como o comandante da revolução, como observamos na seguinte passagem:

Mas, nesse momento, era precário o poderio romano e *Espártaco tornara-se comandante*. Não há definição clara para um homem que lidera outros homens. A liderança é rara e intangível, sobretudo quando não se apoia em força e glória. *Qualquer homem pode dar ordens, mas dá-las de maneira a que outros obedecem é uma qualidade, e esta qualidade Espártaco possuía [...]* (FAST, 1981, p. 132-133).

Katniss, semelhantemente, torna-se a líder e rosto da revolução dos distritos contra o poderio da Capital:

O que eles querem é que eu assuma verdadeiramente o papel que designaram para mim. *O símbolo da revolução*. O Tordo. Não é suficiente o que fiz no passado, desafiando a Capital nos Jogos, fornecendo um ponto de reorganização. *Devo agora tornar-me a líder real, o rosto, a voz, o corpo da revolução*. A pessoa com quem os distritos – a maioria dos quais estão agora abertamente em guerra com a Capital – podem contar para incendiar a trilha em direção à vitória [...] (COLLINS, 2011b, p. 17, grifo nosso).

É evidente, com a seleção dos excertos, que ambos os heróis se tornam o rosto e os líderes da revolução. Os escravos e os gladiadores seguem seus passos e seus sonhos: o desejo de destruir Roma e Panem e, com isso, livrarem-se da opressão e da escravidão.

A última alusão que liga os dois personagens e, a nosso ver, a mais fortemente marcada, é a representação do heroísmo clássico. Não precisamos nos alongar a respeito do heroísmo de Katniss, visto que já atestamos, nos capítulos anteriores, que a personagem é, de fato, uma representação dos antigos heróis gregos e romanos. O que de fato precisamos evidenciar é que Espártaco pode também ser visto uma representação desses heróis. Isso é comprovado na própria obra de Fast, que o compara a Ulisses (ou Odisseu): “Em seu espírito, [David] *identificava Espártaco com Ulisses*, o paciente e sábio Ulisses; e *para ele os dois passaram a ser uma só entidade*. Apesar de tudo, sendo ainda adolescente, *encontrara seu herói e seu modelo em Espártaco [...]*” (FAST, 1981, p. 208, grifo nosso). Percebemos que David tinha Espártaco como um modelo de conduta, justamente porque o seguiu durante a guerra contra Roma.

Ademais, Espártaco possui inúmeros elementos do arquétipo de herói, assim como Katniss. De acordo com Cardoso (2015, p. 27, grifo nosso), Espártaco reúne em si as características de um herói, como “[...] a coragem, integridade, inteligência, temperança, calma e uma beleza muito própria [...]. Para aprofundar a ideia, Fast vai reforçar ainda mais a colagem do herói trácio ao herói grego, recorrendo para isso a Homero, Hesíodo e Prometeu [...]”, ou seja, Fast caracteriza Espártaco, em sua obra, sob os moldes do heroísmo clássico.

Com isso, percebemos, com a leitura do romance de Fast (1981), que há, na jornada de Espártaco, elementos da jornada do herói descrita por Campbell (1997) e já profundamente abordada por nós. A caráter de exemplificação, Espártaco habita um mundo comum (a escola de Baciato), separa-se desse mundo comum ao fugir do local, possui aliados (os escravos e gladiadores), assim como um grande inimigo (Roma). No entanto, não há uma vitória sobre o grande inimigo (a *aristeia*), o que nos leva a sexta e última alusão de *Espártaco* em “Jogos vorazes”. Devemos nos recordar que essa alusão é divergente, porque, enquanto Espártaco não obtém a vitória e não recebe uma recompensa, que seria retornar para a Trácia, seu país de origem, Katniss consegue derrotar o presidente Snow e recebe a recompensa de viver no Distrito 12, seu local de origem, além de ganhar, para o povo de seu país, a liberdade.

O desejo maior de Espártaco era libertar os escravos da opressão de Roma. Ele sonhava com a igualdade entre todos e isso só seria possível se destruísse Roma: “[...] Tinha que destruir Roma. O simples pensamento, a enormidade insolente de pensar nisso o fez sorrir [...]” (FAST, 1981, p. 143). Como sabemos, nem o Espártaco histórico nem o fictício derrotaram Roma, porque o herói só poderia derrotar Roma se conseguisse reunir todos os escravos do país. Por isso, ou seja, pelo fato de o Espártaco, de Fast, não ter sido hábil em reunir todos os escravos da Itália, a vitória não fora possível de ser conquistada, como podemos verificar na seguinte passagem: “[...] Em algum momento, durante os dois primeiros anos de sua revolta, [os escravos rebeldes] tinham compreendido que as massas de escravos que povoavam o mundo romano não iriam ou não poderiam juntar-se a eles. Tinham, então, atingido o seu máximo de força, mas o poder de Roma parecia não ter fim [...]” (FAST, 1981, p. 222).

Há outra passagem muito significativa que reafirma o motivo da derrota de Espártaco: “[...] A verdade é que a massa dos escravos da Itália nunca aderiu a Espártaco [...]. Evidentemente, muitos aderiram a ele, mas Espártaco nunca chefiou mais que uns quarenta e cinco mil guerreiros – e isto somente quando no auge de seu poder [...]” (FAST, 1981, p. 182,

grifo nosso). Apesar da derrota, Espártaco, em comparação a outros levantes de escravos, “[...] esteve muito mais próximo de derrotar Roma [...]” (FAST, 1981, p. 182).

Katniss, diferentemente, derrotou o presidente Snow e colocou um fim aos Jogos Vorazes, justamente porque conseguiu unir a população de todos os 12 distritos de Panem, como observamos no seguinte excerto:

Começo a entender muito bem o quanto as pessoas se engajaram para me proteger. O que signífico para os rebeldes. *Minha batalha em curso contra a Capital, que frequentemente parecia uma jornada solitária, não foi empreendida sozinha. Eu tinha milhares e milhares de pessoas dos distritos ao meu lado.* Eu era o Tordo delas muito antes de aceitar o papel (COLLINS, 2011b, p. 102-103, grifo nosso).

Tanto Espártaco quanto Katniss objetivaram derrotar o poderio de um grande oponente, mas somente a personagem de Collins teve sucesso em sua empreitada. Todos os escravos aderiram a causa de Katniss, porque possuíam o mesmo sonho: viver em um país livre da tirania do presidente Snow. Entretanto, não podemos nos esquecer que Espártaco, seja o histórico, seja o fictício, estremeceu as fundações de Roma. Ele conseguiu reunir inúmeros escravos – não todos –, destruir generais, soldados e coortes. E instaurou um grande medo em Roma e em sua elite, assim como Katniss, que, no plano narrativo do terceiro romance, instaurou medo na Capital.

Embora a última alusão afaste os dois personagens, percebemos uma grande aproximação entre os dois heróis, de Collins e Fast, e um elemento que os une fortemente: o heroísmo. Os dois autores norte-americanos resgataram o modelo de Herói Clássico na caracterização de seus personagens fictícios. Além disso, basearam-se em um personagem e episódios históricos para compor a diegese de suas obras. No entanto, Collins foi além. A escritora atribuiu todas as características do heroísmo clássico e do personagem Espártaco em uma personagem feminina. Não é um personagem masculino quem representa e figura o herói, mas Katniss Everdeen, que se transforma nesse herói e ainda se remete ao heroísmo material. Além disso, a nosso ver, outros aspectos da cultura romana, que são diretamente resgatados em “Jogos vorazes”, podem reforçar a comparação feita entre Espártaco e Katniss.

6.3. Outros aspectos resgatados da cultura romana

Recorremos às considerações de Samoyault (2008), no que diz respeito ao conceito de “intertextualidade aberta” para analisar alguns dos aspectos romanos que ressurgem em

“Jogos vorazes”. Samoyault (2008, p. 113, grifo nosso) afirma que a intertextualidade aberta “[...] *permite ver nos textos*, além de seus próprios caracteres, *signos do mundo* [...]”. Na formação do enunciado literário, é possível ouvir vozes que vêm de outro lugar, ecos indiretos que permitem idealmente remontar ao enunciado referencial [...]”. Com isso, acreditamos ser a “intertextualidade aberta” a técnica usada por Collins no que diz respeito aos elementos da história romana presentes na construção de partes significativas de “Jogos vorazes”. Assim, ao mesmo tempo em que Collins utiliza-se desses elementos, eles reforçam o fato de Katniss ser uma releitura atual do grande gladiador Espártaco.

Dentre os elementos detectados, destacamos como principais e mais marcantes: a presença dos jogos gladiatoriais e dos gladiadores (na figura dos tributos e dos Jogos Vorazes), das arenas (em decorrência da presença dos gladiadores) e da noção de *pão e circo*. Começamos pelos gladiadores e os combates que, possivelmente, são os dois elementos que mais aproximam Katniss de Espártaco. A origem dos jogos gladiatoriais (chamados pelos romanos de *munera*),⁴⁶ conforme notamos nas pesquisas feitas a respeito do tema, é incerta. “[...] Tradicionalmente afirma-se que a origem dos combates seria etrusca, no entanto, há quem discorde e sustente a hipótese de que os combates se originaram na região da Campânia e teriam chegado por meio dos etruscos” (GARRAFFONI, 2005, p. 19). Apesar da impossibilidade de se afirmar qual a origem dos jogos, não resta dúvida de que os romanos passaram a adorar cada vez mais esse tipo de combate, principalmente nos tempos do império.

Segundo Garraffoni (2005, p. 19), “conta-se que em 264 a.C. foi realizado o primeiro combate de gladiadores na cidade de Roma em memória do falecido Iunius Brutus Pera [...]”. Conforme assinala Gerner (2010, p. 11, tradução nossa), os jogos “[...] devem ter sido muito simples e pequenos considerando que apenas três pares de gladiadores lutaram nessa ocasião [...]”.⁴⁷ Assim, os combates entre gladiadores tiveram seu início, em Roma, em situações funerárias, em honra aos mortos, ligados, portanto, a fatores religiosos, como averiguamos em Garraffoni (2005, p. 20): “[...] destaca-se aqui o caráter funerário, religioso e privado das primeiras lutas de época republicana [...]”. Os combates gladiatoriais, portanto, nem sempre tiveram caráter unicamente político, uma vez que, em sua origem, relacionavam-se com o sagrado e o religioso, sendo, por muito tempo, privados/particulares, simples e dedicados ao falecido homem que, geralmente, era de classe alta.

⁴⁶ De acordo com Garraffoni (2005, p. 20), “[...] *Munus*, cujo plural é *munera*, é uma palavra de âmbito jurídico-social e pode ser traduzida como ‘empenho’, ‘presente’, ‘tarefa’, ‘obrigação’, ‘gratificação’, isto é, como um dever que o cidadão deve prestar aos demais [...]”.

⁴⁷ Tradução livre do original: “[...] they must have been very simple and small considering that only three pairs of gladiators fought on this occasion [...]”.

A partir do momento em que os romanos perceberam nos jogos um meio de ascender socialmente, os combates foram adquirindo – ao lado do valor sacro, pois muitos jogos eram dedicados a deuses pagãos –, um caráter mais político, como afirma Gerner (2010, p. 11, tradução nossa): “[...] conseqüentemente, os jogos foram cada vez mais explorados, particularmente no final da República [...]. Progressivamente a manipulação bem-sucedida dos jogos inspirou aqueles que eram politicamente ambiciosos para continuar na popularidade da corte contra as massas em realizar os jogos”.⁴⁸ No entanto, nem sempre havia um falecido para o qual pudessem prestar as honras e, assim, ganhar popularidade política. Foi Júlio César, então, quem deixou de relacionar os jogos às honras fúnebres, passando a manipulá-los e realizá-los para seu próprio crescimento político. Como resultado, no império romano, os jogos foram institucionalizados, mais elaborados e caros, e passaram a ser de controle, principalmente, do imperador.

No plano narrativo da série em estudo, os Jogos Vorazes não têm seu início em um contexto funerário, como os *munera*, mas sim como consequência de uma revolta que fora iniciada pelos distritos do país. Relembremos que Panem tinha, antes de os jogos serem criados, 13 distritos. O décimo terceiro distrito, um dos principais, tinha de prover armas nucleares para a Capital. Em um ato de rebeldia contra a escravidão e opressão – o que muito nos lembra as revoltas que antecederam a de Espártaco –, a população se posicionou contra a Capital, juntamente com os demais distritos, mas não venceu o poderio desta. Como punição, os Jogos Vorazes foram elaborados, a fim de manter lembrados a força e o poder da Capital em relação a todos os distritos do país. Observemos um excerto do primeiro romance, que conta a história de Panem:

[...] Então, vieram os Dias Escuros, o levante dos distritos contra a Capital. Doze foram derrotados, o décimo primeiro foi obliterado. *O Tratado da Traição nos deu novas leis para garantir a paz e, como uma lembrança de que os Dias Escuros jamais deveriam se repetir, também nos deu os Jogos Vorazes* (COLLINS, 2010, p. 24, grifo nosso).

Os Jogos Vorazes foram implantados, portanto, como uma forma de oprimir a população de Panem e mostrar, assim como Roma sempre mostrou, que a Capital era poderosa demais para ser vencida. O que as duas potências não esperavam era o surgimento de Espártaco e Katniss,

⁴⁸ Tradução livre do original: “[...] consequently, the games were increasingly exploited, particularly towards the end of the Republic [...]. Progressively successful manipulation of the games inspired those who were politically ambitious to continue to court popularity amongst the masses by sponsoring games [...].”

dois escravos que abalaram as estruturas ao sonharem com a liberdade e lutarem em busca disso.

Embora a origem dos jogos em Panem seja substancialmente diferente da origem em Roma, remetendo-se particularmente ao mito de Teseu, como já demonstramos, é evidente que se trata de jogos gladiatoriais. Na série estadunidense, as regras dos jogos demandam que “[...] cada um dos doze distritos deve fornecer uma garota e um garoto – chamados tributos – para participarem. [...] *Por várias semanas os competidores deverão lutar até a morte. O último tributo restante será o vencedor*” (COLLINS, 2010, p. 24-25, grifo nosso). Com isso, na figura dos tributos que são lançados nas arenas percebemos uma clara releitura dos gladiadores romanos. Os gladiadores, de acordo com Garraffoni (2005, p. 149), eram homens que “[...] escolheram a profissão ou foram obrigados a ela, treinaram com todas as suas forças ou foram atirados ao azar. [...] empunhavam armas, lutavam pela sua vida, liberdade, dinheiro e fama e entretinham multidões que os olhavam com admiração”. Jackson (2000, p. 7, tradução nossa), mostra que os gladiadores

[...] lutavam, literalmente, pelas suas vidas em cada show. Alguns eram profissionais, outros escravos, muitos eram capturados e prisioneiros de guerra, mas juntos em combate nos anfiteatros eles eram o símbolo do controle de Roma no mundo antigo. [...] o destino deles era determinado por um gesto da mão do imperador, que poderia ser influenciado pelo veredito da multidão [...].⁴⁹

Devemos nos lembrar que muitos romanos, nascidos livres, vendiam-se a si mesmos para treinar e lutar como gladiadores, porque tinham dívidas e precisavam se alimentar de alguma forma. Há ainda o caso de o imperador Lúcio Aurélio Cômodo, apaixonado pelos combates gladiatoriais, ter treinado e lutado como gladiador.

Em “Jogos vorazes”, os tributos se diferenciam e se assemelham dos gladiadores romanos em alguns aspectos. Enquanto os gladiadores podiam ser homens que escolheram a profissão, os tributos – adolescentes de 12 a 18 anos – são obrigados a participarem dos jogos como forma de punição aos “Dias Escuros”. Não há escolha, não há possibilidade de contornar a situação: uma vez escolhidos na “Colheita”, eles devem adentrar nas arenas e lutar uns contra os outros. O único tributo que escolhera voluntaria-se para os jogos foi Katniss, que objetivava libertar a jovem irmã do grande fardo que o destino lhe havia imposto,

⁴⁹ Tradução livre do original: “[...] they fought, quite literally, for their life at every appearance. Some were professionals, some were slaves, many were captives or prisoners-of-war, but together in combat in the amphitheatre they were symbols of Rome’s control over the ancient world. [...] their fate was determined by a gesture of the emperor’s hand, which might be influenced by the verdict of the crowd [...]”.

diferentemente de Espártaco, que fora comprado nas minas e obrigado a se tornar um lutador, e dos gladiadores voluntários dos tempos romanos, que entravam no mundo gladitorial porque, muitas vezes, encontravam-se cheios de dívidas.

De qualquer forma, gladiadores e tributos lutavam pelas próprias vidas quando se encontravam nas arenas e toda uma população os assistia. Os gladiadores tinham habilidades com armamentos específicos, como os que Fast (1981) evidencia no romance: tridentes, redes e adagas são algumas das armas utilizadas pelos profissionais da arena. Eles eram treinados nas escolas gladitoriais (como Espártaco, na escola de Baciato, em Cápua), com o objetivo de aprimorarem suas habilidades com armas, que muitas vezes eram designadas a certas etnias (o tridente e a rede eram, por exemplo, utilizados pelos *retiarii*, um gladiador extremamente armado).

Em “Jogos vorazes”, os tributos também são treinados e possuem habilidades com armamentos. O local designado para os treinamentos é chamado de “Centro de Treinamento”, que “[...] possui uma torre exclusivamente projetada para os tributos e suas equipes. Aqui será nossa casa até que os Jogos comecem efetivamente [...]” (COLLINS, 2010, p. 84). Sob a supervisão de Atala, a treinadora chefe, os tributos recebem aulas diversas em “[...] um enorme ginásio repleto de diversas armas e sequências de obstáculos [...]” (COLLINS, 2010, p. 104).

Apesar de cada tributo possuir uma habilidade com um armamento específico – Katniss, como sabemos, é habilidosa com o arco e flechas; em Roma, havia um tipo de gladiador chamado *Sagittarius*,⁵⁰ que também lutava com arco e flechas –, todos eles podem transitar entre as estações de treinamento, onde tutores “[...] ensinam técnicas de sobrevivência, outras técnicas de combate [...]” (COLLINS, 2010, p. 104), justamente porque não se sabe se, na arena, o tributo encontrará a arma com a qual possui maior destreza. Com isso, percebemos que o “Centro de Treinamento” é uma releitura das escolas gladitoriais, assim como os tributos são dos gladiadores – e Katniss de Espártaco.

Os gladiadores vencedores, de acordo com Garraffoni (2005, p. 174), eram “[...] envolvidos por coroas e palmas (símbolos de vitória) ou em posição ereta com suas armas [...]”, sendo que podiam receber quantias em dinheiro e até mesmo a tão sonhada liberdade – “prêmio” que era raro de ser concedido. Na série de Collins, no entanto, o tributo vencedor,

⁵⁰ Devemos ressaltar que *Sagittarius* deriva de *sagitta*, do latim “arco” (MAHONEY, 2001). O nome “Katniss”, como já demonstramos na análise do arquétipo da deusa Ártemis, foi idealizado a partir do nome de uma planta comestível aquática – que possui um formato triangular, isto é, em forma de flecha –, conhecida como *sagittaria sagittifolia*, que nos remete instantaneamente a *saggita*, portanto, “arco”. Baseados nessas circunstâncias, a personagem Katniss é caracterizada como uma releitura do gladiador *Sagittarius*.

além de receber prêmios em dinheiro, fama e poder morar na “Aldeia dos Vitoriosos”, recebe sua liberdade. Ele não participará mais das anuais “Colheitas” e poderá descansar em sua nova casa.

Um ponto muito interessante a se notar é a participação de inúmeras pessoas para a realização dos combates gladiatoriais. Garraffoni (2005, p. 92, grifo do autor) demonstra que

[...] entre elas encontravam-se além dos *editores*, membros da elite que pagavam pelos espetáculos e os próprios gladiadores, os *lanistae*, atravessadores de diversas regiões que negociavam os gladiadores; os *doctores*, ex-gladiadores que trabalhavam nas escolas oficiais como instrutores e professores dos mais jovens; os guardas e porteiros dos anfiteatros para evitar tumultos; os agentes que atuavam na arena para acertar a areia após cada combate; os responsáveis pela programação colocada nos muros dos edifícios públicos; aqueles que cuidavam da saúde e alimentação dos gladiadores, entre inúmeros outros.

Havia também, de acordo com Veyne (1989, p. 195), “[...] a juventude rica e o bom povo [que] dividiam-se em facções rivais [...] [e] apoiavam determinado ator, uma equipe de cocheiros, tal categoria de gladiadores [...]”. Ao ler os romances de Collins, notamos inúmeras categorias de personagens que participam da elaboração e realização dos Jogos Vorazes. Mencionemos os principais: os mentores, os patrocinadores e os idealizadores. O mentor é um ex-tributo e, de acordo com Collins (2010, p. 55), a “[...] pessoa que vai aconselhar [...], elencar os patrocinadores e comandar o envio de quaisquer dádivas [...]” aos tributos. Será como um salva-vidas, um guia e um professor. Podemos dizer que os mentores se aproximam dos *doctores*, porque ambos lutaram como gladiadores e, como profissão, devem treinar novos lutadores.

Já os patrocinadores são “[...] pessoas ricas [da Capital] que subvencionam os tributos – ou porque estão apostando neles ou porque simplesmente querem se gabar por terem escolhido o vencedor [...]” (COLLINS, 2010, p. 64). Os patrocinadores, no decorrer dos jogos, enviam aos tributos escolhidos alimentos, remédios, etc., chamados de “dádivas” por Collins, com o objetivo de “facilitar” a luta do tributo. Os patrocinadores muito se assemelham aos ricos jovens, mencionados por Veyne (1989), que se dividiam em facções e torciam (e apostavam) por um determinado gladiador. Por fim, os idealizadores, como o próprio termo indica, são os responsáveis por elaborar as regras dos jogos, as arenas e todos os perigos que elas possam conter. Tudo o que acontece nas arenas, acontece sob a supervisão e ordem dos idealizadores. São os idealizadores, portanto, quem comandam os jogos, assim como os *editores*, em Roma. Há outras categorias de pessoas envolvidas na realização dos

Jogos Vorazes, como os estilistas, mas acreditamos que os mencionados já demonstram que, assim como em Roma, os Jogos Vorazes contam com uma gama de pessoas para a sua efetivação.

Em relação ao fim dos jogos romanos, apesar de esta teoria ser questionada nos dias de hoje e muitos pesquisadores demonstrarem outras perspectivas e interpretações, “[...] desde os tempos positivistas costuma-se atribuir o fim dos jogos *munera* ao desenvolvimento do cristianismo [...]” (GARRAFFONI, 2005, p. 19, grifo do autor). Wiedemann (1995, p. 148, tradução nossa) demonstra que os escritores e pensadores cristãos eram contra os jogos principalmente devido ao fato de eles serem dedicados a deuses pagãos: “[...] enquanto o pagão assiste aos jogos, o cristão deveria estar ouvindo a palavra de Deus”,⁵¹ ou seja, devido ao caráter pagão dos *munera*, eles deveriam ser banidos. Wiedemann (1995) evidencia também que raramente o caráter cruel dos jogos era suscitado pelos cristãos para o fim dos combates e das caçadas de animais.

Foi com o imperador Constantino, em uma lei datada de 325 d.C., apresentada em forma de carta, que os jogos começaram a perder forças:

Em tempos de paz pública e tranquilidade doméstica, espetáculos envolvendo o derramamento de sangue nos desagradam. Nós então proibimos completamente a existência de gladiadores; garantimos que aquelas pessoas que, por causa de seus crimes, costumavam ser sentenciadas a se tornarem gladiadores, devem agora ser sentenciadas para as minas, para que então paguem a penalidade por seu comportamento criminoso sem ter que derramar seu sangue (CONSTANTINO, 325 d.C. *apud* WIEDEMANN, 1995, p. 156, tradução nossa).⁵²

Apesar da proibição de Constantino, os jogos continuaram a existir, evidentemente em menor escala, com gladiadores voluntários. Somente no final do século IV d.C., os jogos gladitoriais desapareceram. Em “Jogos vorazes”, foram a força e coragem de Katniss, elementos do arquétipo do herói, aliados à grande revolução que a heroína fez surgir no país, que levaram os Jogos Vorazes a um derradeiro fim, depois de 75 anos de execução. Diferentemente de Espártaco, que iniciou a rebelião também com o intuito de não haver mais escravidão nem jogos gladitoriais, Katniss conseguiu derrotar a Capital (uma releitura de Roma) e eliminar a

⁵¹ Tradução livre do original: “[...] While the pagan watches the games, the Christian should be listening to the word of God”.

⁵² Tradução livre do original: “In an age of public peace and domestic tranquility, spectacles involving the shedding of blood displease us. We therefore utterly forbid the existence of gladiators; ensure that those persons who, because of their crimes, used to be sentenced to become gladiators, should now be sentenced to the mines, so that they can pay the penalty for their criminal behavior without having to shed their blood”.

tiraniam que o presidente Snow havia instaurado no país. Com isso, os jogos têm seu fim e uma verdadeira democracia, sob a liderança da presidenta Paylor, é instituída em Panem.

Outro aspecto retomado, intrinsecamente relacionado aos jogos *munera*, é a presença do anfiteatro, a nosso ver, um elemento importante a ser estudado, uma vez que é nele onde Espártaco lutava. Em Roma, havia três tipos de construções para espetáculos: os teatros clássicos, originados na Grécia, nos quais o objetivo era acomodar apresentações teatrais; os circos, construções onde os romanos realizavam as corridas de carros, carruagens e bigas; e os anfiteatros, cujo objetivo principal era a realização dos *munera*. De acordo Wilmot (2011, p. 2, tradução nossa, grifo do autor),

[...] os anfiteatros são ovais ou elípticos com assentos por todos os lados ao redor de uma área aberta – a *arena* (derivado do termo latino *harena* = areia). Elas se parecem com dois teatros colocados face a face [...]. [...] Seu propósito era promover espetáculos (*spectacula*). Isso incluía caçadas de animais selvagens (*venatoria*), incluindo o lançamento de criminosos às feras (*damnatio ad bestias*), outras formas de execução de criminosos, e as lutas gladiatoriais (*munera*). O evento clássico era então chamado de *munus legitimum*, um espetáculo que incluía espetáculos de animais de manhã, execuções ao meio-dia e lutas gladiatoriais à tarde.⁵³

Devemos dizer ainda que, de acordo com Garraffoni (2005, p. 114), os anfiteatros eram “[...] formados por uma arquibancada, arena e *podium* [...]”. A arquibancada era frequentemente dividida por classes sociais – e até por gênero, uma vez que as mulheres podiam se sentar apenas nas cadeiras mais distantes das arenas –, revelando a hierarquia social presente em Roma.

Segundo relata Garraffoni (2005, p. 24), os anfiteatros de pedra, local onde ocorriam os jogos gladiatoriais, “[...] expressam a produção de uma *alta tecnologia* e arquitetura específica para a organização e manutenção de eventos [...]”. Porém, antes da idealização e construção do Anfiteatro Flávio, mais comumente chamado de Coliseu, os jogos e combates aconteciam em anfiteatros menores de madeira próximo aos *fora* (plural de *forum*) de Roma e outras cidades. Havia, no entanto, problemas graves na construção dos anfiteatros de madeira nos centros das cidades: “[...] além da dificuldade de transportar feras e gladiadores ao centro das cidades, os transeuntes conviviam com o perigo eminente de prisioneiros ou animais

⁵³ Tradução livre do original: “[...] Amphitheatres are either oval or elliptical with seating all the way round a central open area – the *arena* (derived from the Latin *harena* = sand). They resemble two theatres placed face-to-face [...]. [...] Its purpose was to stage spectacles (*spectacula*). These included wild beast hunts (*venatoria*) including the throwing of criminals to the beasts (*damnatio ad bestias*), other forms of criminal execution, and gladiatorial fights (*munera*). The classic event was the so-called *munus legitimum*, a spectacle that would include animal spectacles in the morning, executions at midday and gladiatorial fights in the afternoon”.

escaparem” (GARRAFFONI, 2005, p. 110). Ademais, Wiedemann (1995, p. 19, tradução nossa) afirma que as “[...] estruturas de madeiras resultaram em algumas catástrofes [...]”,⁵⁴ como o ocorrido no Circo Maximus, em Roma, cujos assentos de madeira desabaram, matando 1.112 pessoas. Dessa forma, passaram a construir anfiteatros de pedra, porque proporcionavam maior segurança⁵⁵ à população – além, claro, de serem mais imponentes, demonstrando o poder do imperador.

Os maiores anfiteatros, e aqui incluímos o Coliseu, “[...] possuíam uma estrutura de drenagem de água que permitia que o centro da arena fosse inundado possibilitando a representação de batalhas navais, as chamadas naumaquias [...]” (GARRAFFONI, 2005, p. 38). Ainda de acordo com Garraffoni (2005, p. 46), os romanos “[...] elaboraram uma sofisticada tecnologia para torná-las [as apresentações] realidade [...]”. Dessa forma, os espetáculos nas arenas eram meticulosamente elaborados: “[...] para realizar uma caçada montavam-se florestas, feras eram transportadas ao seu interior. Já para os combates de gladiadores e execuções públicas, cenários com motivos mitológicos ou de grandes batalhas históricas poderiam ser montados [...]” (GARRAFFONI, 2005, p. 116). Com isso, a elite romana se preocupava realmente em oferecer não apenas combates, mas grandes espetáculos para a população, isto é, os romanos se mostravam muito preocupados com a qualidade e execução das apresentações e combates.

É necessário que mencionemos, em particular, o anfiteatro mais famoso e conhecido do mundo romano: o Anfiteatro Flávio ou Coliseu. O Coliseu foi idealizado pelo imperador Vespasiano, em 75 d.C., “[...] usando os despojos de guerra da sua vitória sobre Jerusalém. Ele construiu inúmeros prédios públicos com os despojos, criando espaços para o público se divertir. O Coliseu foi o mais famoso dentre os projetos de Vespasiano [...]” (DREW, 2009, p. 4, tradução nossa).⁵⁶ Segundo Köhne (2000, p. 24, tradução nossa), Vespasiano “[...] viu imediatamente o prestígio que a construção de tal edifício traria para ele [...]” (KÖHNE, 2000, p. 24, tradução nossa).⁵⁷ Ainda de acordo com Köhne (2000, p. 24, tradução nossa),

[...] as dimensões do anfiteatro, o maior de Roma, são gigantescas: mede 188 x 156 metros. A parede exterior alcançava a altura de 50 metros, e as fileiras

⁵⁴ Tradução livre do original: “[...] those wooden structures resulted in some notorious catastrophes [...]”.

⁵⁵ Garraffoni (2005) inclusive cita que a revolta de Espártaco foi também um dos motivos que levaram os romanos a pensarem sobre a segurança dos anfiteatros.

⁵⁶ Tradução livre do original: “[...] Vespasian built the Colosseum using his war spoils from his victory over Jerusalem. He built numerous public buildings with those spoils, creating spaces for the public to enjoy. The Colosseum was the most famous of Vespasian’s projects [...]”.

⁵⁷ Tradução livre do original: “[...] Vespasian saw at once what prestige the construction of such a building would win him [...]”.

de assentos podia comportar 45.000 a 50.000 espectadores [...]: fontes antigas falam até mesmo de 87.000 assentos. O público se sentava no interior feito inteiramente de mármore, as entradas eram adornadas com relevos [...].⁵⁸

Apesar de ter sido o imperador Vespasiano quem tivera a ideia de construir um anfiteatro com tais proporções, foi Tito, seu filho, quem o inaugurou, em 80 d.C. Os jogos de inauguração duraram cem dias e, conforme observamos em Köhne (2000), os espetáculos foram tão grandes que milhares de animais (nas caçadas) e homens (nos combates gladiatoriais) foram mortos.

Em “Jogos vorazes”, encontramos representações modernas dos anfiteatros romanos. O primeiro aspecto a ser mencionado é a ausência do anfiteatro em si, ou seja, pelo fato de os jogos serem transmitidos e televisionados para a população de Panem, não temos a presença da arquitetura do anfiteatro, com suas paredes, suas colunas de sustentação, as entradas, os assentos, o *podium*, etc. O aspecto diretamente resgatado, por Collins, é a arena, a parte central do anfiteatro, o local onde ocorriam os combates gladiatoriais. De qualquer maneira, as arenas são, como em Roma, extremamente elaboradas pelos idealizadores, devido principalmente à alta tecnologia da Capital. A cada edição, uma arena diferente é apresentada aos telespectadores: os tributos selecionados são “[...] aprisionados em uma *vasta arena a céu aberto* que pode conter qualquer coisa: *de um deserto em chamas a um descampado congelado* [...]” (COLLINS, 2010, p. 24-25, grifo nosso).

Não temos descrições detalhadas das arenas das 73 edições anteriores à participação de Katniss, por essa razão, concentrar-nos-emos às arenas das 74ª e 75ª edições, respectivamente. No momento exato em que Katniss adentra na arena da 74ª edição, a personagem descreve a existência de uma “[...] faixa de terrenos aberta e plana. Uma planície de terra batida [...]”, com a possibilidade de haver “[...] um declive bem íngreme ou um penhasco [...]” (COLLINS, 2010, p. 163). Katniss relata ainda que há um lago e uma vasta floresta de pinheiros. Não devemos nos esquecer da Cornucópia, o elemento mitológico resgatado por Collins, já mencionado por nós, na qual os tributos encontram armamentos e suprimentos de todos os tipos. Conforme a narrativa se desenvolve, Collins descreve mais aspectos da arena: os lagos, as cavernas e grutas, as plantas e árvores, além de todos os

⁵⁸ Tradução livre do original: “[...] The dimensions of this amphitheatre, the largest in Rome, are enormous: it measures 188 x 156 metres. The outer wall reached a height of 50 metres, and the tiers of seats could take 45.000 to 50,000 spectators by modern calculations; ancient sources even speak of 87,000 seats. The audience sat in an interior executed entirely in marble, its entrances adorned with reliefs [...]”.

perigos e obstáculos que surgem no caminho dos tributos, arquitetados pelos idealizadores dos jogos.

Já a arena da 75ª edição, chamada de “Massacre Quaternário”, é particularmente intrigante: “[...] há doze raios [...]. Além da água, para onde quer que se olhe, há uma praia estreita e depois uma densa área verde [...]” (COLLINS, 2011a, p. 284). É interessante observarmos a descrição que Katniss faz da arena: “[...] Do precário ponto de observação em que me encontro, consigo ver o formato de toda a arena pela primeira vez. *Um círculo perfeito*. Com uma roda perfeita no meio. O céu acima da circunferência da selva está tingido com uma tonalidade rósea e uniforme [...]” (COLLINS, 2011a, p. 303, grifo nosso). Diferentemente dos anfiteatros romanos, que eram elípticos ou ovais, as arenas dos Jogos vorazes são descritas como circulares, ou seja, redondas.

Com o auxílio de Wiress, Katniss descobre que a arena, dividida em doze raios, funciona como um relógio. Em horas determinadas, os idealizadores dos jogos acionam um “perigo” ou “obstáculo”:

Um relógio. Quase consigo ver os ponteiros batendo no mostrador de doze seções da arena. Cada hora inaugura um novo horror, uma nova arma imaginada por um Idealizador dos Jogos, e encerra a anterior. Raios, chuva de sangue, névoa, macacos – essas foram as primeiras quatro horas no relógio. E às dez, a onda. Não sei o que acontece nas outras sete, mas sei que Wiress está certa (COLLINS, 2011a, p. 245).

Assim como notamos no discurso de Garraffoni (2005), a respeito dos romanos que realizavam os espetáculos gladiatoriais, os idealizadores dos jogos contavam com uma tecnologia extremamente avançada para a realização de cada edição, tornando-as únicas e peculiares com as diversas arenas que criavam. Nos filmes da série “Jogos vorazes”, observamos os idealizadores em uma grande sala de comando, com computadores e outras tecnologias. Eles acionam botões, maquinam obstáculos e decidem cada movimento dentro das arenas. Os romanos, por sua vez, desenvolveram grandes tecnologias para seu tempo; podemos inferir, por exemplo, que a construção do primeiro anfiteatro de pedra, o Coliseu, deve ter causado surpresa e admiração nas pessoas que presenciaram sua edificação e, principalmente, sua inauguração, em 80 d.C.

É nítida a semelhança entre a arena romanas e a sua representação em “Jogos vorazes”, principalmente pela função “gladiadora” assumida. Por essa razão, Collins resgatou a arena romana e, ao mesmo tempo, atualizou-a, criando arenas modernas e tecnológicas. Drew (2009, p. 1, grifo nosso) afirma que as arenas eram “*a casa dos combates entre*

gladiadores, caça de animais, além das corridas de bigas”;⁵⁹ em “Jogos vorazes”, as arenas são casa de combate entre adolescentes, que necessitam matar uns aos outros em busca da própria vida, enquanto suas próprias famílias assistem aos duelos pela televisão.

Por fim, mas igualmente importante, devemos perpassar pela noção de *pão e circo*, visto que ela é resgatada em “Jogos vorazes”. Conforme demonstram Garraffoni e Silva (2010, p. 63, grifo nosso), os espetáculos gladitoriais “[...] sempre se apresentaram como um fenômeno polêmico diante dos estudos do mundo clássico [...]”, sendo comumente associados “[...] a ideia de ‘plebe ociosa’ que vivia de *pão e circo* [...]”. Em Roma, a expressão nasceu em Juvenal, um escritor de sátiras que teria “[...] nascido em Aquino, entre os anos 62 e 67 d.C. vindo a falecer por volta de 130 d.C.” (GARRAFFONI, 2005, p. 68). A pesquisadora brasileira demonstra que, na *Sátira X*, o escritor latino diz: “Há muito tempo, desde quando não vendemos mais os votos, [o povo] vertia as preocupações, pois em outra época concedia comando, honras, legiões, tudo. Agora se limita e deseja ansioso duas coisas: *pão e circo*” (JUVENAL, *Sátira X*, p. 75-80 *apud* GARRAFFONI, 2005, p. 70, grifo nosso). Podemos inferir que Juvenal, ao cunhar a expressão *panem et circenses*, hoje conhecida por *pão e circo* (e muito utilizada no campo das discussões políticas) estaria criticando os meios de controle da elite romana sobre a população mais pobre e também o próprio povo, que se deixava levar pela oferta de alimentos e entretenimento.

A noção renasce com grande força no século XIX e traz “[...] a ideia de uma manobra política da elite para divertir a *plebs* e mantê-la afastada das decisões [...]” (GARRAFFONI, 2005, p. 34) políticas. Há, nessa interpretação, o controle social dos mais ricos sobre os mais pobres. Segundo Hopkins (1983, p. 11 *apud* GARRAFFONI, 2005, p. 50-51, grifo nosso), a noção de *pão e circo* se encontra nesse ponto, ou seja, “[...] a legitimidade imperial era reforçada pelo terror ocasional expresso nas arenas, pois em sociedades pré-industriais a *violência dos espetáculos ajuda a construir soberania política* [...]”.

Nesse sentido, os jogos serviam para entretenimento e ao mesmo tempo para o controle das massas mais pobres. Garraffoni (2005, p. 51), partindo dessa perspectiva, afirma que os muitos espetáculos que ocorriam nos anfiteatros (as naumaquias, as caçadas de animais selvagens, os combates gladitoriais e as execuções de criminosos) “[...] faziam parte de uma estratégia de controle e imposição da soberania romana [...]”. Os romanos mais ricos, senadores e, mais particularmente, os imperadores, demonstravam o seu poder ao oferecer tais

⁵⁹ Tradução livre do original: “The Circus was home to gladiator matches, animal hunts, and more in addition to the chariot races” (DREW, 2009, p. 1).

espetáculos. Assim, “[...] enquanto o povo estivesse ocupado vendo combates sangrentos não se preocuparia com outras coisas, *como uma revolução* [...]” (GEHRINGER, 2001, p. 89 *apud* GARRAFFONI, 2005, p. 65, grifo nosso). Ao lado do oferecimento do entretenimento, encontrava-se a doação de grãos, outros tipos de alimentos e, vez ou outra, de dinheiro. Conforme relata Garraffoni (2005, p. 67), “[...] o governo cuidava de seu sustento mediante grandes distribuições periódicas de trigo [...]”.

Atualmente, o conceito de *pão e circo* se demonstra como problemático, pois os pesquisadores que enveredam por essa interpretação afirmam que a plebe era apolítica e ociosa. Conforme evidenciam Garraffoni e Silva (2010, p. 64), estudos como os de Veyne (1990) demonstram o oposto, porque o anfiteatro se tornava um “[...] local em que ocorreria o contato com a ideologia dominante e os *jogos de poder implícitos* [...]”, isto é, o povo não era apolítico, pois muitas vezes reivindicava, nos anfiteatros, seus interesses para com os imperadores. Favarsani (2000, p. 84-85), por sua vez, afirma que o alimento doado não era o suficiente para suprir todas as necessidades dos homens e suas respectivas famílias:

[...] É fundamental que fique claro que a realidade vivida pelas massas romanas era bem outra. Em primeiro lugar, note-se a insuficiência de ambos ingredientes do *Panem et Circenses*, no ambiente da pobreza romana, para explicar sua subsistência e ocupação. O trigo era distribuído para apenas uma *parcela* da população, sendo que o critério de eleição dos beneficiários não era a pobreza, mas a condição de cidadão. Ainda assim, os beneficiários não conseguiriam sobreviver com apenas os modestos 5 *modii* (aproximadamente 21 litros) de trigo distribuídos pelo Estado. Além do trigo ser insuficiente para alimentar uma família, ele era dado – se muito – a 0,5% da população total do Império. E isto era todo o ‘pão’ que o Estado dava ao povo [...]. [...] Não esqueçamos ainda que o trigo tinha que ser transformado em pão. Os pobres não podiam fazer isto em suas minúsculas vivendas de madeira, que não comportavam uma cozinha. [...] Tinham que pagar para o trigo ser transformado em pão [...].

Ademais, tinham que pagar por outros serviços, como aluguel, compra de roupas e sapatos, etc. Dessa forma, o objetivo de Favarsani (2000) é o de demonstrar que os alimentos ofertados não eram suficientes e que o povo romano não passava infindáveis horas assistindo aos jogos, visto que necessitava trabalhar para pagar por outros serviços e bens materiais (ou encontrar outros meios de sobrevivência).

Apesar de toda a complexidade e interpretações diversas sobre o tema do *pão e circo*, Suzanne Collins utiliza-se do conceito para compor a narrativa da série. Há inúmeros indícios na série que nos comprovam esse resgate. Um leitor mais atento, e conhecedor de alguns aspectos da cultura romana, logo reconhecerá a expressão *panem et circenses* embutida no

nome do país, *Panem*, porque remete-nos instantaneamente ao sistema político romano em discussão. No terceiro romance, *A esperança*, Plutarch explica para Katniss que, caso ganhem a guerra conta a tirania do presidente Snow, as pessoas que vivem na Capital do país logo sucumbirão, porque “[...] a única coisa que eles conhecem é *Panem et Circenses*” (COLLINS, 2011b, p. 241, grifo do autor). Plutarch continua:

É um ditado de milhares de anos atrás, escrito numa língua chamada latim sobre um lugar chamado Roma – explica ele. – *Panem et Circenses* se traduz por ‘*pão e circo*’. O escritor⁶⁰ queria dizer que em retribuição a barrigas cheias e diversão, seu povo desistira de suas responsabilidades políticas e, portanto, abdicara de seu poder.

[...]

- Quer dizer então que é para isso que servem os distritos. Para fornecer o pão e o circo.

- Sim. E enquanto isso perdurasse, a Capital poderia continuar controlando seu pequeno império [...] (COLLINS, 2011b, p. 241, grifo do autor).

Fica evidente, com o excerto, que Collins apropria-se do termo, exatamente como ele fora criado por Juvenal e utilizado por pesquisadores do século XIX, para compor sua série. No entanto, devemos nos atentar que há uma restrição no sentido primeiro do termo. Em Roma, o pão e o circo eram ofertados para toda a população mais pobre. Em “Jogos vorazes”, apenas os ricos são entretidos ao assistirem aos jogos; os pobres, por sua vez, são controlados – devido aos Dias Escuros – e seus filhos selecionados e submetidos a uma luta sangrenta na qual apenas um sai vivo e vitorioso.

Ainda em relação ao conceito de *pão e circo*, devemos nos atentar à questão do pão, isto é, a doação de alimentos. A população da Capital é bem alimentada e não passa dificuldades, uma vez que é a elite do país. Aos distritos, local onde mora a população mais pobre, há a questão da “doação” de alimentos, ainda que de forma deturpada. Como sabemos, os tributos são inscritos e selecionados por meio de um sorteio chamado “Colheita”. As famílias mais pobres podem inscrever seus filhos mais vezes na “Colheita”, pois, assim, ganham um suprimento anual de grãos e óleo. Contudo, quanto mais vezes o nome é inscrito, mais chances a criança tem de ser selecionada para participar dos jogos:

[...] digamos que você seja pobre e esteja passando fome como nós estávamos. Você pode optar por adicionar seu nome mais vezes em troca de tesseras. *Cada tessera vale um escasso suprimento anual de grãos e óleo para cada pessoa*. Você também pode fazer isso para cada membro de sua

⁶⁰ Muito possivelmente, Plutarch, personagem criado por Collins, refira-se a Juvenal, o autor latino que cunhou o termo *panem et circenses*. Devemos ainda observar que a atribuição do nome Plutarch possa ser interpretada como uma referência direta a Plutarco, filósofo grego, autor de textos como *Vidas Paralelas*.

família. Assim, aos doze anos de idade, meu nome foi inscrito quatro vezes no sorteio. Uma vez porque era obrigatório e outras três por causa das tésseas que garantiram grãos e óleos para mim, para Prim e para minha mãe. Na verdade, precisei fazer isso a cada ano. E as inscrições são cumulativas. Então agora, com dezesseis anos, meu nome aparecerá vinte vezes na colheita [...] (COLLINS, 2010, p. 19, grifo nosso).

Enquanto o termo *téssera*, em “Jogos vorazes”, equivale a um escasso suprimento e funciona como um “ingresso” a mais para participar do massacre nas arenas, em Roma, as tésseas eram “peças de que os romanos se serviam para a obtenção de entrada em determinados jogos e convites para entrar em balneários [...]” (COIMBRA, 1957 p. 491, grifo nosso). Ora, percebemos que as *tésseas*, no enredo da série em estudo, se relacionam com a noção de *pão e circo* e assumem exatamente a função das *tésseas* romanas, pois configuram-se como uma inscrição a mais para as crianças pobres (logo, um jogo de azar, porque elas têm mais chances de serem selecionadas), um objeto de identificação, que manifestam aqui dupla função: a possível entrada da criança nos jogos e a identificação da família para receber o suprimento de grãos e óleo – o pão do *panem et circenses*.

Dessa forma, Collins (2010) faz uso do termo *téssera*, já carregado de significados, mas o emprega em outro contexto, a fim de elaborar uma sutil crítica ao governo de Snow (um império mascarado de república), que utiliza dessa estratégia para usurpar as crianças das famílias mais pobres do país, uma vez que, quanto mais vezes inscritas na “Colheita”, mais chances tinham de serem selecionadas. Relembremos ainda que Faversoni (2000) afirma, em seu artigo, que as doações feitas pelos romanos à população não eram o suficiente para a sobrevivência total das famílias. De semelhante forma, observamos o mesmo em “Jogos vorazes”, afinal, as *tésseas* equivalem a um “suprimento *escasso* anual de grãos e óleo”, o que nos leva a inferir que as famílias pobres de Panem deveriam também buscar outros recursos financeiros para se sustentarem – Katniss, como sabemos, caça animais selvagens na Campina do Distrito 12 e vende parte dos animais abatidos no Prego, o mercado negro onde ela faz negócios (compras e vendas).

Enfim, Collins inseriu inúmeros elementos da cultura romana em sua série com grande destreza para evidenciar que sua personagem principal representa, para além do modelo de Herói Clássico, um herói histórico. Assim, elementos como a escravidão, a política de *pão e circo*, as arenas, o espetáculo como forma de manipulação, os gladiadores, os imperadores, as *tésseas*, entre outros, podem ser encontrados por toda a série, de forma que o resgate dessa cultura historicamente longínqua, porém carregada de símbolos e significados, enriqueça a estrutura da série e, principalmente, saliente o heroísmo de Katniss, uma personagem que

representa um povo escravizado por meio da imposição da miséria e do trabalho compulsório, que, semelhantemente a Espártaco, um herói material, lutou e venceu um tirano e um império (Snow e a Capital, respectivamente).

Com a verificação da intertextualidade entre a narrativa de Fast (1981), aspectos da cultura romana e a obra de Collins (2010-2011), entendemos que a narrativa da autora norte-americana se relaciona a outras histórias, no sentido ficcional e empírico, formando um rico campo simbólico e imagético, porque dá novos significados de acordo com o objetivo que pretende atingir, no caso, o tema do heroísmo, e movimenta a memória da literatura e da história do homem. A obra de Fast (1981) se torna, com efeito, um lugar da (re)criação, onde Collins pode ter buscado e encontrado elementos e motivos simbólicos e férteis, dando origem a partes significativas do enredo de “Jogos vorazes”.

Se entendemos o intertexto como “a percepção, [feita] pelo leitor de relações entre uma obra e outras que a precederam ou a seguiram” (SAMOYAULT, 2008, p. 28), podemos dizer que Collins, em sua obra, deu nova roupagem não somente ao Herói Clássico e ao seu percurso, mas igualmente a Espártaco, e criou um “intertexto” entre passado histórico e obra literária, nesse caso, uma relação entre história narrada e ficção, porque resgatou o herói das mitologias clássicas, portanto, narrativas ficcionais, e atualizou aspectos da história e cultura da sociedade romana: antigos gladiadores reelaborados nas figuras dos adolescentes; as arenas, onde acontecem os combates; a política de *pão e circo*; etc.

Collins, portanto, pelo viés estilístico da intertextualidade (a alusão e a intertextualidade aberta), ao recuperar a história de Espártaco, promoveu uma releitura, lhe deu nova roupagem (o “travestiu” em uma personagem feminina), atualizou temas (uniu o heroísmo clássico ao histórico), etc., e nos mostrou a sua biblioteca, isto é, o que ela possivelmente leu. O passado, ou seja, a cultura romana, é reutilizado pela autora estadunidense e, ao mesmo tempo, transformado em algo adaptado à nova situação em que é inserido, presentificando a Antiguidade Clássica, grega, por meio dos heróis, e romana, por meio de um herói histórico, na Atualidade, isto porque “[...] a literatura é transmissão, mas também porque ela acarreta a retomada, a adaptação de um mesmo assunto a um *público diferente*” (SAMOYAULT, 2008, p. 74-75), no caso de Suzanne Collins, o público de jovens leitores. Dessa forma, ao ler “Jogos vorazes”, podemos certamente “ouvir” vozes do mundo greco-romano, justamente porque a autora utiliza-se de aspectos, modelos, motivos e elementos dessas culturas arcaicas para construir a narrativa e caracterizar a personagem principal de sua série de forma renovada.

7. Considerações finais

No decorrer desta pesquisa, nosso objetivo principal foi o de evidenciar a caracterização e ações da personagem feminina de Collins que a aproximam dos heróis clássicos e também de um herói histórico em particular. Katniss Everdeen é uma personagem que perfaz toda a *esfera do heroísmo clássico* três vezes, ou seja, uma em cada romance da série: acompanhamos a personagem de Suzanne Collins se separar de seu mundo comum, se encontrar com seu mentor, iniciar uma aventura perigosa, deparar-se com inimigos e aliados e, por fim, retornar ao seu mundo comum e receber uma recompensa. A autora da série, desse modo, faz-nos recordar os grandes heróis mitológicos ao resgatar e recriar a jornada do herói no percurso narrativo de sua personagem central. A caracterização de Katniss é, sem dúvida, construída a partir dos estereótipos e do arquétipo do Herói Clássico.

Com isso, Katniss, ao se tornar uma heroína, rompe padrões e passa a representar um modelo de personagem que era seguido pelos gregos e que ainda o é por muitos na contemporaneidade, pois simboliza um modelo de conduta, contendo em si elementos almejados pelo homem, como a coragem e o altruísmo. Basta nos lembrarmos dos inúmeros filmes e romances contemporâneos que retratam o modelo de Herói Clássico, como Harry Potter, Percy Jackson, Thor, Homem-Aranha e Mulher Maravilha (que muito se assemelha a Katniss, pois ambas são personagens femininas que representam um arquétipo que era ligado, na Antiguidade Clássica, a elementos masculinos), dentre outros. Sob essas circunstâncias, o herói é continuamente ressuscitado, porque faz parte do imaginário, do simbólico e do inconsciente coletivo humano, representando, metaforicamente, aquilo que o próprio homem enfrenta em sua vida.

Além disso, atestamos que os elementos que compõe o arquétipo do herói e da deusa Ártemis – como a coragem, o instinto guerreiro, a liderança, a vingança, a caça, entre outros – estão, ao lado da *esfera do heroísmo clássico*, presentes na composição da personagem, o que nos levou a analisar a mudança na representação dos arquétipos literários: Herói *versus* Donzela (Cf. Randazzo, Meletínski, Vogler, Petry e outros). Observamos que Katniss, ao ocupar a posição de heroína, relega, a Peeta, personagem secundário, a função de Donzela, porque ele representa as características que os gregos atribuíam ao arquétipo feminino (como a passividade, a submissão, o ambiente privado – Peeta nunca saía para caçar, aliás, ele é confeiteiro, uma profissão considerada feminina pelo senso comum e machista). Collins, em toda a série, evidencia que as mulheres podem ocupar lugares antes destinados aos homens, e

vice-versa, ou seja, Peeta também muda padrões ao ocupar posições consideradas femininas pelo patriarcalismo.

Com isso, as representações arquetípicas literárias não podem mais ser distinguidas em relação ao gênero da personagem. Um personagem masculino pode desempenhar características da Grande-Mãe e, de mesma forma, uma personagem feminina pode ilustrar o Grande-Pai. O que percebemos, com a análise de pontos específicos da série “Jogos vorazes”, é que a mudança nos padrões e nas representações de arquétipos, estruturas clássicas que frequentemente eram fixadas a certos gêneros, representa uma necessidade de mostrar que a mulher também pode ser heroína – e a representação de Ártemis, uma deusa por nós considerada feminista, apenas reforça nossa afirmação.

Observamos que, além de representar o heroísmo, Katniss rompe padrões, estereótipos e sentidos comuns que geralmente eram (e são) esperados por uma sociedade patriarcal. Constatamos que Collins, a cada romance, reforça o quanto Katniss é dona de si, dona de seu corpo, dona de suas ações; o quanto ela representa vários aspectos do movimento feminista, como o poder de habitar o espaço público, de não se sentir confortável com padrões de beleza e de enfrentar, com a imposição de sua própria voz e coragem, um homem, o presidente Snow, convertendo-se em heroína de si mesma, de seus familiares e de toda uma nação.

Enfim, lutar contra o machismo, contra o preconceito, crenças e estereótipos, é lutar contra a cultura e a tradição vigentes. Esse foi e é o propósito do feminismo e dos estudos de gênero. Indivíduos, que por tanto tempo foram eclipsados e marginalizados por serem diferentes, emergem no seio social como sujeitos a serem observados, analisados, estudados e, mais que isso, respeitados. Com esses estudos (feministas, pós-colonialistas, pós-estruturalistas, gênero e *queer*), demonstra-se que todo e qualquer sujeito é plural e que, por isso, pode viver e experimentar a vida como desejar. Na literatura e no cinema, esses indivíduos surgem como protagonistas, heróis de si mesmos, representando movimentos sociais e a pluralidade de pessoas e rompendo com estereótipos e preconceitos.

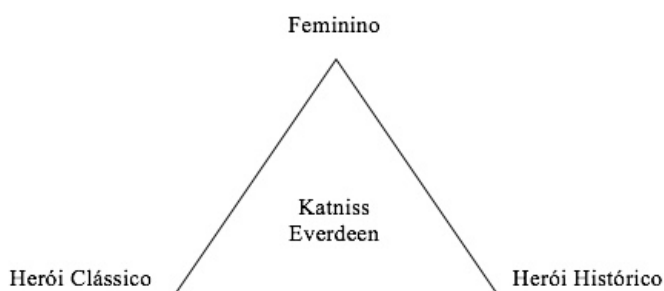
Por fim, observamos que a personagem de Collins pode ser vista, para além da representação do modelo de Herói Clássico, como uma releitura de um herói histórico: o escravo-gladiador Espártaco, personagem histórico, mas também presente em obras de ficção, como a de Howard Fast (1981). Ambos os personagens são oprimidos por uma elite poderosa, obrigados a lutar pelas próprias vidas como gladiadores, mas sonham em libertar a massa de escravos, subjugada a trabalhar em condições inferiores a outros homens, simplesmente porque estes são ricos. Katniss e Espártaco, enquanto personagens fictícios, são representações de Aquiles, Ulisses/Odisseu, Eneias, etc., lutaram por seus ideais e por aquilo

que acreditam. Enfrentaram exércitos poderosos e, apesar de Espártaco não ter vencido o poderio romano, é certo que os dois personagens abalaram as estruturas hierárquicas, de Roma e Panem, e instauraram o medo naqueles que os oprimiam. Katniss e Espártaco, com isso, nascem como heróis, não apenas de si mesmos, mas principalmente de um povo.

Ao promover a releitura de Espártaco, Collins consegue nos levar ao passado longínquo da sociedade romana, justamente porque adota esse mundo como pano de fundo de sua obra. Dessa forma, a relação entre passado histórico e literatura – mundo real (Roma) e mundo ficcional (Panem) – age para movimentar a memória humana, de forma que, como afirma Samoyault (2008), não satisfaz à atualização adaptar uma história a uma nova situação, mas a nova história se encarrega dos sentidos anteriores ao mesmo tempo em que recebe significação do presente. Ademais, Collins, ao utilizar-se de temas como a opressão, pobreza, escravidão, a cultura do espetáculo e guerras, chama a atenção para esses temas na atualidade, possivelmente criticando as potências mundiais e a sociedade (patriarcal), de forma geral, que muitas vezes cooperam para com isso.

Em vista disso, a obra de Collins efetua uma grande atualização: i) no plano da *esfera do heroísmo clássico*, pelo fato de o herói não ser um homem, mas sim, uma mulher, visto que é raro encontrarmos uma heroína na Literatura Clássica; ii) na mudança de padrões e na representação de arquétipos literários (Herói *versus* Donzela) e na consequente quebra e ruptura de estereótipos sexistas que encerraram as mulheres por tanto tempo em personagens submissas, passivas e inferiorizadas; e, por fim, iii) na representação de um herói histórico, fazendo de Katniss uma heroína que nasce do povo. Katniss, portanto, é uma representação *feminina* dos heróis clássico e histórico. O diagrama abaixo, em forma de pirâmide, ilustra a conclusão de nossas hipóteses e a união da tríade heróica:

Figura 8 – A tríade do modelo de herói na caracterização de Katniss Everdeen



Fonte: elaborada pelo autor

Conforme vemos em Campbell (1997), as mudanças ou atualizações na aventura do herói descartam ou reduzem características arcaicas – como o fato de, geralmente, o herói ser um homem. Dessa forma, o mito do herói, sendo o elemento importado por Collins, é adequado a uma sociedade, não mais a clássica, e ao mesmo tempo é revisado, de forma que se torne possível termos, nos dias de hoje, uma mulher representando esses dois tipos de heróis.

A personagem de Collins é, portanto, um herói atualizado, feito em um *molde* reformulado que, ao mesmo tempo em que possui características que os gregos preservavam, e além de reproduzir marcas de um herói gladiador, possui marcas, inúmeras, do homem moderno, de suas vivências, de seus anseios, medos e desejos. Collins não evoca, simplesmente, o Herói Clássico, mas vai além: a autora reconta a história sob um panorama diferente, pelo viés estilístico, faz com que nossa memória literária se movimente, retornando aos grandes feitos heroicos clássicos e históricos com uma perspectiva renovada, atualizada. Katniss Everdeen é chamada para uma aventura e, conseqüentemente, precisa enfrentar todos os empecilhos e todas as dificuldades que surgem durante sua empreitada. Ela não esmorece, pelo contrário, demonstra que tem todos os atributos necessários para afrontar tudo o que lhe foi imposto e, ao final, sobrepuja todos os inimigos e retorna vitoriosa, tudo de uma forma reconstruída.

Com isso, Suzanne Collins resgatou dois tipos de heróis, o mitológico e o histórico-lendário, e os uniu em uma personagem feminina, que pode se tornar um modelo literário para outras representações. A biblioteca da autora norte-americana, portanto, serviu de inspiração para a sua criação literária e, ao mesmo tempo, ligou a Literatura e História Clássicas à Contemporânea. Collins relembra mitos e heróis que fizeram e ainda fazem parte do inconsciente coletivo do homem, mas agora, de forma reelaborada, ou seja, na figura de uma mulher.

Portanto, por meio da caracterização de Katniss Everdeen, o mito do Herói Clássico permanece vivo na contemporaneidade, reafirmando o caráter universal das narrativas míticas e evocando, como afirma Jaeger (2011) a respeito da educação do jovem grego, a *Paideia*, o modelo notável do herói. Assim como os mitos clássicos, as obras de Collins possuem caráter pedagógico: demonstram, aos jovens leitores, que não é somente pela força do braço que o herói deve vencer os obstáculos, mas igualmente por meio da sabedoria (Cf. SALIS, 2003). Além disso, o mito e o arquétipo do herói são reorganizados, porque a autora norte-americana os liga ao feminino e ao herói histórico, ficcionalizado por Howard Fast. A tríade, então, é

confirmada na pesquisa: Katniss, uma personagem contemporânea, é a representação renovada dos heróis clássico e material por meio do heroísmo feminista.

8. Referências Bibliográficas

ADELMAN, M. Viajantes e migrantes: pessoas e teorias num mundo pós-colonial. In: MISKOLCI, R. PELÚCIO, L. (Orgs.). *Discursos fora de ordem: sexualidades, saberes e direitos*. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2012. (Queer), p. 29-58.

ALFÖLDY, G. *História social de Roma*. Lisboa, 1989.

ANSEMI, L. Dear Fifth Wave Feminists, We Need You! *The New Agenda: A Voice For All Women*. 2012. Disponível em <https://thenewagenda.net/2012/08/31/dear-fifth-wave-feminists-we-need-you/>. Acesso em 30 de novembro de 2017.

BEAUVOIR, S. *O segundo sexo: fatos e mitos*. 4. ed. v. 1. Trad. de Sérgio Milliet. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1970.

BÍBLIA apostólica anotada por apóstolo Estevam Hernandes. 2 ed. São Paulo: Gospel Bay, 2012.

Biografia de Suzanne Collins. Disponível em: <http://www.suzannecollinsbooks.com/bio.htm>. Acesso em 01 de março de 2017.

BLASINGAME, J. An Interview with Suzanne Collins. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, vol. 52, iss. 8, p. 726-727, 2009.

BONNICI, T. *Teoria e crítica literária feminista: conceitos e tendências*. Maringá: Eduem, 2007.

BRICOUT, B. Conto e mito. In: BRUNEL, P. (Org.). *Dicionário de mitos literários*. Trad. de Carlos Sussekind e outros. 4. ed. Rio de Janeiro: J. Olympo, 2005, p. 191-199.

BROOKS, C. WARREN, R. P. *Understanding Fiction*. 2. ed. Nova York: Appleton Century Crofts, 1959.

BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: história de deuses e heróis*. 34. ed. Trad. David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAMPBELL, J. O Mito e o Mundo Moderno (Cap. I) e A saga do herói (Cap. V). In: _____. *O poder do mito*. Trad. de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athenas, 1990. p. 3-38 e 131-174.

_____. *O herói de mil faces*. 10. ed. Trad. de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1997.

CARDOSO, F. P. Espártaco – história, ideologia e romance – uma viagem de 22 séculos à boleia de Howard Fast. *Seminário de Antiguidade Clássica*. Lisboa, 2015. Disponível em: <https://paivacardoso.files.wordpress.com/2015/07/seminario-fpc-espartaco-e-fast.pdf>. Acesso em 25 de fevereiro de 2017.

CARDOZO, M. L. A construção emocional das marcas: o uso de arquétipos e estereótipos. *Comunicação e Inovação*, São Caetano do Sul, v. 5, n. 9, p. 68-76, 2004.

CARVALHO, A. L. C. de. *Foco narrativo e fluxo da consciência*: questões de teoria literária. São Paulo: Editora UNESP, 2012.

CHALINE, E. *Guia do viajante pelo mundo antigo*: Grécia. Trad. de Elmer Flor. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.

CHATAGNIER, J. C. *O gênero em questão*: crítica e formação nos Bildungsromane *The secret Life of Bees*, de Sue Monk Kidd e *Sapato de salto*, de Lygia Bojunga. São José do Rio Preto: 2014, 186f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, 2014, p. 10-72.

CHAUÍ, M. *Convite à filosofia*. 12. ed. São Paulo: Ática, 2000.

CIRLOT, J.-E. *Dicionário de símbolos*. 3. ed. Trad. de Rubens Eduardo Ferreira Frias. São Paulo: Centauro, 2005.

COIMBRA, A. V. *Noções de numismática (VIII)*: tesserologia. *Revista de História da USP*, 1957, p. 491-538.

COLLINS, S. *Jogos vorazes*. Trad. de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

_____. *Em chamas*. Trad. de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011a.

_____. *A esperança*. Trad. de Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2011b.

COSTA, E. B. *A poética de Aristóteles e a personagem feminina na tragédia grega*. São José do Rio Preto: 2003. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2003.

DREW, A. D. V. *The Colosseum as an Enduring Icon of Rome*. *Western Illinois: Historical Review*, Illinois, v. 1, 2009.

ELIADE, M. *Mito e realidade*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FAST, H. *Espártaco*. Trad. de Tati de Moraes. São Paulo: Abril Cultural, 1981.

FAVERSANI, F. Panem et circenses: Breve análise de uma perspectiva de incompreensão da pobreza no Mundo Romano. *Varia História*. Belo Horizonte, v. 22, p. 81-87, 2000.

FEITOSA, L. C. Gênero e sexualidade no mundo romano: a antiguidade em nossos dias. *História: questões e debates*. Curitiba, n. 48/49, p. 119-135, 2008.

_____. História, gênero, amor e sexualidade: olhares metodológicos. *Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia*. São Paulo, n. 13, p. 1-29, 2003.

Femicídio no Brasil. Disponível em: <http://femicidionobrasil.com.br/>. Acesso em 28 de janeiro de 2017.

FRANCO JR, A. Operadores de leitura da narrativa. In: BONNICI, T. ZOLIN, L. O. (Org.). *Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. 3. ed. Maringá: Eduem, 2009, p. 33-56.

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

GARRAFFONI, R. S. *Gladiadores na Roma antiga – dos combates às paixões cotidianas*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2005.

_____. SILVA, L. P. O feminino adentra a arena: mulheres e as relações com as lutas de gladiador na Roma Imperial. In: *Caminhos da História: Revista do Departamento de História*. Montes Carlos, v. 15, n. 1, p. 61-84, 2010.

GENETTE, G. *Palimpsestes, la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982. [traduzido como *Palimpsestos, a literatura de segunda mão* por uma equipe de tradutores, Cibele Braga et alli. Edições Viva Voz, Belo Horizonte, 2010.]

GERNER, D. E. *A matter of life and death: gladiatorial games, sacrificial ritual and literary allusion*. Oregon: 2010, 72 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade de Oregon, 2010.

GOMES, V. R. R. ANDRADE S. R. Um retorno aos mitos: Campbell, Eliade e Jung. In: ANAIS DO SEGUNDO ENCONTRO DO GT HISTÓRIA DAS RELIGIÕES E REGILIOSIDADES, 2006, Maringá. Disponível em: http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/rbhr/um_retorno_aos_mitos.pdf. Acesso em 01 de dezembro de 2017.

GRIMAL, P. *Dicionário da Mitologia grega e romana*. 6. ed. Trad. de Victor Jabouille. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

_____. *Mitologia clássica: mitos, deuses e heróis*. Trad. de Hédewr Viçoso. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

GROSSMAN, L. Writing ‘War-Appropriate’ Stories for Kids: A Conversation with Suzanne Collins and Francis Lawrence. *Times*, 2013. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/>. Acesso em 01 de março de 2017.

GUNDELL, S. *Fame: Suzanne Collins*. Blue Water Productions, 2012.

HUDSON, H. T. Sit down with Suzanne Collins. *Instructor*, vol. 120, iss. 2, p. 51, 2010. Disponível em <http://connection.ebscohost.com/c/interviews/54116177/sit-down-suzanne-collins>. Acesso em 23 de dezembro de 2016.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. de Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAMILTON, E. Os deuses, a criação e os heróis primitivos (Primeira Parte) e Os grandes heróis (Terceira e Quarta Partes). In: _____. *Mitologia*. Trad. de Jeferson L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 21-124 e 205-360.

HOMERO. *Iliada*. Trad. de Carlos Alberto Nunes. 3. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1960.

_____. *Odisséia*. Trad. de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 2004.

INSTITUTO HUMANITAS UNISINOS. A marcha em Washington e a quarta onda do feminismo. Disponível em <http://www.ihu.unisinos.br/564269>. Acesso em 30 novembro de 2017.

JACKSON, R. Preface. In: KÖHNE, E. EWIGLEBEN, C. JACKSON, R. *Gladiators and Caesars: the power of spectacle in Rome*. Translated by Ralph Jackson. Berkeley: University of California Press, 2000, p. 7.

JAEGER, W. *Paidéia: a formação do homem grego*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

JOLLES, A. *Formas simples: legenda, saga, mito, adivinha, ditado, caso, memorável, conto, chiste*. Trad. De Álvaro Cabral. São Paulo: Editora Cultrix, 1930.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Trad. de Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

KÖHNE, E. Bread and Circuses: The Politics of Entertainment. In: KÖHNE, E. EWIGLEBEN, C. JACKSON, R. *Gladiators and Caesars: the power of spectacle in Rome*. Translated by Ralph Jackson. Berkeley: University of California Press, 2000, p. 8-30.

MACEDO, A. G. AMARAL, A. L. *Dicionário de crítica feminista*. Porto: Edições Afrontamento, 2005.

MCMANUS, B. F. *Spartacus: Historical Background*. The College of New Rochelle, 2014. Disponível em: <http://www.vroma.org/~bmcmanus/spartacus.html>. Acesso em 28 de fevereiro de 2017.

MAHONEY, A. *Roman Sports and Spectacles: a Sourcebook*. New York: Focus Publishing, 2001. (The Focus Classical Sources series).

MAZUCCHI-SAES, P. Imagens míticas na publicidade. In: RAMOS, C. *Mitos: perspectivas e representações*. Campinas: Alínea, 2005, p. 13-41.

MELETÍNSKI, E. M. *Os arquétipos literários*. Trad. de Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade e Arlete Cavaliere. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

NIGRO, C. M. C. Introdução. In: NIGRO, C. M. C. CHATAGNIER, J. (Org.). *Literatura e gênero*. 1. ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015. p. 15-22.

PETRY, H. SILVA, R. D. O. Os arquétipos nas propagandas de revistas femininas. In: XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2004, Porto Alegre. Disponível em: http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/modos_vida/07_arquetipos_rev_fem.pdf. Acesso em 20 de janeiro de 2017.

PLENTZ, S. S. *O uso de arquétipos mitológicos na publicidade: uma análise semiológica da mídia impressa brasileira*. Porto Alegre: 2005 (Monografia do curso de Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005.

PROPP, V. I. *Morfologia do conto*. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

RAMOS, C. (Org.) *Mitos: perspectivas e representações*. Campinas: Alínea, 2005.

RANDAZZO, S. *A criação de mitos na publicidade: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso*. Trad. de Mário Fondelli. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

RAPUCCI, C. A. *Mulher e deusa: a construção do feminino em Fireworks de Angela Carter*. Maringá: Eduem, 2011.

RIBEIRO JR., W. A. Cadmo. *Portal Graecia Antiqua*, São Carlos, 2000. Disponível em [www.greciantiga.org/arquivo.asp?num=0661](http://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0661). Acesso em 12 de janeiro de 2018.

_____. O centauro Quíron. *Portal Graecia Antiqua*, São Carlos, 2006. Disponível em www.greciantiga.org/arquivo.asp?num=0690. Acesso em 25 de junho de 2016.

RODA, R. R. *Mitologia dantesca: a referência aos mitos greco-romanos na Divina Comédia pelo viés da (re)criação poética de Dante Alighieri*. São José do Rio Preto: 2012. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura). Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2012.

RUBIN, G. *O tráfico de mulheres: Notas sobre a “Economia política” do sexo*. Trad. de Christine Rufino Dabat. Recife: SOS Corpo, 1993.

SALIS, V. D. *Mitologia viva: aprendendo com os deuses a arte de viver e amar*. São Paulo: Nova Alexandria, 2003.

SALVADOR, A. R. P. *Spartacus em Portugal: análise das traduções interlinguística e intersemiótica de 1961*. Lisboa: 2013, 137 f. Dissertação (Mestrado em Tradução) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, 2013. Disponível em: <https://run.unl.pt/bitstream/10362/10585/1/Spartacus%20em%20Portugal%20-%20An%C3%A1lise%20das%20Tradu%C3%A7%C3%B5es%20Interlingu%C3%ADstica%20e%20Intersemi%C3%B3tica%20de%201961.pdf>. Acesso em 25 de fevereiro de 2017.

SAMOYAL, T. *A intertextualidade*. Trad. de Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SCHEID, J. 'Estrangeiras' indispensáveis: os papéis religiosos das mulheres em Roma. In: DUBY, G. PERROT, M. *História das mulheres: a antiguidade*. Trad. de Maria Helena da Cruz Coelho et. al. Porto: Edições Afrontamento, 1990. 465-509.

SCOTT, J. História das Mulheres. In: BURKE, P. *A Escrita da História: Novas Perspectivas*. São Paulo: UNESP, 1992. p. 63-96.

SELLIER, P. Heroísmo (o modelo – da imaginação). In: BRUNEL, P. *Dicionário de Mitos Literários*. Trad. de Carlos Sussekind et al. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998, p. 467-473.

SHAW, B. *Spartacus and the slave wars: a brief history with documents*. Boston: Bedford/St. Martin's, 2001.

SISSA, G. Filosofias do gênero: Platão, Aristóteles e a diferença dos sexos. In: DUBY, G. PERROT, M. *História das mulheres: a antiguidade*. Trad. de Maria Helena da Cruz Coelho et. al. Porto: Edições Afrontamento, 1990, p. 79-123.

THOMAS, Y. A divisão dos sexos no direito romano. In: DUBY, G. PERROT, M. *História das mulheres: a antiguidade*. Trad. de Maria Helena da Cruz Coelho et. al. Porto: Edições Afrontamento, 1990, p. 127-199.

TOKITA, J. F. *A mulher na mitologia e dramaturgia irlandesa: o feminismo no mito de Deirdre, em peças de John M. Synge e Vincent Woods*. São José do Rio Preto, 2012, 221f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas Universidade Estadual Paulista, 2012.

VERGÍLIO. *Eneida*. Tradução e notas de Tassilo Orpheu Spalding. 9 ed. São Paulo: Cultrix, 2010.

VERNANT, J.-P. *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*. Trad. de Haiganuch Sarian. São Paulo: Difusão Européia do Livro / Editora da USP, 1973.

VEYNE, P. *História da vida privada: do império ao ano mil*. Trad. de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

VIEIRA, B. V. G. THAMOS, M. (Org.) *Permanência Clássica: visões contemporâneas da antiguidade greco-romana*. São Paulo: Escrituras Editores, 2011. (Coleção Ensaio Transversais).

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. Trad. de Ana Maria Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WIEDEMANN, W. *Emperors and gladiators*. London: Routledge, 1995.

WILMOT, T. *Introductions to heritage assets: Roman Amphitheatres, theatres and circuses*. English Heritage, 2011.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: HALL, S. WOODWARD, K. (Org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 7-72.

ZAIDMAN, L. B. As filhas de Pandora: mulheres e rituais nas cidades. In: DUBY, G. PERROT, M. *História das mulheres: a antiguidade*. Trad. de Maria Helena da Cruz Coelho et. al. Porto: Edições Afrontamento, 1990. 411-463.

ZOLIN, L. O. Crítica feminista. In: BONNICI, T. ZOLIN, L. O. (Org.). *Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas*. 3. ed. Maringá: Eduem, 2009, p. 217-242.

Filmografia:

SPARTACUS. Direção: Stanley Kubrik, Produção: Edward Lewis. Estudos Unidos da América: Bryna Productions e Universal Pictures, 1960, 1 DVD.