

Rosângela Alves de Lima Martins

**A Desmitificação dos Mitos Gregos e
a Mitificação das Personagens
de Monteiro Lobato**

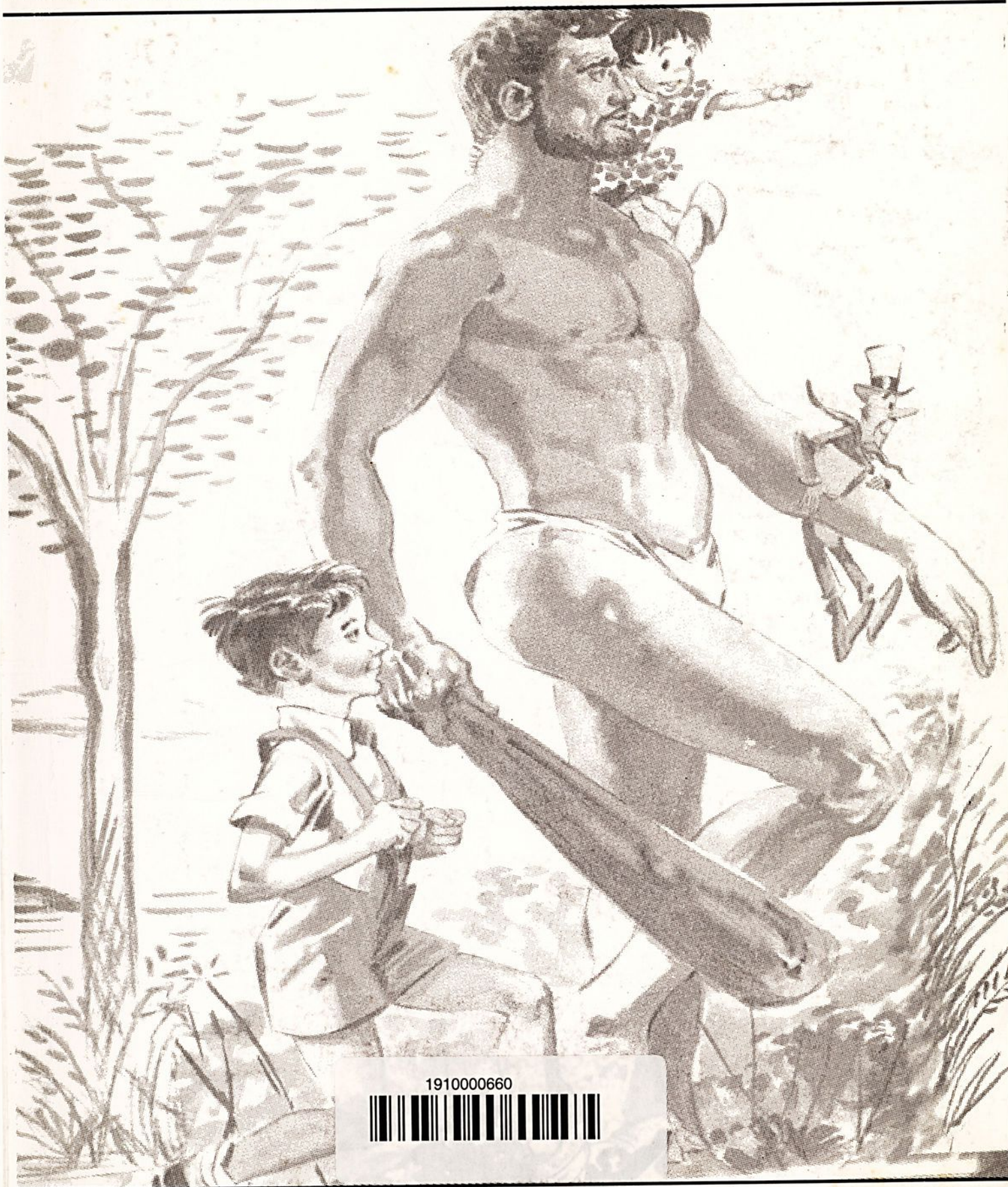
UNESP-1994





Minotauro e Tia Nastácia

*



1910000660



Hércules, Emília, Visconde e Pedrinho



ROSANGELA ALVES DE LIMA MARTINS

**A DESMITIFICAÇÃO DOS MITOS
GREGOS E
A MITIFICAÇÃO DAS PERSONAGENS
DE MONTEIRO LOBATO**

Dissertação apresentada ao Instituto de
Biociências, Letras e Ciências Exatas da
Universidade Estadual Paulista, Câmpus de São
José do Rio Preto, para a obtenção do título de
Mestre em Letras (Área de Concentração:
Literatura Brasileira).



660/94

Orientador: Prof. Dr. José Perozim

1994



AGRADECIMENTOS

Aquela que me ilumina com sua luz

Aquela que me encanta com sua existência

Aquele que reina em meu coração

Agradeço a Deus pela vida concedida, e que possibilitou a vida. Aos meus filhos Nádia, Taissa e Arthur Luís, na esperança de que, um dia, ao se iniciarem no mundo da leitura, descubram o mundo maravilhoso criado por Monteiro Lobato em suas histórias para crianças.

Ao professor e amigo Amadeu pela atenção e pela ajuda prestada com o revisor nos momentos de desânimo.

A todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para a confecção deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais

Ao Prof. Dr. José Perózin, meu
orientador, C A P E S pela bolsa
concedida, a qual possibilitou a
dedicação a este trabalho.

Ao Prof. Dr. Eli Nazareth Bechara e
ao Prof. Dr. Zêqui Elias pela atenção,
dedicação e pelas críticas construtivas
feitas durante o exame de qualificação.

nos momentos necessários.

Ao professor e amigo Amadeu pela
atenção e pela ajuda prestada como
revisor nos momentos de descanso.

A todos aqueles que, direta ou
indiretamente, contribuíram para a
confeção deste trabalho.

RESUMO

Agradecimentos especiais

O trabalho procura mostrar como Monteiro Lobato aproveitou a mitologia grega para criação nas obras *O Amoleiro e Os Doze Trabalhos de Hércules*. Mostra, por processos simultâneos, a desmitificação de seres mitológicos e a mitificação de seus personagens. Os seres mitológicos (deuses, heróis e monstros) passam de divinos e humanos, enquanto que os personagens do Sítio do Picapau Amarelo são vistos como seres divinos.

Monteiro Lobato, assim, mitifica o presente (Sítio do Picapau Amarelo, no Brasil) e desmitifica o passado histórico-mítico da Grécia.

Ao Prof. Dr. José Perozim, meu orientador, pela atenção dispensada e pelo carinho com que me recebia nos momentos solicitados.

Unitermos: mito, mitificação, desmitificação, herói, saber, tempo, espaço.

Ao meu marido, Luís Carlos, pela paciência, amizade e companheirismo.

RESUMO

O trabalho procura mostrar como Monteiro Lobato apresenta a mitologia grega para crianças nas obras *O Minotauro* e *Os Doze Trabalhos de Hércules*. Mostra, por processos simultâneos a desmitificação de seres mitológicos e a mitificação de suas personagens. Os seres mitológicos (deuses, heróis e monstros) passam de divinos a humanos, enquanto que as personagens do Sítio do Picapau Amarelo são vistas como seres divinos.

Monteiro Lobato, assim, mitifica o presente (Sítio do Picapau Amarelo, no Brasil) e desmitifica o passado histórico-mítico da Grécia.

Unitermos: mito, mitificação, desmitificação, herói, saber, tempo, espaço.

ABSTRACT

Parte I

A. Proposta de trabalho 07

1. Introdução 22

This work tries to show how Monteiro Lobato presents the Greek mythology to children in his plays *O Minotauro* and *Os Doze trabalhos de Hércules*. He presents it, through two simultaneous processes: by "demythicizing" mythologic beings and by "mythicizing" his characters. The mythologic beings (gods, heroes and monsters) change from divine to human, while his characters from the "Sítio" are seen as divine beings.

So Monteiro Lobato "mythicizes" the present ("Sítio do Picapau Amarelo", in Brazil) and "demythicizes" the historical, mythical past of Greece.

Parte II

Key words: myth, mythicizing, dismythicizing, hero, knowledge, time, space.

B. Mitologia grega: heróis, deuses e monstros 19

1. O herói grego 19

1.1. A origem do herói, 19.

1.2. O nascimento do herói, 22.

1.3. A educação do herói, 23.

1.4. A partida do herói, 26.

I N D I C E

1.5. Os ritos iniciatórios, 26.

1.6. O herói e o auxílio do sobrenatural, 33.

1.7. O culto ao herói, 36.

Parte I

1.8. O herói idealizado e o herói deformado, 38.

1.9. Os homicídios praticados pelo herói, 41.

A. Proposta de trabalho 02

1.10. A ambivalência do herói, 43.

1.11. A morte do herói, 44.

1. Introdução 02

2. Heróis, deuses e monstros gregos 43

1.1. Escolha do tema, 02.

2.1. Odeleu e Isaro, 43.

1.2. Objetivo, 03.

2.2. Perseu, 47.

2.3. Prometeu, 49.

B. O homem e o mito 06

2.4. Tesau, 51.

2.5. Atena, 54.

1. Mito (logia) e realidade 06

2. A criação do mito..... 10

3. O homem moderno e a criação de novos mitos 12

2.6. Hera, 55.

2.7. Zeus, 57.

2.8. Estíngio, 60.

2.9. Minotauro, 61.

3.1. Morte: condição necessária para a criação

do mito?, 15.

B. A desmitificação de deuses, heróis e monstros

Parte II

gregos 63

A. Mitologia grega: heróis, deuses e monstros 19

1. Divindades desmitificadas 63

1.1. A desmitificação dos deuses, 64.

1. O herói grego 19

1.2. A desmitificação dos heróis, 71.

1.3. A desmitificação dos monstros, 80.

1.2. O nascimento do herói, 22.

1.3. A educação do herói, 23.

1.4. A partida do herói, 26.

Parte III

1.5. Os ritos iniciatórios, 26.	
1.6. O herói e o auxílio do sobrenatural, 35.	
A. Heróis e seus dois trabalhos	87
1.7. O culto ao herói, 36.	
1.8. O herói idealizado e o herói deformado, 38.	
1.9. Os homicídios praticados pelo herói, 41.	
1.10. A ambivalência do herói, 43.	
1.11. A morte do herói, 44.	
2. Heróis, deuses e monstros gregos	45
2.1. Dédalo e Icaro, 45.	
2.2. Perseu, 47.	
2.3. Prometeu, 49.	
2.4. Teseu, 51.	
2.5. Atena, 54.	
2.6. Hera, 55.	
2.7. Zeus, 57.	
2.8. Esfinge, 60.	
2.9. Minotauro, 61.	
B. A desmitificação de deuses, heróis e monstros gregos	63
1. Divindades desmitificadas	63
1.1. A desmitificação dos deuses, 64.	
1.2. A desmitificação dos heróis, 71.	
1.3. A desmitificação dos monstros, 80.	

Parte III

A. Hércules e seus doze trabalhos	87
1. A origem de Hércules	87
2. O nascimento de Hércules	88
3. A educação de Hércules	90
4. A partida de Hércules	90
5. Hércules muda de nome	91
6. O travestismo de Hércules	91
7. A catábase ao Hades: o "regressus ad uterum" de Hércules	91
8. Os casamentos de Hércules	92
9. As deformidades de Hércules	96
10. As aventuras secundárias de Hércules	98
11. A morte de Hércules	100
12. A imortalidade de Hércules	102
13. O caminho para a glorificação de Hércules	102
14. Os doze trabalhos: alegoria da passagem da barbárie para a civilização	103
B. A desmitificação de Hércules	123
1. Hércules em Lobato	123
1.1. A origem e o nascimento de Hércules, 123.	
1.2. A educação de Hércules, 124.	
1.3. A partida de Hércules, 125.	
1.4. As armas utilizadas por Hércules, 125.	

1.5. Os Mistérios de Elêusis, 126.	
1.6. As deformidades de Hércules, 128.	
1.7. Os ajudantes sobrenaturais de Hércules, 135.	
1.8. As lutas entre ajudantes e a oponente de Hércules, 140.	
1.9. Os homicídios praticados por Hércules, 142.	
1.10. A morte de Hércules, 143.	
2. Os trabalhos de Hércules em Lobato	144
3. A glorificação de Hércules	159
4. As aventuras secundárias de Hércules em Lobato	160
4.1. A luta entre Hércules e Litiêrses, 160.	
4.2. A luta entre Hércules e Anteu, 160.	
4.3. A luta entre Hércules e Busíris, 160.	
4.4. A luta entre Hércules e os centauros, 161.	

Parte IV

A mitificação das personagens lobatianas	163
1. A criação da personagem	164
2. As personagens do Sítio do Picapau Amarelo	168
2.1. As personagens do sítio em contato com as divindades mitológicas, 171.	
3. O processo de mitificação das personagens lobatianas	172
3.1. Dona Benta, 172.	
3.2. Emília, 175.	
3.3. Visconde, 178.	

3.4. Tia Nastácia, 181.	
3.5. Pedrinho, 184.	
3.6. Narizinho, 186.	
4. Os elementos mágicos como auxílio do sobrenatural	188
4.1. Elementos mágicos criados por Lobato, 188.	
5. A desmitificação dos alimentos dos deuses	193
5.1. Os picapaus experimentam os alimentos dos deuses, 195.	
6. O deslocamento das personagens lobatianas no tempo e no espaço	198

Parte V

Considerações finais	206
Bibliografia	214

A. PROPOSTA DE TRABALHO

1. Introdução

1.1. Escolha do tema

Parte I

O tema escolhido para a dissertação de mestrado em Letras, A desmitificação dos mitos gregos e a mitificação das personagens de Monteiro Lobato, surgiu como resultado de uma reflexão acerca da mitologia grega e da versão dada por Monteiro Lobato aos mitos gregos nas obras *O Minotauro* e *Os Doze Trabalhos de Hércules*.

O interesse pela mitologia grega e pelas obras de Monteiro Lobato teve início com a leitura de *Obra Infantil*

A. PROPOSTA DE TRABALHO

Completa do autor, durante um curso de literatura infantil-juvenil, ministrado pela Professora Doutora Nelly Novaes Coelho, e também com a descoberta do mundo maravilhoso dos mitos gregos,

B. O HOMEM E O MITO

durante um curso de literatura grega, ministrado pelo Professor Doutor José Antonio Alves Torrão, quando cursava graduação em Letras na Universidade de São Paulo.

Assim, descobri em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules* uma nova versão dos mitos gregos, o que me despertou muito interesse e curiosidade, a ponto de obter pelo trabalho essas obras.



A. PROPOSTA DE TRABALHO

1. Introdução

1.1. Escolha do tema

O tema escolhido para a dissertação de mestrado em Letras, A desmitificação dos mitos gregos e a mitificação das personagens de Monteiro Lobato, surgiu como resultado de uma reflexão acerca da mitologia grega e da versão dada por Monteiro Lobato aos mitos gregos nas obras *O Minotauro* e *Os Doze Trabalhos de Hércules*.

O interesse pela mitologia grega e pelas obras já citadas de Monteiro Lobato teve início com a leitura da *Obra Infantil Completa* do autor, durante um curso de literatura infanto-juvenil, ministrado pela Professora Doutora Nelly Novaes Coelho, e também com a descoberta do mundo maravilhoso dos mitos gregos, durante um curso de literatura grega, ministrado pelo Professor Doutor José Antônio Alves Torrano, quando cursava graduação em Letras na Universidade de São Paulo.

Assim, descobri em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules* uma nova versão dos mitos gregos, o que me despertou muito interesse e curiosidade, a ponto de optar pelo estudo dessas obras.



1.2. Objetivo

O presente trabalho tem como objetivo mostrar a forma como Monteiro Lobato apresenta a mitologia grega para crianças: desmitificando figuras mitológicas (deuses, heróis e monstros) ao colocá-las em contato com suas personagens (Emília, Pedrinho, Visconde, Tia Nastácia e Dona Benta). Ao mesmo tempo que ocorre essa desmitificação, ocorre também a mitificação dessas personagens lobatianas.

As palavras mitificação e desmitificação são aqui empregadas no sentido que as entende Mircea Eliade: endeusamento, elevação a um plano superior, ao nível dos seres sobrenaturais (deuses), e desendeusamento, descida a um plano inferior, ao nível dos humanos (mortais), respectivamente.

As personagens de Monteiro Lobato, às quais nos referimos, são as personagens do Sítio do Picapau Amarelo.

Iniciamos o trabalho com um estudo da mitologia grega, a partir do qual pudemos desenvolver o tema O homem e o mito, que trata da criação do mito e da mitologia, para que o leitor possa ter uma idéia do processo de criação dos mitos gregos e de sua importância, não só para a antiga civilização mas também para o homem moderno.

Em seguida, ao tratarmos de Mitologia grega: heróis, deuses e monstros, falamos sobre o herói grego, com o intuito de mostrar suas funções e tarefas na sociedade onde ele vive, apresentando



um estudo dos vários aspectos que o caracterizam como herói. Logo depois, apresentamos os principais deuses, heróis e monstros gregos que figuram nas obras em estudo para, posteriormente, falarmos sobre sua desmitificação.

Quando tratamos de A desmitificação de heróis, deuses e monstros gregos, mostramos como se dá o processo de desmitificação de deuses, heróis e monstros gregos em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules*.

Ao tratarmos de Hércules e seus doze trabalhos, apresentamos Hércules, o grande herói grego, mostrando a sua função na sociedade e os vários aspectos que o caracterizam como herói. Em seguida, demos a versão clássica dos doze trabalhos realizados por Hércules e o seu simbolismo.

No item em que tratamos de A desmitificação de Hércules, mostramos como Lobato caracteriza Hércules durante a realização dos doze trabalhos. Para mostrarmos o processo de desmitificação de Hércules, apresentamos a versão que Lobato dá ao mito, seguida da comparação com a versão clássica para cada trabalho realizado.

Na parte sobre A mitificação das personagens lobatianas, fizemos, inicialmente, um pequeno estudo teórico da personagem de ficção, abordando as idéias de estudiosos antigos como Aristóteles, e modernos como Forster. Em seguida, as personagens lobatianas foram apresentadas com a preocupação de mostrarmos o processo de mitificação das mesmas, quando entram em contato com seres mitológicos. Para isso, utilizamos o octógono semiótico de Greimas e Rastier, através do qual foi possível classificá-las de acordo com seu comportamento nas histórias. Depois, apresentamos os elementos mágicos criados por Lobato como um auxílio do



sobrenatural às suas personagens, o que contribui para o seu processo de mitificação. Logo após, mostramos o processo de desmitificação dos alimentos dos deuses e a conseqüente mitificação das personagens lobatianas ao experimentarem esses alimentos. A seguir, tratamos do deslocamento das personagens lobatianas no tempo e no espaço aparentemente reais, mostrando que, assim como os seres divinos, elas vivem num tempo e num espaço míticos.

Para finalizar, fizemos as Considerações Finais, ressaltando o caráter didático e ideológico das obras em estudo, reflexos de uma preocupação de Lobato com a formação intelectual e moral de nossas crianças.

Para os povos arcaicos, há muita diferença entre mito e fábula, pois acreditam que as histórias narradas nos mitos dizem respeito a seres sobrenaturais, enquanto as histórias das fábulas dizem respeito a seres humanos. No entanto, para os povos modernos, a diferença entre mito e fábula não é mais tão clara. Ambos os gêneros literários são considerados como histórias de ficção, e a linha que os separa é cada vez mais tênue.

Na tentativa de definir o mito, Mircea Eliade diz:

... o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do "arctúrio". Em outros termos, o mito narra algo, graças ao qual o homem pode entrar em contato com o sagrado, com o divino, com o sobrenatural, com o transcendente. O mito é uma realidade total, o Cosmos, ou apenas um fragmento, uma ilha, um espaço sagrado, um comportamento humano, uma instituição. (1978, p. 11)

B. O HOMEM E O MITO

1. Mito (logia) e realidade

A palavra "mitologia" vem do grego "mythos", significando fábula, e "logos", tratado, estudo aprofundado. Serve para designar dois conceitos: o conjunto de mitos próprios de um povo, isto é, a história de deuses, semideuses e heróis; e o estudo desses mitos.

Quando nos referimos à fábula para conceituar mito, não o entendemos no sentido em que aparece nos dicionários: uma narrativa de histórias imaginárias, uma ficção, como o entendiam os estudiosos do mito do século XIX, e sim como uma história preciosa, exemplar, significativa, enfim, como uma história sagrada e verdadeira como a entendiam as sociedades arcaicas.

Para os povos arcaicos, há muita diferença entre mito e fábula, pois acreditam que as histórias narradas nos mitos dizem respeito a eles diretamente, mostram-lhes como tudo começou: o mundo, as plantas, os animais e o próprio homem. As fábulas, por outro lado, acreditam que são histórias que não se referem a eles diretamente, pois são histórias de heróis ou animais miraculosos; enfim, não lhes modificam a condição humana.

Na tentativa de definir mito, Mircea Eliade diz:

... o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do 'princípio'. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. (27, p. 11)



Os acontecimentos ocorridos no "tempo primordial" são eternos, pois se repetem, permanecem vivos na mente do povo.

Ao tentar explicar os acontecimentos ocorridos no "tempo primordial", o mito explica a origem de tais acontecimentos.

Para o homem antigo, é essencial conhecer a origem das coisas, uma vez que, conhecendo a origem das coisas, pode dominá-las, isto é, exercer sobre elas uma espécie de poder mágico.

Segundo Eliade, o mito é considerado pelas sociedades arcaicas uma história sagrada, "uma história verdadeira porque sempre se refere a realidades". (27, p. 12)

Ao considerar mito "uma história verdadeira porque sempre se refere a realidades", Eliade nos possibilita uma reflexão acerca do conceito de "verdade" e de "realidade", pois, como veremos em breve, existem divergências de opiniões entre os estudiosos quanto à "verdade" contida no mito.

Como conceito de "verdade", o dicionário traz, entre outros, os seguintes significados: "1. Conformidade com o real; exatidão, realidade: a verdade do ocorrido. 2. Franqueza, sinceridade." (29, p. 1765)

Como conceito de "realidade", o dicionário traz, entre outros, os seguintes significados: "1. Qualidade de real. 2. Aquilo que existe efetivamente; real." (29, p. 1456)

Sobre o conceito de "verdade", Everardo P. G. Rocha diz:

Qualquer verdade que por acaso se encontre no mito será relativa seja porque a própria definição de verdade é problemática, seja porque o mito não está muito preocupado com ela. (61, p. 10)



Ao falar na verdade relativa do mito, Everardo Rocha se refere à própria definição de "verdade", a qual, segundo o autor, possibilita entendê-la tanto como uma referência à realidade concreta ("conformidade com o real"), como a um acontecimento sincero mas não real.

Assim como Everardo Rocha, Otto Rank questiona a crença na verdade contida no mito, pois entende mito como: "(...) histórias sobre coisas fabulosas, que podem conter um significado mais profundo, mas não essencialmente verdadeiras". (Apud 58, p. 41)

Eliade, por sua vez, fala da distinção feita pelos indígenas entre "histórias verdadeiras" e "histórias falsas". As "histórias verdadeiras" são normalmente consideradas velhas e sagradas, falam sobre as origens e os deuses. As "histórias" consideradas "falsas" são cheias de imaginação.

Portanto, se o relato do mito narra um acontecimento sincero referente a uma realidade existente, pode ser considerado verdadeiro.

Considerado um acontecimento sincero e verdadeiro, o mito é sempre reatualizado, isto é, revivido por um povo através de seus ritos.

É bastante comum ouvirmos, no mundo moderno, alguém afirmar que a verdade das coisas, como a da existência de Deus, é relativa, pois somente quem crê em Deus acredita na verdade de sua existência. Portanto, acreditando ou não em Deus, cada um de nós tem a sua própria verdade. Como diz Rafael Patai: "A influência do mito sobre as pessoas só é possível quando estas acreditam na verdade afirmada pelo mito." (58, p. 36)



Para que possa ser entendido, o mito precisa ser interpretado, pois é uma alegoria que traz em si uma mensagem, um ensinamento que serve de reflexão. Mas para ser entendida, tal mensagem precisa ser lida. É preciso entender o que há por trás dela.

Existem várias possibilidades de interpretação do mito. Tudo depende da perspectiva sob a qual é visto. Como diz Bachelard, sob a perspectiva de um historiador, por exemplo, o mito pode ser concebido como "um relato das mais célebres dinastias", enquanto, na perspectiva de um sociólogo, "o mito passa a manifestar um meio social, um meio, parte real, parte idealizado, um meio primitivo, onde, num instante, o chefe é confundido com um deus." (Apud 21, p. 09)

Assim como Bachelard, Lévi-Strauss também acredita nas várias possibilidades de interpretação do mito. A respeito do mito de Édipo, ele diz:

Édipo será, em larga medida, aquilo que a interpretação quiser que ele seja. Tantas interpretações, tantos reflexos. Uma interpretação, um mito, uma imagem no espelho. (Apud 61, p. 48)

Assim como a história e a sociologia, a psicanálise também procura interpretar os mitos.

Segundo Rafael Patai, para a psicanálise, as pessoas, objetos, atos e situações presentes nos mitos são expressões simbólicas dos processos subconscientes da mente humana. Todos os mitos estão no subconsciente para onde devemos nos voltar, se quisermos encontrar-lhes o verdadeiro significado psicológico. (58, p. 29)



Ainda falando sobre a interpretação psicanalítica do mito, Rafael Patai cita Jung. Segundo Patai, Jung faz uma interpretação dos mitos relacionada à noção de "inconsciente coletivo". O que ele chama de "inconsciente coletivo", segundo Patai, corresponde à camada mais profunda da mente humana, é a parte da história do homem, do patrimônio existencial do ser humano que se encontra presente nas nossas mentes individuais. Em outras palavras, é algo pertencente a toda humanidade e que se faz presente e se atualiza na vida particular de cada um de nós. É uma herança que recebemos das gerações anteriores.

A esse respeito, o já citado Paul Delius diz:

2. A criação do mito

Paul Delius, ao tentar fazer uma tradução do simbolismo mítico em linguagem psicológica, afirma: "(...) o mito se expressa somente em linguagem simbólica", isto é, através de imagens significativas com o objetivo de exprimir o destino do homem. (21, p. 27)

Para entendermos como se deu o processo de criação de imagens míticas, voltemos à época do homem primitivo quando as tribos nômades de caçadores e pastores começaram a se fixar para formar os povos agricultores.

No início, o homem que dependia muito das condições dos fenômenos naturais para garantir a sua sobrevivência, começou a ver neles forças intencionais benéficas ou hostis. Tais forças eram personificadas por divindades do dia (solares) e da noite



(lunares).

Juntamente com o desenvolvimento agrário, a psique humana também começa a passar por um processo de transformação. A imaginação, que antes era apenas afetiva e divagadora, torna-se expressiva e simbolizadora, capaz de criar símbolos que exprimem o destino humano. Em outras palavras, o homem deixa de imaginar apenas deuses que presidem o seu destino e adorá-los, e passa a imaginar símbolos que representam, que exprimem os seus desejos, os seus anseios, fatos históricos, situações sociais e econômicas.

A esse respeito, o já citado Paul Diel diz:

As divindades que antes representavam forças astrais, transformaram-se na imagem idealizada da alma humana e de suas qualidades. Passaram a compartilhar com os homens alegrias, ódios e outros sentimentos. (21, p. 17)

Concordando com Paul Diel, podemos afirmar que Zeus, por exemplo, apesar de sua majestosa paternidade, mostra-se fraco diante da paixão; Hermes, o mensageiro dos deuses, pratica furtos; Ares, o protetor da cidade, provoca guerras; Afrodite, a deusa do amor e da beleza, trai seu marido Hefestos.

Portanto, essas divindades antropomorfizadas passam a existir apenas em função do homem e de suas necessidades. Suas intenções simbólicas são apenas "projeção do homem", como diz Paul Diel.

O mito desempenha várias funções na sociedade onde ele vive. Segundo Rafael Patai:

(...) serve de força de sustentação, tranquilidade e encoraja, alivia a dor, elimina a tensão e

oferece grandes promessas para o futuro. Entretanto, tão grande é o seu poder que, se o quiser, ele é capaz de obrigar o homem a privar-se de prazeres, negar-se satisfações, infligir sofrimento a si mesmo, mutilar o próprio corpo, sacrificar a sua virilidade e até destruir-se da maneira mais dolorosa que se possa imaginar. (58, p. 242)

Como exemplo de mutilação do próprio corpo, Rafael Patai cita os devotos da deusa Cibele que se castravam para se tornarem seus sacerdotes.

Mais adiante, o autor ainda afirma que o mito de Cibele e seu amante Atis¹ foi "o mito de autocastração mais clara e influente da Antigüidade."

3. O homem moderno e a criação de novos mitos

A respeito da criação dos mitos, Jung diz:

A formação de mitos é um processo psicológico que constitui traço essencial ou vital da psique humana, e cuja existência pode ser igualmente demonstrada no homem primitivo, no homem antigo e no homem moderno. (Apud 58, p. 29)

Entendidos como conhecimentos transmitidos de uma geração a outra, através de reiteradas narrações, os mitos representam a

¹ CIBELE E ATIS. Cibele surgiu do solo como um ser bissexual. Empregando métodos cirúrgicos, os deuses reduziram-na a uma mulher. Dos órgãos genitais masculinos decepados nasceu uma amendoeira bela que atraiu Nana, filha do Rio Sangário. Nana colheu uma flor, guardou-a no seio e engravidou. O bebê que nasceu foi rejeitado e criado por um bode. Seu nome era Atis. Cibele, mãe de Atis, apaixonou-se pelo próprio filho. Quando Atis fez amor com uma ninfa do rio, Cibele enlouqueceu-o. Enlouquecido, Atis se castrou debaixo de um pinheiro, sangrando até morrer.



vida psíquica de uma tribo primitiva. O homem primitivo é obrigado não só a conhecer a história mítica de sua tribo, mas também a reatualizá-la periodicamente através dos ritos.

Para o homem primitivo, o mito fazia parte de um conjunto de conhecimentos necessários para sua sobrevivência. Como diz o já citado Rafael Patai: "Em cada grupo humano o mito era preservado e transmitido de geração a geração". Essa transmissão era feita com o mesmo cuidado com que se ensinavam, por exemplo, como fabricar um machado ou usar um arco, atividades essenciais na vida do homem antigo.

Quando uma tribo perde sua herança mítica, ela se desintegra e morre como um homem que, ao morrer, perde sua alma, isto é, o sentido da vida.

Assim como o homem primitivo, o homem moderno também sente necessidade de criar novos mitos.

A criação de novos mitos, como o dos super-heróis (Superman, Homem Aranha, Tarzan etc.), dos heróis de seriados (o policial, o xerife etc), dos cigarros (Holywood ou Free), provam que o homem moderno, assim como o homem primitivo, sofre influências de modelos e imagens míticas.

Assim como Hércules serviu ao povo de cada região onde lutava vencendo monstros que devastavam as regiões, os heróis modernos, como Superman e o xerife, realizam suas façanhas em favor do povo, lutando contra seus inimigos.

Portanto, concordando com o que diz Joseph Campbell a respeito dos mitos, podemos afirmar que os motivos básicos dos mitos são sempre os mesmos em qualquer época.



Moyers: Eu ia dizer que estamos criando novos mitos, mas você diz que todos os mitos que nos cercam, hoje, tem algum ponto de origem na existência passada.

Campbell: Os motivos básicos dos mitos são os mesmos e têm sido sempre os mesmos... (09, p. 23)

Mais adiante, falando sobre as similaridades existentes entre culturas mais afastadas, Campbell afirma:

(...) a psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as idéias em comum dos mitos. (09, p. 53)

Campbell ainda diz:

Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana esses arquétipos, ou idéias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas. (09, p. 54)

Assim, podemos concluir que o homem moderno apresenta em seu mundo mental resíduos dos mitos antigos ("inconsciente coletivo"), resíduos esses que transparecem nos mitos modernos. Como exemplo, podemos citar o Superman que não deixa de ser um Hércules dos tempos modernos.

Segundo Thomas Man, não só os heróis de ficção refletem características de heróis antigos, mas também muitos protagonistas da história da humanidade se identificam, em determinados momentos de suas vidas, com protótipos históricos ou



míticos. Como exemplo, Thomas Man cita Napoleão que, ao realizar suas façanhas, confundia-se miticamente com Alexandre. Alexandre, por sua vez, afirma Patai, tinha como protótipo mítico Dionísio:

O mais provável é que Alexandre tentasse, consciente e propositadamente, repetir-lhe as grandes conquistas, não só porque se imaginava miticamente identificado com o grande olimpiano, senão também porque, de todos os deuses gregos, era Dionísio quem, mercê da sua extração oriental, se identificava mais prontamente com as divindades orientais. (58, p. 76)

3.1. Morte: condição necessária para a criação do mito?

Na visão de Rafael Patai, não existe figura mítica que esteja viva. Um homem vivo pode ser admirado, adorado, mas não é um mito. Para que se transforme em mito, é preciso morrer primeiro. Mas, por que é necessário que o herói morra para que se transforme em mito? Para Patai, existem muitas razões, uma delas é a negação da morte do herói diante das evidências de sua morte. Tal negação significa uma crença na ressurreição, no renascimento do herói, e só é possível dizer que o herói "renasceu" após a sua morte. "A morte física do herói é um pré-requisito indispensável ao desenvolvimento do seu mito", diz Rafael Patai. (58, p. 105) Como exemplo de heróis que se converteram em mitos depois da morte, Patai cita, entre outros, Lênin e Che Guevara.

A respeito de Lênin, Patai diz:



... fosse quem fosse o homem chamado Lênin, está esquecido há muito tempo, porque o Lênin que "vive" não é a lembrança de um ser humano de carne e osso, com as suas virtudes e imperfeições, os seus amores e ódios, as suas idéias, conceitos, doutrinas e crenças necessárias e humanamente limitadas, senão a imagem sobre-humana, mítica, divinizada do demiurgo. (58, p. 96)

Sobre Che Guevara, Patai diz que Daniel James, ao escrever-lhe a biografia, disse que o herói foi glorificado em Cuba como o "guerrillero heróico":

Num panegírico extravagante, Castro instalou-lhe no panteão dos comunistas imortais ao lado de Marx e Lênin, e proclamou-o o "novo homem" [figura retórica realmente mitológica] do futuro, que a mocidade, dali por diante, deveria emular. (Apud 58, p. 105)

Para Patai, heróis como Lênin e Che Guevara quando vivos eram pouco admirados, pouco conhecidos, tinham um número reduzido de adeptos ou seguidores. Apenas depois da morte, tornaram-se figuras conhecidas, admiradas e respeitadas como verdadeiros heróis míticos.

Ao contrário do que diz Patai, podemos afirmar que não é necessário que o herói morra para se transformar em mito. Tomando como exemplo a realidade brasileira, podemos citar pessoas vivas que se tornaram verdadeiros mitos: Pelé, "o rei do futebol", Xuxa, "a rainha dos baixinhos" e Roberto Carlos, "o rei da música". Pelé, Xuxa e Roberto Carlos são adorados e endeusados no Brasil, assim como são adorados e endeusados os heróis míticos que já morreram.



Assim como Hércules serviu ao povo de cada região onde lutava, vencendo monstros que devastavam as regiões, os heróis modernos realizam suas façanhas em favor do povo, lutando sempre contra seus inimigos.

O público dos seriados de tevê, das histórias em quadrinho, do cinema ou vídeo acompanha seus heróis modernos participando da aventura, identificando-se com eles assim como o homem primitivo acompanhava seus heróis e com eles se identificava.

Mircea Eliade, por sua vez, não faz nenhuma referência à morte como condição necessária para a criação de mitos. Eliade apenas afirma a necessidade que os povos arcaicos sentem de reviver os mitos criados pelos seus antepassados, através dos rituais, para que possam conhecer a "origem das coisas" e, assim, entender o mundo presente:

(...) o retorno à origem, que permite reviver o tempo em que as coisas se manifestaram pela primeira vez, constitui uma experiência de importância capital para as sociedades arcaicas.
(27, p. 36)



A. MITOLOGIA GREGA: HERÓIS, DEUSES E MONSTROS

Nesta parte, faremos, inicialmente, uma apresentação do herói grego, com a finalidade de mostrar suas funções e tarefas na sociedade onde ele vive, abordando os vários aspectos que o caracterizam como herói.

Em seguida, apresentaremos os principais deuses, heróis e monstros gregos que figuram nas obras em estudo, para, posteriormente, falarmos sobre sua desmitificação.

Parte II

1. O herói grego

A. MITOLOGIA GREGA: HERÓIS, DEUSES E MONSTROS

1.1. A origem do herói

B. A DESMITIFICAÇÃO DE DEUSES, HERÓIS E

MONSTROS GREGOS

Etimologicamente, a palavra herói, "héros" em grego, pode significar "o guardião, o defensor, o que nasceu para servir."

Todas as culturas primitivas ou modernas tiveram e têm os seus heróis, como afirma Mircea Eliade:

Apenas na Grécia os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentaram a imaginação e a reflexão, suscitaram a criatividade literária e artística. (27, p. 123)

Estudiosos sobre o tema defendem as mais diversas teorias para explicar a origem do herói. No final do século XIX, estudiosos como E. Rohde e H. Usener tentam explicar a origem do herói. E. Rohde acredita que os heróis teriam uma ligação com as

A. MITOLOGIA GREGA: HERÓIS, DEUSES E MONSTROS

Nesta parte, faremos, inicialmente, uma apresentação do herói grego, com a finalidade de mostrar suas funções e tarefas na sociedade onde ele vive, abordando os vários aspectos que o caracterizam como herói.

Em seguida, apresentaremos os principais deuses, heróis e monstros gregos que figuram nas obras em estudo, para, posteriormente, falarmos sobre sua desmitificação.

1. O herói grego

1.1. A origem do herói

Etimologicamente, a palavra herói, "héros" em grego, pode significar "o guardião, o defensor, o que nasceu para servir."

Todas as culturas primitivas ou modernas tiveram e têm os seus heróis, mas, como afirma Mircea Eliade:

Apenas na Grécia os heróis desfrutaram um prestígio religioso considerável, alimentaram a imaginação e a reflexão, suscitaram a criatividade literária e artística. (27, p. 123)

Estudiosos sobre o tema defendem as mais diversas teorias para explicar a origem do herói. No final do século XIX, estudiosos como E. Rohde e H. Usener tentam explicar a origem do herói. E. Rohde acredita que os heróis teriam uma ligação com as



divindades ctônicas, embora se originassem de homens célebres que, após a morte, desceram ao Hades e passaram a ficar em companhia de divindades do mundo subterrâneo influenciando os homens. (Apud 07, p. 16) Já H. Usener, opondo-se a E. Rohde, afirma que os heróis teriam uma origem divina. (Apud 07, p. 16) No início do século XX, surge L. R. Farnell na tentativa de conciliar as teorias de Rohde e de Usener dizendo: "os heróis poderiam ser tanto seres humanos como divindades particulares". (Apud 07, p. 16)

Concordando com Farnell, Nilson Martin afirma:

... os heróis constituem um grupo muito heterogêneo desde "divindades locais decadentes", passando pelos "ancestrais das famílias tradicionais" até "personagens históricas". (Apud 07, p. 16)

Segundo Junito de Souza Brandão, as discussões em torno da origem divina ou humana dos heróis estavam baseadas nos tipos de sacrifícios e ritos diferentes que eram oferecidos aos deuses e aos heróis. Eis algumas diferenças: os sacrifícios aos deuses eram feitos pela manhã; aos heróis, à tarde; as vítimas oferecidas aos deuses eram brancas, aos heróis, pretas; o pescoço das vítimas oferecidas aos deuses era degolado voltado para o alto, das vítimas oferecidas aos heróis, voltado para baixo, para o centro da terra, para que o sangue caísse num fosso; os sacrifícios feitos aos deuses eram sobre um altar apoiado numa base; aos heróis, sobre uma lareira colocada no chão; no sacrifício aos deuses, apenas uma parte da vítima era oferecida aos imortais (os ossos), a melhor parte (a carne) era consumida pelos sacrificantes; aos heróis, o sacrifício se dava sob a forma



de cerimônia fúnebre constituída pelo holocausto, isto é, a vítima era totalmente queimada e não era permitido o consumo de sua carne, pois tudo que era oferecido aos mortos era considerado "impuro". (07, p. 17)

O autor italiano Angelo Brelich, ao tratar do herói, afirma ser possível traçar um retrato do herói grego: possui uma natureza sobre-humana, alcança o triunfo com a superação de provas extraordinárias e conquistas grandiosas; mas, por outro lado, pode aparecer como um ser monstruoso voltado para a violência, para a loucura, para a astúcia e para a transgressão dos limites que os deuses não permitem que sejam ultrapassados. Após alcançar o triunfo, devido às suas "imperfeições congênicas e aos descomedimentos", o herói está fatalmente condenado a fracassar e a ter um fim trágico. (Apud 07, p. 19)

Mircea Eliade também apresenta um retrato do herói semelhante ao de Brelich quando diz:

Utilizando uma fórmula sumária, poderíamos dizer que os heróis gregos compartilham uma modalidade existencial "sui generis" (sobre-humana, mas não divina) e atuam numa época primordial, precisamente aquela que acompanha a cosmogonia e o triunfo de Zeus... A sua divindade se desenrola depois do aparecimento dos homens, mas num período dos "começos", quando as estruturas não tinham sido suficientemente estabelecidas. O seu próprio modo de ser revela o caráter inacabado e contraditório do tempo das origens... (27, p. 118 sq)

Segundo Otto Rank, o herói descende de uma família nobre, geralmente é filho de um rei. Seu nascimento é precedido por muitas dificuldades como "o coito secreto dos pais, devido à proibição de um Oráculo", o castigo que pesa sobre a família etc. (Apud 07, p. 20)



Antes de o herói ser gerado ou mesmo durante a gravidez, o Oráculo adverte sobre o perigo do nascimento da criança, pois representa uma ameaça à vida do pai ou de seu representante. Geralmente, o recém-nascido é exposto num monte ou num "recipiente", podendo ser um barco, um cesto, uma urna, e é abandonado nas águas, quase sempre no mar, como acontece com Perseu que, segundo previu o Oráculo, representava uma ameaça à vida de seu avô Acrísio. Édipo, Páris e Egisto são expostos num monte. Édipo, porque, segundo o Oráculo, estava condenado a cometer um parricídio e depois casar-se com a própria mãe. Páris, como sonhara sua mãe Hécuba, ameaçava Tróia. Egisto, porque Pelopia fora violentada pelo pai Tieste.

Passado o período da infância, durante o qual o adolescente demonstra sua natureza superior, o "futuro herói" acaba descobrindo sua origem nobre. Retorna à sua tribo ou reino. Após realizar grandes façanhas, vinga-se do pai ou de seu representante (tio, avô), casa-se com a princesa, é reconhecido pelos seus méritos e recebe o trono a que tem direito.

Mas, apesar de tantas lutas e glórias, o herói tem sempre um fim trágico.

1.2. O nascimento do herói

1.3. A educação do herói

Normalmente os heróis têm um nascimento complicado, como Hércules, Perseu, Teseu e outros. Têm uma ascendência divina e são filhos de um Deus com uma mortal como Minos, Sapédon e Radamanto que são filhos de Zeus e Europa; ou de uma deusa com um



mortal como Enéias, filho de Afrodite e Anquises. Mas, às vezes lhe é atribuída uma dupla paternidade como acontece com Hércules e Teseu que são filhos de Zeus e Anfitrião e de Poseidon e Egeu respectivamente. Os heróis podem ter ainda um nascimento fruto de uma relação incestuosa como Egisto, que é fruto do incesto de Tieste com sua filha Pelopia ou então Eteócles, Polinice, Antígona e Ismene, filhos de Édipo com sua própria mãe Jocasta.

Segundo Junito, a criança destinada a ser um herói já nasce com duas virtudes que são inerentes à sua condição e natureza: a "timé", "a honra que se presta ao valor do herói", e a "areté", "a sua superioridade em relação aos outros mortais que se revela nos campos de batalha e nas assembléias." (07, p. 23)

Na *Iliáda*, Aquiles acaba se afastando do combate no Canto I porque é destituído de sua "timé", isto é, Agamenon toma-lhe Briseida, sua presa de guerra, humilhando-o perante os companheiros. Tétis, a mãe de Aquiles, implora a Zeus que a "timé" de Aquiles lhe seja restituída:

Pai, Zeus, se jamais, pela palavra ou ação, ajudei-te entre os mortais, atende meu desejo, honra meu filho, cujo destino é bem curto. Agamenon, o rei dos homens, ultrajou-o, pois tomou a sua presa de guerra e com ela ficou, tendo-a arrebatado. Ving-o, Zeus olímpico, conselheiro. Torna os troianos poderosos até que os aqueus reverenciem as honras devidas. (34, p. 17)

1.3. A educação do herói

Para que o herói inicie suas conquistas e vitórias, é preciso que receba anteriormente uma "educação", ou seja, uma "formação iniciatória".



O herói inicia esse processo de "formação iniciatória" ausentando-se de casa por um período meio longo. A partida, a educação e o regresso representam um percurso comum na vida do herói.

Depois de passar por longos ritos iniciatórios, o herói inicia suas aventuras realizando feitos comuns do cotidiano até se defrontar com forças fabulosas e atingir o triunfo. Após realizar suas grandes façanhas, o herói regressa para ajudar o seu povo.

Jasão, por exemplo, foi levado de Iolco para ser educado pelo Centauro Quirão. Aos vinte anos organizou a Expedição dos Argonautas. Em companhia de cinquenta e cinco heróis, navegou através das rochas azuis, "as rochas que se fecham", chegou a Cólquida, venceu as provas impostas por Eetes, conseguiu enganar o dragão que guardava o Velocino de Ouro e voltou com ele para depois disputar com Pélias o trono que lhe era de direito.

Segundo Campbell o mito do herói pode ser representado de acordo com o modelo separação-iniciação-retorno. Separação dos pais, iniciação nas aventuras e retorno ao seu reino. (08, p. 36)

A educação do herói deve ser entendida como um preparo para a execução de suas grandes tarefas, o que o fará um "herói de verdade".

Os aspectos abordados até aqui, os quais caracterizam a formação do herói (origem, nascimento e educação) pertencem a uma fase inicial da vida do herói, a qual podemos chamar de "situação de equilíbrio".

Em seguida, segue-se uma "situação de desequilíbrio" compreendendo o "afastamento" do herói e suas lutas contra o



inimigo até chegar novamente a uma "situação de equilíbrio", que corresponde à vitória do herói e à sua recompensa.

Através de uma análise dos contos maravilhosos russos, Propp² desenvolveu uma teoria sobre a estrutura desses contos. Para ele, os contos maravilhosos possuem uma estrutura particular. A estrutura desses contos é sempre a mesma. Além disso, observou que as ações ou funções das personagens também são sempre as mesmas. O que muda são os nomes e os atributos das personagens. A partir daí, Propp chegou à seguinte conclusão: as pessoas dos contos, mesmo sendo tão diferentes, desempenham sempre as mesmas funções, as funções são elementos que fazem parte da estrutura do conto e são invariáveis.

Propp atribui trinta e uma funções às personagens, as quais obedecem sempre à mesma ordem. São elas: I- afastamento, II- interdição, III- transgressão, IV- interrogação, V- informação, VI- engano, VII- cumplicidade involuntária, VIII- dano, IX- pedido de auxílio, X- empresa reparadora, XI- partida, XII- colocação à prova, XIII- reação do herói, XIV- transmissão, XV- transporte, XVI- combate, XVII- marca, XVIII- vitória, XIX- reparação, XX- retorno, XXI- perseguição, XXII- salvação, XXIII- chegada incógnita, XXIV- pretensões falsas, XXV- tarefa difícil, XXVI- tarefa cumprida, XXVII- reconhecimento, XXVIII- descoberta, XXIX- transfiguração, XXX- punição, XXXI- casamento.

²PROPP, Wladimir I. *Morfologia do conto maravilhoso*. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense - Univesitária, 1984.



As funções de Propp também podem ser aplicadas aos mitos dos heróis gregos, pois, assim como os heróis dos contos maravilhosos, os heróis gregos têm uma trajetória de vida que se inicia com o "afastamento" e vai até a sua "recompensa".

Assim, sempre que possível, aplicaremos as funções de Propp para a melhor compreensão do mito do herói.

1.4. A partida do herói

Ao tratar do início da aventura ³ do herói, Campbell afirma que o herói passa pelo "chamado", isto é, a aventura tem início com um acontecimento que "chama" o herói a realizá-lo. Mas, nem sempre ele atende ao chamado. (08, p.26)

Atendendo ao "chamado" para a aventura, o herói parte, dando início a uma "situação de desequilíbrio", que corresponde, na classificação de Propp, ao "afastamento" (I função). O herói se afasta do seu reino na tentativa de restabelecer a paz rompida, o equilíbrio rompido.

1.5. Os ritos iniciatórios

Os "ritos iniciatórios" pelos quais passam os heróis míticos outorgam-lhes a "indumentária espiritual" para que possam enfrentar qualquer pessoa ou monstro. Na classificação de Propp,

³ A palavra **aventura** é aqui empregada com o sentido de empreendimento, isto é, uma série de situações pelas quais o herói deve passar e que envolvem riscos e não lhe oferecem garantias de resultado.



os "ritos iniciatórios" correspondem à XII função: "colocação à prova". Tais provas preparam o herói para a recepção de um objeto ou auxiliar mágico.

Sobre os "ritos iniciatórios" Campbel diz:

Os ritos (ou rituais) de passagem, que ocupam um lugar tão proeminente na vida de uma sociedade primitiva (cerimônia de nascimento, de atribuição de nome, de puberdade, casamento, morte etc.), têm como características a prática de exercícios formais de rompimento bastante rigorosos, por meio dos quais a mente é afastada de maneira radical das atitudes, vínculos e padrões de vida típicos do estágio que ficou para trás. Segue-se a esses exercícios um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido. (08, p. 20 - 21)

Conforme afirma Junito, pouco se sabe a respeito desses "rituais iniciatórios", além de que era feito "o corte do cabelo, a mudança de nome, o mergulho ritual no mar, a passagem pela água e pelo fogo, a penetração num labirinto, a catábase ao Hades, o androginismo, o travestismo, a hierogamia". (07, p. 27)

A esse respeito, Mircea Eliade afirma:

Certos heróis (Aquiles, Teseu etc.) são associados aos ritos de iniciação dos adolescentes, e o culto heróico é freqüentemente executado pelos efebos. Muitos episódios da saga de Teseu são, na verdade, provas iniciatórias: o seu mergulho ritual no mar, prova equivalente a uma viagem ao outro mundo. (...) a penetração de Teseu no labirinto e seu combate como monstro (Minotauro), tema exemplar das iniciações heróicas e, finalmente, o rapto de Ariadne, uma das múltiplas epifanias de Afrodite, no qual Teseu conclui a sua iniciação por meio de uma hierogamia. (...) certos momentos da lenda de Aquiles podem ser interpretados como provas iniciatórias: ele foi criado pelos Centauros, isto



é, foi iniciado na savana por mestres mascarados; suportou a passagem pelo fogo e pela água, provas clássicas de iniciação, e chegou inclusive a viver entre as moças, vestido como uma delas, seguindo um costume específico de certas iniciações arcaicas de puberdade. (Apud 07, p. 27)

1.5.1. O corte do cabelo

O "corte de cabelo" é um fato importante na iniciação heróica.

Em Atenas, o ritual se fazia no início da "Efebia", quando os Efebos cortavam os cabelos e levavam a Hércules o "oinistérion", isto é, um grande vaso cheio de vinho que, após a libação, era oferecido aos presentes.

Em Esparta, os jovens cortavam os cabelos aos doze anos e só deixavam crescer quando terminavam a educação iniciatória, aos trinta anos. As mulheres também praticavam o mesmo rito: às vésperas do casamento, ofereciam uma mecha ou parte do cabelo a um herói ou heroína.

A esse rito iniciatório do "corte do cabelo" -- quando da mudança de idade e de estado (solteiro para casado) -- Van Gennep chama de "rito de passagem" ou de "separação":

Os ritos de separação compreendem em geral todos aqueles nos quais se corta alguma coisa, principalmente o primeiro corte de cabelos, o ato de raspar a cabeça... (Apud 07, p. 30)

Mais adiante, van Gennep volta ao assunto dizendo:

Na realidade aquilo que se denomina "o sacrifício dos cabelos" compreende duas operações distintas: a) cortar os cabelos; b) dedicá-los, consagrá-los ou sacrificá-los. Ora, cortar os cabelos é separar-



se do mundo. Dedicar os cabelos é ligar-se ao mundo sagrado e mais especialmente a uma divindade ou a um demônio, que o indivíduo torna, assim, seu parente. (Apud 07, p. 30)

Van Gennep diz ainda que o rito de cortar os cabelos ou parte deles é utilizado em muitas situações diferentes e cita como exemplo a raspagem da cabeça da criança para "indicar que entra em outro estágio, a vida"; a raspagem da cabeça da moça antes do casamento para indicar a mudança de estado; e o corte de cabelos das viúvas quando perdem seus maridos para "quebrar o vínculo criado pelo casamento".

Portanto, o rito do "corte do cabelo" pode ser entendido como uma passagem do mundo profano para o mundo sagrado com o objetivo de "iniciar" uma nova vida.

Quando nos voltamos para o Cristianismo, há uma passagem na *Bíblia Sagrada* (capítulo 11, versículo 5, Coríntios) -- "O véu e seu uso na igreja de Corinto" -- que fala sobre a importância de a mulher cobrir a cabeça com um véu ao orar ou profetizar, pois, caso contrário, é como se estivesse com a cabeça raspada, o que representa uma desonra para ela:

Toda mulher, porém, que ora, ou profetiza, com a cabeça sem véu, desonra a sua própria cabeça, porque é como se a tivesse raspada.

Na igreja católica, os iniciados no Sacerdócio, os futuros padres, têm os cabelos cortados rente, de forma circular, na parte superior do crânio, durante a tonsura.



1.5.2. A mudança de nome

Os heróis, as cidades, os deuses, além de possuírem um nome conhecido, tinham um outro nome secreto. Jasão deixou o seu grande mestre Quirão aos vinte anos após receber um nome, Píticas. O mesmo aconteceu a Aquiles e a Teseu. Hércules só passou a chamar-se "Héracles" (em grego) após a realização dos doze trabalhos, pois antes de tornar-se "a glória de Hera", chamava-se Alcides.

Em certas culturas primitivas, a criança mudava de nome de acordo com as etapas de seu crescimento e, possivelmente, de seu desenvolvimento iniciatório. Inicialmente recebia uma denominação vaga, depois, um nome pessoal conhecido, a seguir um nome pessoal secreto e como acréscimo a esse último, um nome de família.

Na igreja católica, quando o padre é de uma ordem religiosa regular (convento), recebe outro nome, geralmente o nome de um santo.

Luis da C. Cascudo faz um comentário a respeito da importância do nome:

O nome é a essência da coisa, do objeto denominado. Sua exclusão extingue a coisa. Nada pode existir sem nome, porque o nome é a forma e a substância vital. (...) conhecer o nome de alguém, usá-lo, é dispor da pessoa, participando-lhe da vida mais íntima. (Apud 07, p. 90)

Assim como Luis da C. Cascudo, Jung também faz algumas observações a respeito da importância do nome:

Somente a mente primitiva acredita no "nome verdadeiro". (...) O chefe tribal oculta o seu verdadeiro nome e adota paralelamente um nome



exotérico, para uso diário, a fim de que ninguém o enfeitice, conhecendo seu verdadeiro nome. (...) para a mente primitiva, o nome torna presente a própria coisa. (Apud 07, p. 33)

1.5.3. A penetração num labirinto Aristóteles, faz uma

distinção acerca do "anagoraios", palavra composta de "aner",

Nas sociedades primitivas, a descida ao labirinto fazia parte do "ritual iniciatório" durante o qual o "iniciado" passava por uma série de experiências que o faziam retornar "às origens" para conhecer a si mesmo e ao mundo. Para conhecer a origem das coisas do mundo, o herói faz um "regressus ad uterum", isto é, um retorno simbólico ao útero materno de onde renasce transformado. O herói desce ao labirinto (morre) e depois retorna (ressuscita).

O caminho percorrido pelo iniciado, a "viagem iniciatória" leva-o ao centro, onde se dá a revelação misteriosa e o iniciado é consagrado, introduzido nos mistérios.

Ao penetrar no interior do labirinto, o iniciado penetra no interior de si mesmo, "a uma espécie de santuário interior e escondido, no qual reside o mais misterioso da pessoa humana", como afirmam Chevalier e Gheerbrant. (15, p. 531)

A transformação do "eu" que ocorre no centro do labirinto representa a vitória do espiritual sobre o material, do saber sobre a ignorância, da inteligência sobre o instinto.

Na igreja católica, um exemplo de ritual iniciatório semelhante à penetração num labirinto é a cerimônia de ordenação do padre. Durante a cerimônia, o iniciado deita-se no chão enquanto o coro canta a ladainha de todos os santos. No final, levanta-se e recebe a ordenação.



1.5.4. O androginismo e o travestismo no mundo

heróico

Platão, em *Banquete*, nas palavras de Aristófanes, faz uma dissertação acerca do "androguyonos", palavra composta de "anér", "andrós", significando "macho", "homem viril", e de "guyné", significando "fêmea", "mulher". Segundo o filósofo ateniense, outrora nossa natureza era diferente da que temos hoje.

No início havia três sexos humanos, e não apenas dois, como no presente, o masculino e o feminino. A estes acrescentava-se um terceiro, composto dos anteriores, e que desapareceu ficando-lhe tão somente o nome: o "andrógino". Era um gênero distinto que, pela forma e pelo nome, participava dos outros dois, simultaneamente do masculino e do feminino.

Este ser formava um único corpo com dorso e flancos circulares: possuía quatro pernas idênticas; mãos; sobre um único pescoço redondo, duas faces idênticas; quatro orelhas; dois órgãos dos dois sexos. Os andróginos eram seres esféricos que, tornando-se robustos e audaciosos, tentaram escalar o Olimpo, sendo assim uma ameaça aos deuses. Diante de tal ameaça, Zeus resolveu cortar o andrógino em duas partes. Desde então cada uma das partes pôs-se a buscar a outra contrária, num desejo de se reunir novamente. Segundo Platão, está aí a origem do amor que os seres sentem um pelo outro, isto é, a tentativa de recompor a natureza primitiva, de se reunirem as duas metades fazendo de dois um só.

Além do andrógino, havia também duas outras fusões



igualmente separadas por Zeus, de "mulher" com "mulher" e de "homem" com "homem", o que explica o homossexualismo masculino e feminino no discurso de Aristófanes.

Tanto o androginismo como o homossexualismo são temas comuns no mito dos heróis.

O androginismo geralmente se manifesta através do "travestismo", da "mudança de sexo" e do "hiéros gamos". Existem poucos exemplos na mitologia clássica de androginismo como Hermafrodito e Himeneu. O herói ateniense Cérops era considerado de "natureza dupla", pois a parte superior de seu corpo era de homem e a parte inferior de mulher. Os casos de heróis que mudam de sexo são mais frequentes na mitologia clássica. Tirésias, por exemplo, ao escalar pela primeira vez o monte Citerão, foi transformado em mulher e, na segunda, recuperou de novo o sexo masculino. Essas mudanças de sexo na antigüidade eram consideradas uma forma de expressão própria da natureza andrógina.

Os casos de travestismo, isto é, de moças travestidas de rapazes e de homens travestidos de mulheres, também são comuns nos mitos dos heróis. Leucipo, por exemplo, era uma mulher, mas a mãe a vestia como menino. No dia do casamento, Leto a metamorfoseou em homem. No caso masculino, o exemplo mais conhecido de travestismo é o de Aquiles que vivia como moça, na corte de Licomedes, na ilha de Arcos. Aquiles vivia como moça para fugir ao seu destino, ou seja, morrer jovem, destino que se cumpriu na Guerra de Tróia.

1.5.5. A hierogamia

Segundo Platão, no já citado *Banquete*, o casamento representa o encontro da metade perdida, isto é, a restauração da antiga perfeição. O "hiéros gámos", "as núpcias segradas do herói", e as lutas travadas para realizá-lo são importantes para o herói, à medida que simbolizam o encontro do herói com sua outra metade, o que o torna mais completo, mais inteiro. Muitas vezes, para conseguir a "metade perdida", o herói não só tem que enfrentar grandes obstáculos como tem que arriscar a própria vida. Jasão, por exemplo, superou inúmeras provas para se casar com Medéia. Pélops matou de forma traiçoeira o sogro Enômao para desposar Hipodâmia.

Ao falar sobre o casamento, Campbell diz:

(...) É a reunião da díade separada. Originariamente, vocês eram um. Vocês agora são dois, no mundo, mas o casamento não é senão o reconhecimento da identidade espiritual. (07, p. 06)

Com suas palavras, Campbell retoma o conceito de androginismo defendido por Platão no *Banquete*.

Outra prova de grande importância nas núpcias do herói ocorre quando este se vê obrigado a lutar contra inúmeros pretendentes. Helena, por exemplo, após o seu casamento e adultério, provocou a suprema prova heróica, a Guerra de Tróia. Na *Odisséia* vemos Ulisses tendo que lutar contra os inúmeros pretendentes à mão de sua esposa Penélope para reconquistá-la. Hércules lutou bravamente com o rio Aquelôo pela posse de Dejanira.



1.6. O herói e o auxílio do sobrenatural

Sempre que parte em busca de aventuras, o herói recebe o auxílio de um ajudante sobrenatural. Na classificação de Propp, corresponde à XIV função: "Transmissão", isto é, o herói recebe o auxílio de um ajudante que geralmente traz o saber ou o poder para auxiliá-lo.

Para que possa realizar sua tarefa, o herói precisa se qualificar e essa qualificação ele recebe de ajudantes ou auxiliares.

Segundo A. J. Greimas, essa qualificação ou competência, o herói adquire através de três modalidades: do "querer", do "saber" e do "poder". (Apud. 24, p. 58-59)

O esquema abaixo mostra as modalidades necessárias para a aquisição da competência:

Querer + Saber + Poder = competência -> Performance
(ser) (fazer)

O "Querer" corresponde à consciência que o herói precisa ter daquilo que realmente quer e à demonstração da vontade de conseguir o objeto.

O "Poder" corresponde à posse dos meios adequados para obter o objeto desejado.

O "Saber" corresponde à consciência de onde se encontra o objeto desejado e de como fazer para encontrá-lo.



1.7. O culto ao herói

O culto ao herói combatente era muito comum na Grécia, uma vez que os gregos acreditavam que os heróis protegiam as tropas de sua polis em guerra. Assim, comandados por Temístocles, antes da batalha de Salamina, os gregos invocaram os dois famosos heróis locais, Télamon e Ajax, pai e filho. Acreditavam ainda que, além do culto (a conservação de suas relíquias), possuir restos mortais ou estátuas dos seus heróis locais proporcionavam-lhes uma proteção espiritual contra os inimigos em caso de guerra.

Uma outra forma de culto ao herói é a agonística, em grego "agonistiké", significando "reunião dos helenos para os grandes jogos". A agonística não deixa de ser um prolongamento das lutas dos heróis nos campos de batalha, pois os "jogadores" usam recursos bélicos e às vezes arriscam a própria vida. Como exemplo, podemos citar os jogos em honra de Triptólemo na ilha de Rodes. Além dessas disputas atléticas dedicadas aos heróis, existiam as dedicadas a alguns deuses. Os jogos Pan-Helênicos (Olímpicos, Píticos, Istmicos e Nemeus) originalmente eram consagrados a heróis e somente após algum tempo compuseram o culto divino. O culto agonístico de Olímpia era dedicado a Pélopes antes de pertencer a Zeus; os Nemeus, a princípio, eram dedicados a um menino, morto por uma serpente, Ofeltes-Arquêmore; depois, foi consagrado a Zeus; os Istmicos eram dedicados a Melicertes antes de Poseidon; os Píticos, consagrados a Apolo, foram instituídos para honrar a serpente Piton, vítima do deus



Apolo.

As palestras e os ginásios podem ser considerados um outro ponto de contato entre o "culto agonístico" e o "culto ao herói", pois constituíam os locais onde se treinavam os heróis para as disputas bélicas. Além disso, muitos desses locais eram dedicados a heróis como acontecia em Esparta onde a rua que conduzia ao estádio possuía o túmulo do herói Eumedes e uma estátua de Hércules, a quem os jovens próximos da maturidade (*sphaireis*) ofereciam sacrifícios antes de seu combate ritual.

Os jogos Pan-Helênicos eram tão importantes na vida dos gregos a ponto de serem considerados os acontecimentos religiosos mais importantes do país. Havia uma ligação tão grande entre "culto agonístico" e o "culto heróico" que os maiores atletas foram heroicizados como Teógenes de Tasos.

Heróis míticos como Hércules e Dióscuros são celebrados com jogos, pois foram considerados grandes atletas. As primeiras grandes disputas atléticas míticas em Olímpia e Neméia tiveram como participantes figuras que se imortalizaram em determinadas especialidades agonísticas como Hércules, o vencedor no pankrátion (luta e pugilato); Iolau, na corrida de carros; Castor, na corrida etc.

Todos esses grandes atletas passaram por grande tratamento, isto é, pelo rito iniciatório com mestres especializados como Quirão. Hércules teve como "treinador" seu pai Anfitrião.

Quanto à origem da agonística, diz Junito, provavelmente teria vindo do culto dos mortos, isto é, primeiramente servia para homenagear personagens célebres e heróis após a morte. Na *Iliada* (canto XXIII), por exemplo, há uma homenagem a Pátroclo



após sua morte com disputas atléticas. Mas os funerais não eram as únicas ocasiões em que se realizavam disputas atléticas. Muitas disputas atléticas se davam e tinham como prêmio a mão de uma bela jovem como acontece com Pélopes que disputa com Enômao a mão de Hipodâmia, ou Hércules que disputa com Aquelôo a mão de Dejanira.

Além das competições pelas belas mulheres, existiam ainda competições pela soberania do reino. Erix, por exemplo, desafiou Hércules para obter o rebanho de Gerião e ofereceu, em caso de derrota, o próprio reino.

1.8. O herói idealizado e o herói deformado

Para o homem grego, o herói é uma idealização. Ele vê na figura do herói uma superioridade física e espiritual em relação aos outros homens, os homens comuns. Sendo assim, é imaginado como um homem alto, forte, bonito, destemido, triunfador, enfim, auto-suficiente. Assim eram Teseu, Aquiles, Heitor, Páris, Jasão e muitos outros. São seres extraordinários, admirados pela coragem, pela criatividade; são grandes fundadores de cidades e colônias: criam leis que governam as cidades; instituem jogos esportivos; participam ativamente das guerras e dos mistérios; são ancestrais de raças e povos importantes, como os argivos que descendem de Argos e os cadmeus de Cadmo; lutam contra os bandidos e os monstros. Mas este é apenas um lado da personagem ambivalente que é o herói.

Embora seja visto como um protótipo das atividades humanas, o herói apresenta certos caracteres monstruosos: pode apresentar-



se como um ser sexualmente anormal ou impotente, como um aleijado, caolho ou cego, pode ser grande demais ou muito baixo, etc.

Além disso, o herói está sujeito à transgressão do "métron", isto é, dos limites impostos aos mortais pelos deuses como a violência sanguinária, o adultério, o incesto, o furto, a astúcia criminosa e a loucura.

1.8.1. As deformidades do herói

Entre outras deformidades apresentadas pelo herói está o gigantismo. Aquiles, por exemplo, tinha cinco metros e noventa e quatro centímetros de altura.

Além desses heróis gigantes, existem os heróis baixinhos. Na *Iliáda*, Homero nomeia dois baixinhos: Ajax e Tideu. Atena fala de Tideu a Diomedes ferido, (V, 801): Tideu, enfatiza a deusa, "era de baixa estatura, mas era um guerreiro". Ulisses, além de baixo, era feio. Na *Odisséia* (IX 515 sq.) o gigante Polifemo, tendo Ulisses a seu lado, diz que a sua cegueira já havia sido predita por um adivinho mas que esperava um homem alto e belo.

Uma outra deformidade comum entre os heróis é o teriomorfismo (forma de animal). Cécropo, por exemplo, era ofiomórfico (forma de serpente) e Egeu era egimórfico (forma de cabra).

Além das já citadas, outras anomalias marcam os corpos dos heróis como a policefalia de Gerião ou a acefalia de Molo, filho de Deucalião; os casos de defeitos e cicatrizes nas pernas como acontece com Ulisses que é reconhecido pela ama Euricléia devido



à sua cicatriz, ou de Aquiles que tinha como único ponto vulnerável de seu corpo, o calcanhar; a cegueira que freqüentemente aparece entre os adivinhos míticos como Tirésias e Evemo, poetas míticos como Homero e Estesícoro e heróis que perdem a visão devido a um ato criminoso como aconteceu a Anquises que, um dia, bêbado, se vangloriou de seus amores com Afrodite (*Eneida*), ou a Erimanto que ficou cego por ter visto Afrodite nua; a coxeadura como acontece com Édipo e outros heróis cuja deformidade é um castigo divino.

A polifagia, isto é, o apetite insaciável, também pode ser considerada uma anomalia da qual muitos heróis são vítimas. Além de Hércules, outros heróis como Lepreu, Sileu e Idas também apresentavam polifagia.

Sileu enfrentou Hércules num concurso cujo vencedor seria o que bebesse mais. Vencido, Sileu foi morto por Hércules.

Ao lado da polifagia, os heróis apresentavam uma outra deformidade, o apetite sexual exagerado.

A violência sexual também era comum entre os heróis.

Existem duas modalidades de violência sexual praticada pelos heróis: o rapto de mulheres e o estupro ou incesto.

Teseu raptou Helena, que mais tarde seria raptada por Páris, quando esta tinha apenas nove anos. Raptou também Ariadne e Hipólita, o que provocou a guerra das Amazonas contra Atenas. E ainda acompanhado de seu amigo Píritoo, desceu ao Hades e tentou raptar Perséfone.

Ixion tentou possuir a deusa Hera: Ajax violentou Cassandra; Hércules violentou Auge, que se tornou mãe de Télefo.

Os incestos e adultérios foram muitos: Tieste praticou



incesto com a própria filha Pelopia; Erecteu, com a filha Prócris; Egisto, na ausência de Agamênon, seduziu Clitemnestra; Aérope, mulher de Atreu, tornou-se amante de Tieste.

1.9. Os homicídios praticados pelo herói

Na narrativa épica, o herói, ao passar por uma série de dificuldades e provocações, ora apresenta atitudes "elevadas", ora apresenta atitudes "baixas".

Como exemplo de "elevação" e "rebaixamento" do herói, podemos citar a luta entre Aquiles e Heitor na rapsódia XXII da *Iliada* onde Aquiles se eleva pela vitória sobre Heitor e, ao mesmo tempo, se rebaixa, pois tripudia o cadáver do inimigo desrespeitando o dever de homenagear e enterrar os mortos.

Mas, por outro lado, Heitor, ao mesmo tempo que é "rebaixado" enquanto guerreiro vencido, se "eleva" em humanidade, pois, enfraquecido, torna-se digno de pena.

Todos os atos do herói contribuem para engrandecê-lo, mesmo os considerados baixos como roubar, mentir, enganar e até matar.

A esse respeito Flávio Kothe diz:

Os grandes feitos do herói épico também poderiam ser descritos como uma série de baixezas... durante uma caçada, Adão, sem saber, mata o pai Lâmb.
(39, p. 14)

Quanto aos homicídios praticados pelo herói, podemos dizer que, embora sejam uma tarefa brutal, eram uma prática comum entre eles. São poucos os heróis que não tenham cometido homicídios.

Em uma de suas aventuras, Hércules mata Litierses, filho do rei Midas, cortando-lhe a cabeça com uma faca e nada lhe

acontece. Nem mesmo sua consciência o acusa do homicídio.

Ao contrário de Flávio Kothe que considera "os grandes feitos do herói épico" como "uma série de baixezas", o já citado Brelich considera tais atos como "normais", como algo que o engrandece:

A motivação desses homicídios (...) é tão varia, muitas vezes tão contraditória e sobretudo tão desproporcionadamente insignificante, que dá a impressão de que na maior parte das vezes seja puramente secundária: o importante é o homicídio e não a causa. (Apud 07, p. 60)

Os combates enfrentados pelo herói corresponde à XVI função propiana: "combate", isto é, o herói e seu agressor enfrentam-se num combate.

1.9.1. Os homicídios involuntários do herói

O "homicídio involuntário", isto é, matar por acaso, é comum entre os heróis. Hércules, por exemplo, tendo como motivação situações diversas, mata quase que por uma simples distração, sem a intenção prévia de executar o homicídio. Por uma simples distração, Hércules matou com o polegar o pequeno Eunomo, copeiro do rei Eneu. Perseu matou, sem querer, seu avô Eurition durante uma caçada. Édipo, sem saber, matou o pai Laio.

Segundo Junito, há muitas outras causas que levam o herói a cometer um homicídio, como a "inveja" (Pélops assassina a Estinfalo); o "ciúme" (Ino liquida os filhos de Temisto); a "vingança" (Anfião e Zeto assassinam Dirce); por "encomenda" (Alcméon mata a própria mãe Erifila, a pedido de seu pai); a

"loucura" (Hércules mata os próprios filhos tidos com Mégara).

(07, p. 16)

Dentre os homicídios praticados pelos heróis, a porcentagem de parentes é grande: pais como Laio e Agamedes; mãe como Clitemnestra e Erifila; filhos como os de Ino e os de Hércules; irmãos como Etéocles e Polínice; maridos como os maridos assassinados pelas Danaides, suas esposas; esposas como Mégara, morta por Hércules e Antiope morta por Teseu; sogros como Eurítion morto por Peleu e Eléctrion assassinado por Anfitrião.

Além dos já citados crimes contra Mégara e os filhos e contra Eunomo, ambos provocados por um acesso de loucura, Hércules, enlouquecido, mata também seu mestre Linos.

1.10. A ambivalência do herói

Com tudo que foi dito até agora, não podemos deixar de frisar o caráter ambivalente do herói, pois, mesmo sendo inúmeras suas qualidades e serviços prestados à pólis e a seu povo, não deixa de ser violento, de praticar fraudes, roubos e assassinatos.

Acumulando atributos contraditórios, como já foi mencionado anteriormente, o herói é dotado de uma natureza ambivalente, ora se revela bom, ora mau, ora brilhante, ora medonho. Suas atitudes antagônicas podem ser explicadas da seguinte forma: dotado de "timé" (honra) e "areté" (superioridade), o que o coloca mais perto dos deuses que dos homens, o herói está sempre numa situação limite. A sua superioridade leva-o a transgredir os limites impostos pelo "métron" (medida) dotando-o de um orgulho



exagerado e da ousadia (hybris). É o que acontece com Ícaro que, não se contentando em elevar-se a uma altura limite, cai como vítima de sua ousadia.

Para Mírcea Eliade, a explicação dessa ambivalência do herói está no seu afastamento para o tempo das origens:

Todos esses traços ambivalentes e monstruosos evocam a fluidez do tempo das "origens", quando o "mundo dos homens" ainda não havia sido criado. Nessa época primordial, as espécies (isto é, tudo aquilo que será denunciado mais tarde como monstruosidade, pecado ou crime) suscitam direta ou indiretamente a obra criadora. No entanto, é em consequência das suas criações -- instituições, leis, técnicas, artes -- que surge o "mundo dos homens", o tempo criador, o "illud Tempus" dos mitos está definitivamente encerrado. (27, p.123)

1.11. A morte do herói

Geralmente, a morte do herói é traumática e violenta. Uns se matam como Ajax, Telamônio, Antígona, Jocasta e Egeu. A guerra, os duelos e as vinganças são os provocadores da morte do herói. Na *Iliáda* e na *Odisséia*, há muitas mortes desde Pátroclo e Heitor até o massacre dos pretendentes no canto XXII da *Odisséia*. Agamênon é morto traiçoeiramente pela esposa e esta pelo filho Orestes com o intuito de vingar o sangue derramado. Às vezes, os heróis são mortos vítimas de acidentes fatais como Orestes que é mordido por uma serpente. Teseu, que vencera o Minotauro, foi empurrado pelas costas para um abismo. Ulisses foi assassinado por um adolescente que, por acaso, era seu filho.

O herói também pode morrer em absoluta solidão como acontece a Édipo.



A morte do herói pode ser considerada o seu último grau iniciatório, uma vez que lhe atribui a condição sobre-humana. A esse respeito Mircea Eliade diz:

Se, por um lado, não são imortais como os deuses, por outro, os heróis se distinguem dos seres humanos pelo fato de continuarem a agir depois da morte. Os despojos dos heróis são carregados de temíveis poderes mágico-religiosos. Os seus túmulos, relíquias, cenotáfios atuam sobre os vivos durante longos séculos. Em determinado sentido, poderíamos dizer que os heróis se aproximam da condição divina graças à sua morte... (27, p. 121)

Os restos mortais do herói são enterrados no interior da cidade ou mesmo guardados nos santuários como acontece com os restos mortais de Pélops que são guardados no templo de Zeus em Olímpia. Seus túmulos, no centro da Agora, transformam-se no centro do culto heróico onde se realizam sacrifícios.

Sendo assim, a morte do herói acaba por transformá-lo num intermediário entre os deuses e os homens, num verdadeiro "deus", uma arma que protege a cidade contra os inimigos, as pestes e as epidemias.

2. Heróis, deuses e monstros gregos

2.1. Dédalo e Icaro

Dédalo chegou salvo à Itália, na cidade de Cusae. Perseguido por Dédalo era filho de Himetion, neto de Eumolpe e bisneto de Ereteu, rei de Atenas. Foi à Sicília e obteve de Cocalo a filha. Era considerado um grande artista: arquiteto e escultor. Após matar o sobrinho e discípulo Talos, lançando-o de uma



montanha por achar que este poderia superá-lo, chegou a Creta como exilado. Foi acolhido por Minos, rei de Creta. Tornou-se seu arquiteto oficial.

Construiu o Labirinto (o grande palácio de Cnossos) onde Minos confinou o Minotauro, monstro alimentado com carne humana.

Dédalo criou uma novilha de bronze através da qual Pasífae (esposa do rei) foi possuída pelo touro vindo do mar. Planejou com Ariadne a libertação de Teseu, quando este pretendia enfrentar o Minotauro. A conselho de Dédalo, Ariadne, apaixonada por Teseu, deu-lhe um fio condutor para que, após matar o Minotauro, pudesse sair do Labirinto.

Acusado de traição, isto é, de ter ajudado Pasífae a unir-se ao touro e de ter ajudado Teseu a sair do Labirinto, Dédalo foi preso no Labirinto com seu filho Icaro.

Mas Dédalo e Icaro conseguiram fugir, pois Dédalo fabricou dois pares de asas de penas, presas aos ombros com cera. Dédalo aconselhou seu filho a não voar muito alto, aproximando-se do sol, pois o calor poderia derreter a cera, e também a não se aproximar muito do mar, pois a umidade tornaria as penas muito pesadas.

Icaro não ouviu os conselhos do pai. Aproximou-se muito do sol, a cera derreteu e ele caiu no mar Egeu, mais tarde denominado mar de Icaro.

Dédalo chegou salvo à Itália, na cidade de Cumas. Perseguido por Minos, fugiu para a Sicília, onde foi acolhido pelo rei Cócalo. Minos não desistiu. Foi à Sicília e obteve de Cócalo a promessa de entregar-lhe o arquiteto. Mas, Cócalo encarregou suas filhas de matarem Minos durante o banho com água fervendo.



Icaro é símbolo do inconsciente, do intelecto insensato, assim como é símbolo do desejo das alturas, de se igualar aos deuses, de ser grande. É a personificação da megalomania.

Icaro também simboliza a "hybris", o descomedimento, pois, apesar da advertência paterna para que permanecesse no centro, nem muito próximo ao sol, nem muito próximo ao mar, ultrapassou o "métron", ultrapassou seus limites e se destruiu.

O mito de Icaro, segundo Paul Diel, exprime duas significações: "o desejo exaltado de elevação e a insuficiência dos meios empregados." (21, p. 51)

As "asas de cera", o meio empregado para atingir a elevação, são insuficientes, pois são falsas. Portanto, não permitem que o herói atinja as regiões sublimes. Ao contrário das asas verdadeiras, simbolizam a "imaginação perversa".

2.2. Perseu

Perseu era filho de Zeus e Danae.

Danae foi aprisionada numa torre de bronze por seu pai, rei Acrisio que, ao consultar o Oráculo, ficou sabendo que se tivesse um neto, este o destronaria. Abandonada e triste, Danae chorou sem parar. Comovido com suas lágrimas, Zeus se apaixonou pela bela princesa e transformou-se em chuva de ouro para penetrar na torre onde ela se encontrava. Do amor de Danae e Zeus, nasceu Perseu.

Acrisio, temeroso, tentou afastar do reino sua filha e seu neto lançando-os no mar. Mas, eles conseguiram salvar-se.



Perseu, cumprindo a predição do Oráculo, matou Acrísio.

Assim como outros heróis gregos, Perseu tinha de realizar uma série de façanhas para chegar a uma vitória final. Em seu mito estavam presentes monstros horríveis como Górgonas, Greas e Quimera.

Entre todas as façanhas que precisava realizar, a mais importante consistia em cortar a cabeça da Medusa, uma das três Górgonas. Tal tarefa lhe foi imposta por Polidectes, rei de Serifo.

Polidectes desposou Dânae e, receoso de que Perseu lhe roubasse o trono, decidiu afastá-lo propondo-lhe tarefas.

Uma variante diz que Dânae fugia à perseguição de Polidectes, pois este prometera deixá-la em paz, se Perseu lhe entregasse a cabeça de Medusa.

Perseu conseguiu vencer a Medusa com a ajuda dos deuses, de quem recebeu, como presente, o capacete mágico e as sandálias voadoras.

Após vencer a Medusa, Perseu levou sua cabeça a Polidectes.

Durante a viagem de volta, enfrentou inimigos, os quais foram transformados em pedra ao olharem para a Medusa. Isso também como aconteceu com o gigante Atlas, que negou hospitalidade a Perseu em seu reino e com o monstro marinho pronto para devorar Andrômeda, filha do rei Cefeu (Etiópia) com quem Perseu se casou após salvá-la.

Assim como as outras Górgonas e as Gréias, a Medusa personifica os perigos do mar.

As Gréias simbolizam as vagas que ameaçam as embarcações em alto mar e as Górgonas, as ondas que rebentam contra as costas



rochosas.

Enfrentando a Medusa, Perseu sintetiza a coragem e a audácia do homem grego ao se lançar nos mares em busca de riquezas.

A sua vitória sobre o monstro simboliza a impossibilidade de o homem superar os obstáculos dos fenômenos naturais sem a ajuda dos deuses.

2.3. Prometeu

Prometeu era filho do Titã Jápeto e da Oceânida Asia. Foi considerado criador do homem. Para criá-lo, Prometeu arrancou o barro do chão e misturou-o com suas lágrimas. Transformou o barro numa massa até esta adquirir feições de um deus. E assim construiu várias estátuas de barro. Depois, resolveu dar-lhes vida. Ajudado por Atena, deu aos "homens de barro" algumas gotas de néctar dando-lhes vida, alma.

Prometeu lutou muito a favor dos homens chegando a enganar Zeus por duas vezes.

A primeira vez foi em Mecone onde se travava uma disputa entre Zeus e os homens. Prometeu dividiu um boi em duas porções: a primeira continha as entranhas e a carne do animal cobertas pelo couro; a segunda, os ossos cobertos com a gordura branca do animal. Zeus escolheu a segunda porção e, sentindo-se enganado, privou o homem do "fogo", simbolicamente do "nūs", da inteligência, imbecilizando a humanidade.

Prometeu deu aos mortais uma forma física. Incutiu-lhes vontade de trabalhar e dominar a natureza. Faltava-lhes o "fogo", ou seja, o elemento fundamental para construirem a civilização e



dominar a natureza.

Pela segunda vez, Prometeu enganou Zeus roubando-lhe uma centelha do fogo celeste e levou-a aos homens. Os homens tornaram-se poderosos, não precisavam de mais nada além do próprio esforço. Constituíam uma ameaça aos Olimpos. Estes temiam que os homens impusessem uma nova ordem, ou seja, que os destronassem e passassem a reinar, assim como Zeus destronara seu pai Saturno. Em pânico, os deuses resolveram punir os homens e a seu benfeitor.

Zeus inventou a mulher, Pandora, que seria a perdição do homem e entregou-lhe uma caixa coberta com uma tampa. Nela estavam contidas as misérias destinadas a assolar os mortais como as dores para enfraquecer o corpo humano, inveja, despeito, vingança para desesperar-lhe a alma, que antes era pura e solidária.

Ao chegar a Terra, Pandora presenteou Epimeteu com essa caixa que traria a desgraça à humanidade. As pragas da caixa de Pandora espalharam a miséria. A terra povoou-se de homens frágeis, cansados e doentes. A inveja, a fome, as pestes, a guerra abateram sobre o mundo.

Os homens tornaram-se fracos, submissos, aceitaram a escravidão.

Mas restava punir Prometeu que ousara criar uma raça que representou uma ameaça aos poderes divinos.

Como punição, Prometeu foi acorrentado ao cimo do monte Cáucaso. E uma esfomeada águia foi enviada para devorar-lhe o fígado, durante o dia, o qual voltava a crescer à noite.

Mas Hércules matou a águia e libertou Prometeu com o



consentimento do próprio Zeus que desejava a glória de seu filho.

Prometeu quis voltar para o Olimpo, mas depois de tudo que fizera tornara-se mortal. A única maneira de conseguir o que queria era encontrar um imortal que consentisse trocar de destino com ele. O centauro Quirão fez isso. Ferido por uma flecha de Hércules, ele pediu a Hades para penetrar no mundo das sombras. Hades consentiu. Prometeu tornou-se imortal e voltou ao Olimpo aceito pelos deuses.

Hércules libertou Prometeu da tortura que lhe impõe Zeus. Tal libertação pode ser entendida como um símbolo da libertação da humanidade pela qual Prometeu lutou contra os deuses.

De forma geral, tanto a arte quanto os cultos mostram Prometeu como o próprio símbolo da humanidade tentando libertar-se do jugo divino.

(49, p.272)

2.4. Teseu

Teseu era filho de Egeu, rei de Atenas e de Etra, filha de Piteu, rei de Trezena.

Estava Egeu hospedado no palácio de Piteu quando se uniu a Etra. Dessa união nasceu Teseu que fora educado na corte do avô paterno.

Antes de deixar Trezena, Egeu colocou sua espada e seu sapato embaixo de uma grande pedra e disse a Etra que só poderia enviar seu filho a Atenas quando ele fosse capaz de levantar a tal pedra.

Ao completar dezesseis anos, Teseu levantou a pedra e retirou os objetos com os quais se faria reconhecido como filho



de Egeu e chegou a Atenas. *no Labirinto.*

Mas, antes de se fazer conhecer como herdeiro do trono, Teseu realizou várias empresas. Começou por varrer da Ática bandidos como Cercion, forte bandido que obrigava os viandantes a lutar contra ele e acabava matando os vencidos. *Teseu, ajudado*

Depois de se purificar no altar de Zeus, às margens do Céfiso, por ter sujado as mãos com o sangue de tantos criminosos, Teseu regressou a Atenas e encontrou a cidade numa estranha confusão. Medéia governava sob o nome de Egeu. Ao saber de sua chegada, procurou torná-lo suspeito ao rei e tentou envenená-lo durante um banquete com uma taça de veneno. Mas, antes que isso acontecesse, Egeu reconheceu o filho por causa da espada que levava consigo e expulsou Medéia do reino. *ono de Atenas e reuniu*

Após livrar-se de Medéia, Teseu ainda teve de enfrentar os primos Palântidas, filhos de Palas, irmão de Egeu, os quais se julgavam herdeiros do trono. *em busca de novas aventuras.*

Após vencê-los, Teseu ausentou-se de Atenas durante um ano, fora absolvido pelo tribunal de juizes reunidos no templo de Apolo e retornou a Atenas.

Mais tarde, inconformado com o tributo que Atenas pagava a Minos, rei de Creta, Teseu se propôs a acabar com esse trato.

cheg Segundo o mito, o tributo pago ao rei Minos originou-se com o assassinato de Androgeu, filho de Minos, pelos atenienses ressentidos com as vitórias do jovem nos jogos atenienses. Para vingar esse assassinato, Minos sitiou e se apoderou de Atenas e de Mégara; impôs aos vencidos uma pena, isto é, o pagamento de um tributo que deveria ser pago a cada nove anos: sete rapazes e sete moças deveriam ser levados a Creta e sacrificados ao



Minotauro, monstro que vivia no Labirinto.

O tributo já havia sido pago três vezes quando Teseu se ofereceu como um dos rapazes para matar o monstro e livrar Atenas desse tributo.

Ariadne, filha do rei Minos, apaixonada por Teseu, ajudou-o a penetrar no Labirinto. Entregou-lhe um novelo de linha com o qual Teseu pôde sair do Labirinto após matar o Minotauro.

Ao deixar Creta, Teseu trouxe consigo Ariadne, mas abandonou-a na ilha de Nasco, onde Dionísio a consolou e desposou.

Chegando a Atenas, Teseu soube da morte do pai Egeu e rendeu-lhe as últimas honras.

Com a morte do pai, Teseu ocupou o trono de Atenas e reuniu sob a hegemonia de Atenas todos os cidadãos dispersos pela Atica, instituiu um governo, promulgou leis e, deixando o povo governado pela própria legislação, partiu em busca de novas aventuras. Esteve na guerra do Tosão de Ouro, na Trácia, em busca das Amazonas e, assim como Hércules, conseguiu vencê-las, depois se casou com Hipólita.

Em companhia de Píritoo, Teseu desceu aos Infernos para raptar Perséfone, rainha do Hades. Lá foi feito prisioneiro até a chegada de Hércules que o libertou.

Após voltar do Inferno, Teseu encontrou sua casa destruída pela tragédia de Hipólito e Fedra e seu reino dilacerado. Partiu rumo a Cirois, cujo rei era Locômedes que o acolheu como hóspede. Teseu comunicou-lhe que gostaria de permanecer no reino. O rei fingiu concordar e não ousou confessar-lhe que se apoderara de suas terras.



Do alto de uma montanha, quando os dois estavam a contemplar o reino, Licômedes o empurrou e Teseu morreu.

2.5. Atena

Atena era filha de Métis (Prudência) e de Zeus, o pai supremo.

Logo que iniciou seu reinado, Zeus casou-se com Métis e a engravidou. Mas, advertido por Géia de que se Métis tivesse uma filha, depois teria um filho que o destronaria, assim como destronou seu pai Cronos, para evitar que as previsões de Géia se concretizassem, Zeus engoliu Métis. Quando chegou o momento do nascimento do bebê, Zeus teve uma dor de cabeça terrível. Ordenou a Hefesto, o ferreiro divino, que golpeasse seu crânio. Da ferida aberta surgiu a bela Atena com sua bela armadura. Na cabeça, um elmo de ouro, nas mãos, um escudo e uma lança.

Atena, a deusa da inteligência, era a preferida de Zeus.

Cultuada como deusa guerreira, Atena era também uma deusa da paz, protetora dos tecelões, das fiandeiras e das bordadeiras. Além disso, ensinou o homem a extrair o azeite das azeitonas.

Atena desempenhou um papel importante ao lado de Zeus na luta contra os Gigantes. Matou Palas, esfolou-o e de sua pele fez uma couraça. Após vencê-lo, assimilou seu nome Palas e passou a chamar Palas Atena.

Geralmente, Palas intervém nas aventuras de heróis como Ulisses na *Odisseia* e Hércules em seus doze trabalhos, sendo o "espírito" e a "razão" que lhes inspiram as decisões mais sábias



e prudentes.

Athena era considerada a padroeira de Atenas. Por isso, em homenagem a ela, as festas em seu nome eram celebradas anualmente as Panatênéias, uma grande festa popular.

O Partenon, considerado o mais belo templo consagrado à deusa Athena em Atenas, abrigava a Athena Parthenos, a belíssima escultura de Fídias toda em ouro e marfim.

Segundo Chevalier e Gheerbrant, Athena, assim como seu irmão Apolo, simboliza "a espiritualização combativa e a sublimação harmonizante (que) são solidários... Eles (o irmão e a irmã) simbolizam as funções psíquicas judiciosas, nascidas da visão de ideais superiores: a verdade suprema (Zeus) e a sublimidade perfeita (Hera)". (15, p. 97)

2.6. Hera

Hera, filha de Réia e Cronos, provavelmente da mesma família etimológica de "heros", herói, significa a "protetora", a "guardiã".

Quando criança foi entregue aos cuidados de Tétis e das Horas por sua mãe Réia para salvá-la de Cronos, o pai que devorava todos os filhos.

Quando adulta, recusou o amor de seu irmão Zeus e acabou sendo violentada pelo deus que, para conquistá-la, transformou-se em cuco.

Casaram-se e Hera tornou-se a rainha de Olimpo.

Com Zeus, Hera teve quatro filhos: Hefesto, Ares, Ilítia e Hebe.



Sozinha, com o auxílio da mãe Terra, Hera gerou Tifão, monstro que tinha o corpo coberto de escamas, cabeças de dragões e lançava fogo dos olhos.

Sua origem ainda é incerta. Acredita-se que não seja de origem indo-européia e que tenha sido mais uma dentre as deusas-mães, pois era cultuada como a protetora dos partos e a defensora do matrimônio.

Hera é a personificação do casamento, é o retrato do caráter humano, uma vez que é retratada como uma mulher ciumenta, vingativa e violenta. É a protetora dos amores legítimos. É cultuada principalmente pelas mulheres, pois defende a fidelidade conjugal.

Em seu relacionamento com Zeus, aparece sempre irritada planejando uma forma de se vingar das amantes e dos filhos adúlteros do deus.

Ao assumir atitudes de mulher ciumenta, Hera figura como o protótipo da esposa que não aceita um marido adúltero.

Entre outros filhos de Zeus, Hércules foi vítima de muito ódio de Hera. Para vingar-se, a deusa ciumenta impôs-lhe os doze trabalhos perseguindo-o até o final da realização dos mesmos.

As amantes de Zeus também foram perseguidas por Hera. Entre elas está Calisto, que acabou sendo transformada em urso.

Hera também tentou impedir o nascimento de Apolo e Artemis, filhos de Zeus com Leto.

Mas, Zeus tentava, a todo custo, proteger seus filhos e amantes da ação da deusa Hera.

Quando Hércules voltava de Tróia, após tomá-la, Hera tentou



matá-lo enviando contra seu navio uma tempestade. Zeus, para puni-la, suspendeu-a de uma nuvem pelos pés e amarrou-a com uma corrente de ouro, de cabeça para baixo.

Hera, como deusa esposa de Zeus, possui, assim como ele, certos atributos que a distinguem das outras deusas. Exerce, entre outros poderes, grande influência sobre os fenômenos atmosféricos como desencadear tempestades e comandar os astros.

Além disso, possui outros atributos de ordem moral como a personificação da justiça e da ordem.

2.7. Zeus

Zeus, "o deus luminoso do céu", em grego "Zéus", era considerado o deus supremo da maioria dos povos indo-europeus. Considerado deus da atmosfera uma vez que recebe epítetos como "ombrios" (chuvoso), "úrios" (o que envia ventos favoráveis), "astrápio" (o que lança raios), "brontaíōs" (o que troveja).

Zeus era filho de Réia e de Cronos, o deus absoluto, herdeiro de Urano.

Temendo ser destronado por um dos filhos que viesse a ter com Réia, conforme lhe profetizara Géia, Cronos decidiu devorar todos os seus descendentes. E assim o fez, até que Réia consegue salvar o caçula, Zeus, dando à luz, escondida na Ilha de Creta, ou no monte Dicta ou Ida, segundo outros. Réia conseguiu enganar Cronos, entregando-lhe uma pedra envolvida com grossas faixas. Sem saber que estava sendo logrado, Cronos engoliu a pedra.

Após o nascimento, Zeus foi entregue a Réia, que o escondeu nos flancos do monte Egéon. Lá foi confiado aos cuidados dos



Curetes e das Ninfas. Os Curetes eram sacerdotes de Réia que, a pedido da cabra Amaltéia, passavam o tempo dançando entrechocando lanças e escudos de bronze para abafar os gritos da criança, evitando assim que Cronos descobrisse que fora ludibriado. Zeus foi alimentado com o leite da cabra Amaltéia e comeu o mel destilado especialmente para ele pelas abelhas de Ida. Quando, mais tarde, a cabra morreu, Zeus, de sua pele, que era invulnerável, fez sua égide com a qual lutou contra os Titãs.

Quando se tornou adulto, Zeus apressou-se para destronar o pai Cronos. Para começar, conseguiu com Métis, a Prudência, uma droga que, por meio da astúcia, fez com que Cronos bebesse e vomitasse os filhos que havia engolido. Aliando-se aos seus irmãos, Zeus declarou guerra a Cronos e seus aliados Titãs. Essa guerra durou dez anos até que Géia revelou a Zeus que obteria a vitória se chamasse em seu auxílio os Hecatônquiros e os Ciclopes enterrados no Tártaro por Cronos. E Zeus assim o fez.

Os Ciclopes, agradecidos por terem sido libertados, presentearam os deuses com objetos mágicos que os auxiliaram na luta contra os Titãs: para Hades, o capacete mágico que tornava invisível a quem o usasse; para Poseidon, um tridente capaz de abalar a terra e o mar; para Zeus, o raio e o trovão com os quais reinaria entre os deuses e os homens.

Ajudado pelos irmãos, pelos Hecatônquiros e pelos Ciclopes, Zeus venceu o pai Cronos e os Titãs que foram acorrentados e enviados ao Tártaro. Irritada contra os Olímpicos por terem lançado os Titãs no Tártaro, Géia incitou os Gigantes a lutarem contra os Olímpicos para libertá-los. Os Olímpicos lutaram contra os Gigantes e venceram-nos (Gigantomaquia).



Desesperada, Géia uniu-se a Tártaro e gerou um monstro horrível, Tifão ou Tifeu.

Terminada a luta, os três deuses dividiram entre si o domínio do mundo: Zeus ficou com o céu, subiu ao Olimpo para de lá reinar sobre a terra e o céu, os homens e os demais deuses; Poseidon ficou com o mar, e Hades, com o mundo subterrâneo, o reino dos mortos.

Após a vitória contra os Gigantes, os Olímpicos iniciaram e consolidaram o seu reinado sobre o mundo tendo Zeus como o senhor supremo.

Para os filósofos, o triunfo de Zeus sobre Cronos simboliza o triunfo da razão sobre as forças desordenadas, isto é, o triunfo da ordem, da justiça sobre os descomedimentos.

A vitória de Zeus sobre Cronos marca o início de uma nova época. Zeus lutou para estabelecer uma ordem no universo caótico. Põe fim a um período de trevas. Sua vitória simboliza o predomínio da luz sobre as trevas.

Paul Diel diz:

... Zeus torna-se o símbolo do espírito, e o raio por ele lançado passa a simbolizar o esclarecimento do espírito humano, o pensamento iluminador (a intuição), imaginado como enviado pela divindade que ampara a fonte de toda a verdade. (21, p. 18)

Zeus casou-se com Hera, com quem teve três filhos: Ares, deus guerreiro, Hebe, símbolo da juventude eterna, Hefesto, deus obreiro. Mas uniu-se a muitas outras deusas e mortais com as quais teve muitos outros filhos.

Para entendermos o simbolismo de tantas uniões amorosas,



torna-se necessário lembrar que Zeus é um deus da "fertilidade", é um "deus da atmosfera", é chuvoso. Dele depende a fecundidade da terra. Portanto, suas uniões amorosas simbolizam a necessidade constante de fertilizar, de fazer brotar novos descendentes assim como o homem necessita da terra fértil, que produz, que garante a sobrevivência.

Para Zeus, o essencial é a paternidade e para exercê-la não precisa necessariamente estar ligado a uma única mulher.

Muitas vezes, para possuir um mortal, Zeus assumia forma de um animal: com Europa assumiu a forma de touro, com Antiopa, a forma de sátiro, com Leda, a de um cisne. Para exercer a paternidade, Zeus também assume outras formas como a de chuva de ouro para penetrar no Cárcere de Dânae e gerar o filho Perseu.

2.8. Esfinge

Esfinge vem do grego "Sphinks", significando "envolver", apertar, comprimir, sufocar".

A Esfinge era um monstro feminino que possuía rosto e seios de mulher, peito, patas e cauda de leão, além de asas.

A Esfinge fora enviada a Tebas por Hera para punir a cidade do crime de Laio, isto é, o rapto de Crisipo por quem Laio se apaixonara.

O monstro feminino permanecia postado no monte Fiquion, próximo à cidade, de onde propunha enigmas aos transeuntes que acabavam eliminados por não conseguirem decifrá-los.

Certa vez, surgiu Édipo, a quem a cruel esfinge propôs um enigma:



Qual o ser que anda de manhã com quatro patas, ao meio dia com duas e, à tarde com três e que, contrariamente à lei geral, é mais fraco quando tem mais pernas?

Édipo respondeu de pronto: É o homem, porque, quando pequeno, engatinha sobre os quatro membros; quando adulto, usa duas pernas, e na velhice, caminha apoiado a um bastão.

Vencida por Édipo, a Esfinge despencou do alto do rochedo e morreu.

Segundo Paul Diel, a esfinge simboliza "as consequências destruidoras do reinado de um rei perverso". (21, p. 147) Laio, ignorando que a solução do enigma o denunciaria como culpado, promete a quem conseguir decifrá-lo uma recompensa. Assim, ao ser decifrado o enigma por Édipo, obriga a Esfinge a atirar-se no abismo.

2.9. Minotauro

O Minotauro era um monstro que tinha o corpo de homem e cabeça de boi. Era filho de Pasífae, esposa do rei Minos e de um touro enviado por Poseidon ao rei. Minos encarregou o artista ateniense Dédalo de construir um imenso palácio, o Labirinto, de onde ninguém conseguia sair. Ali aprisionou o Minotauro, a quem alimentava com carne humana. O tributo que recebia de Atenas: sete moços e sete moças a cada ano, servia de comida ao monstro antropófago. Mas, o herói ateniense Teseu decidiu acabar com a dívida que seu reino pagava a Creta. Para isso, fingiu ser um dos



moços enviados ao Minotauro para chegar ao Labirinto. Lá matou o monstro livrando seu reino do tributo imposto pelo rei cretense. Para sair do Labirinto, foi ajudado por Ariadne, a filha do rei Minos.

Segundo Paul Diel, "mino-tauro" significa "o touro de Minos". Sendo Minos um rei perverso, o Minotauro simboliza a "perversidade de Minos", o lado monstruoso de Minos e o Labirinto, lugar habitado pelo monstro simbólico, o Minotauro, representa o homem em geral com sua tendência à dominação. Portanto, a luta entre Teseu e o Minotauro simboliza a luta do herói consigo mesmo, contra a "tentação perversa que o habita". (21, p. 180)

Os heróis, deuses e monstros gregos apresentados figuram nas obras de Lobato como personagens, as quais passam por um processo de **desmitificação** sobre o qual falaremos a seguir.



B. A DESMITIFICAÇÃO DE DEUSES, HERÓIS E MONSTROS GREGOS

1.1.1. Atena

Antes de falarmos sobre o processo de desmitificação dos seres mitológicos que figuram nas obras em estudo, torna-se necessário ressaltarmos que nem todos os seres mitológicos são desmitificados. Alguns são apenas lembrados pelas personagens ou pelo narrador, outros aparecem como personagens e não passam pelo processo de desmitificação. No presente trabalho, falaremos apenas daqueles que são desmitificados.

1. Divindades desmitificadas

Entre as divindades que figuram nas obras como personagens, algumas, ao entrarem em contato com as personagens lobatianas, são desmitificadas, pois a sua sobre-humanidade é vulnerabilizada. A vida dos heróis semideuses como Hércules, Prometeu e Teseu é salva por semi-homens: Pedrinho, Emília e Visconde; o sobrenatural na Esfinge e no Minotauro é naturalizado, pois as perguntas propostas pela Esfinge são respondidas e o antropofagismo do Minotauro se desfaz através dos bolinhos de tia Nastácia.

Ao mesmo tempo em que há a desmitificação dos seres mitológicos, há a mitificação das personagens lobatianas, pois estas tornam-se ajudantes fundamentais no auxílio ao herói.



1.1. A desmitificação dos deuses

1.1.1. Atena

Em *O Minotauro*, quando os picapaus⁴ vão visitar o Partenon, vêem a bela estátua da deusa Atena, ainda em construção. Aqui, Atena é apenas lembrada como a bela deusa da sabedoria, não figura como personagem. Portanto, não é desmitificada:

Dez majestosas colunas erguiam-se de cada lado, ercando, como sentinelas, a maravilhosa Pallas. Atena, a mais rica obra-prima da escultura grega. Uma estátua de doze metros de altura sobre um pedestal de três, toda de marfim e ouro.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Atena aparece como personagem, sempre em auxílio ao herói grego. Sobre a ajuda de Atena a Hércules já falamos ao tratarmos de "o herói e o auxílio do sobrenatural".

Como já foi dito anteriormente, Atena tem Hera como força contrária no auxílio a Hércules. Ao seu lado, tem os picapaus, principalmente Emília que chega a superá-la com suas "idéias" quando pretende libertar Prometeu. E, assim, Atena é desmitificada. A deusa da sabedoria acaba sendo superada por uma ex-boneca⁵, pois o próprio Hércules prefere ouvir os conselhos de Emília, sua "dadeira de idéias".

⁴ Picapaus: termo usado pelo próprio Lobato para se referir às personagens do Sítio do Picapau Amarelo, Emília, Pedrinho, Visconde, Dona Benta e Tia Nastácia.

⁵ Ex-boneca: expressão usada por Lobato para caracterizar Emília como humana.



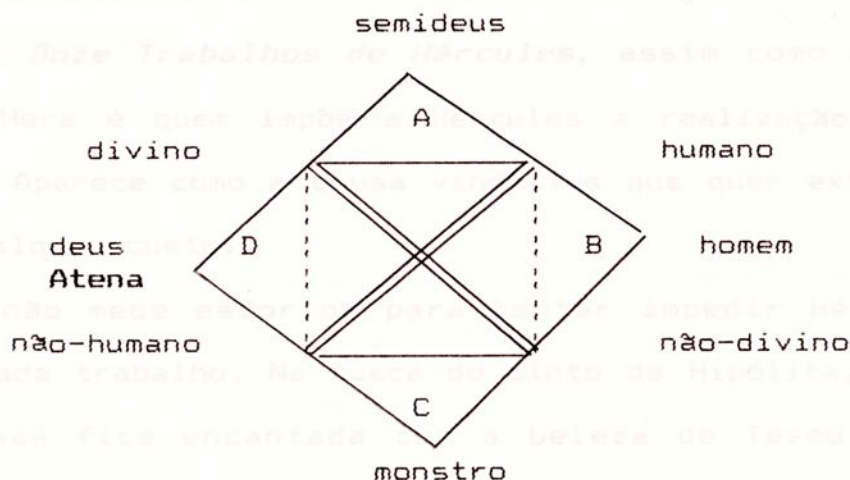
Emília diz:

-- Sim, Palas, a grande Palas cochilou. Não há quem não cochile (...). Não quero que Lelé se limite a cegar o abutre. Temos de fazê-lo cair num laço -- e enquanto estiver preso, vamos lá e libertamos o Titã.

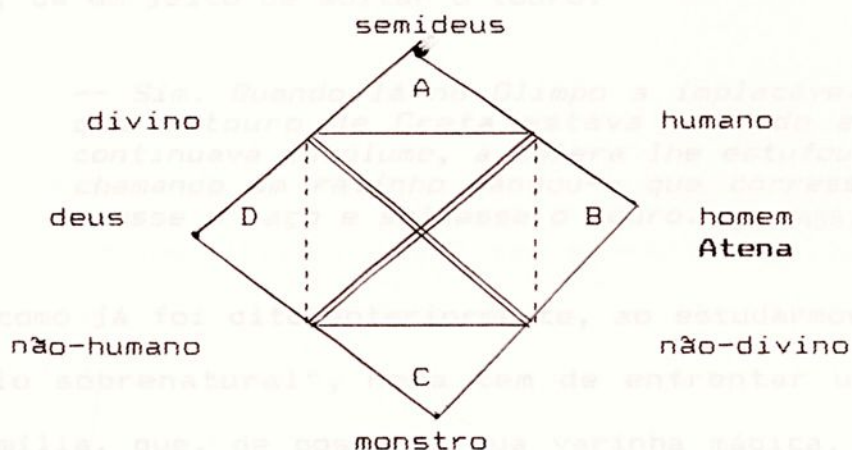
Hércules achou excelente a idéia de sua "dadeira" e encarregou Pedrinho de pegar o abutre. (p. 1547)

Para mostrarmos o processo de **desmitificação** dos seres mitológicos nas obras em estudo, utilizaremos o octógono semiótico de Greimas e Rastier, o qual possibilita, como disse Edward Lopes, estabelecer "a leitura do sentido de que se reveste o comportamento dos indivíduos dentro das práticas sociais", e, assim, compreender e analisar as ações das personagens dentro das obras.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que, aos olhos de Hércules, de Pedrinho e do Visconde, Atena se encontra no eixo **D: divino e não humano**, pois é vista como a deusa da sabedoria e a protetora de Hércules.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Atena também pertence ao eixo B: humano e não-divino, pois, aos olhos de Emília, é vista como um ser humano, que "cochila" ou "marca bobeira" ao pretender que Hércules cegue o abutre que devora o fígado de Prometeu. Emília acredita ter idéias superiores às da deusa.



1.1.2 Hera

Em *O Minotauro*, Hera aparece como personagem quando Emília, Pedrinho e Visconde vão ao Olimpo e presenciam a assembléia dos deuses. Hera mostra-se bastante ciumenta e vingativa.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, assim como na versão clássica, Hera é quem impõe a Hércules a realização dos doze trabalhos. Aparece como a deusa vingativa que quer exterminar o herói a qualquer custo.

Hera não mede esforços para tentar impedir Hércules de realizar cada trabalho. Na busca do Cinto de Hipólita, a rainha das Amazonas fica encantada com a beleza de Teseu e decide entregar a Hércules o "zóster", sem a menor resistência. Mas Hera, encolerizada, disfarçada em Amazona, promove um levante das

guerreiras contra os heróis:

Eles vão raptar a nossa rainha! Se a não defendermos, Hipólita estará perdida -- e tais e tantas coisas disse que acabou virando a cabeça de todas. (p. 1502)

Quando os heróis conseguem capturar o touro de Creta, Hera, enfurecida, dá um jeito de soltar o touro:

-- Sim. Quando lá no Olimpo a implacável Juno viu que o touro de Creta estava vencido e Hércules continuava incólume, a cólera lhe estufou o papo. E chamando um ratinho mandou-o que corresse até lá, roesse o laço e soltasse o touro. (p. 1455)

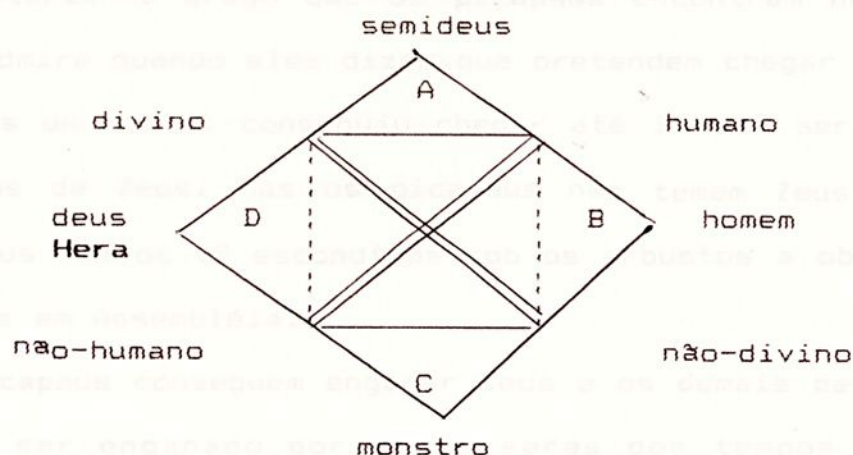
Mas, como já foi dito anteriormente, ao estudarmos "o herói e o auxílio sobrenatural", Hera tem de enfrentar uma grande inimiga, Emília, que, de posse de sua varinha mágica, lhe causa medo.

Temendo Emília, Hera é desmitificada, isto é, desfaz-se o mito da deusa poderosa e invencível. Hera sente que Emília representa uma ameaça à concretização de seus planos, por isso quer destruí-la:

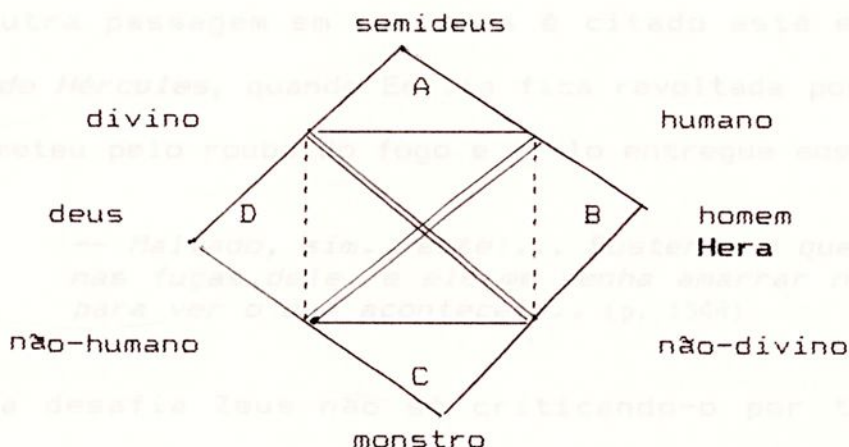
É aquela feiticeirinha que está me estragando o jogo. Possui um talismã mágico, o tal "faz-de-conta", com o qual já salvou Hércules de várias situações perigosíssimas. Disse e encarregou Hermes de roubar da Emília esse talismã... (p. 1423)

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Hera se encontra no eixo **D: divino e não-humano** aos olhos de Hércules, do Visconde e de Pedrinho, pois é temida por eles como uma deusa perseguidora de Hércules, dotada de muitos poderes.





Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Hera se encontra no eixo B: humano e não-divino, pois, aos olhos de Emília, a deusa não passa de uma vingativa perseguidora de Hércules; portanto, não deve ser adorada como uma deusa. Em certos momentos, chega a desafiá-la como se fosse uma simples mortal.



1.1.3. Zeus

Em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, a figura de Zeus surge várias vezes como "o pai supremo", respeitado e temido pelos gregos.

O pastorzinho grego que os picapaus encontram na Tessália muito se admira quando eles dizem que pretendem chegar ao Olimpo, pois jamais um mortal conseguiu chegar até lá sem ser fulminado pelos raios de Zeus. Mas os picapaus não temem Zeus e vão ao Olimpo. Zeus não os vê escondidos sob os arbustos a observá-los, os imortais em Assembléia.

Os picapaus conseguem enganar Zeus e os demais deuses. Como pôde Zeus ser enganado por esses seres dos tempos modernos, simples mortais? É que os picapaus são seres especiais. Como diz o narrador, "os três "picapauzinhos" do Picapau Amarelo -- as primeiras criaturas humanas que chegavam até lá". (p. 1267)

Com a chegada dos picapaus ao Olimpo, Zeus é desmitificado. Desfaz-se o mito do deus todo-poderoso, Zeus é enganado e de nada desconfia.

Uma outra passagem em que Zeus é citado está em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, quando Emília fica revoltada por Zeus ter punido Prometeu pelo roubo do fogo e tê-lo entregue aos homens:

-- Malvado, sim. Peste!... Sustento o que digo até nas fuças dele, e ele me venha amarrar num Cáucaso para ver o que acontece!... (p. 1544)

Emília desafia Zeus não só criticando-o por ter punido Prometeu, mas também porque decide libertar Prometeu.

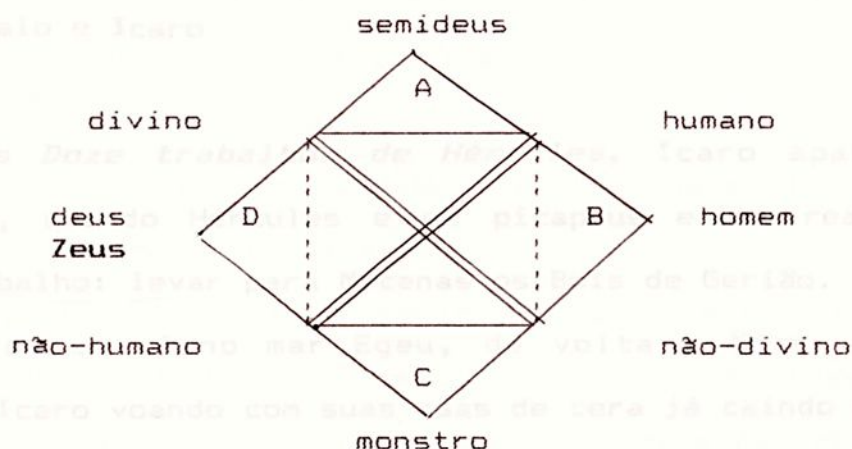
Ora, quem no mundo helênico ousaria desafiá-lo dessa forma? Ninguém. O próprio narrador diz:

Ninguém na Grécia punha em dúvida os decretos de Zeus. Ninguém duvidaria de Zeus nem da sua alta sabedoria. A adulação era geral. Todo mundo lhe fazia sacrifícios nos templos e altares caseiros. (p. 1544)



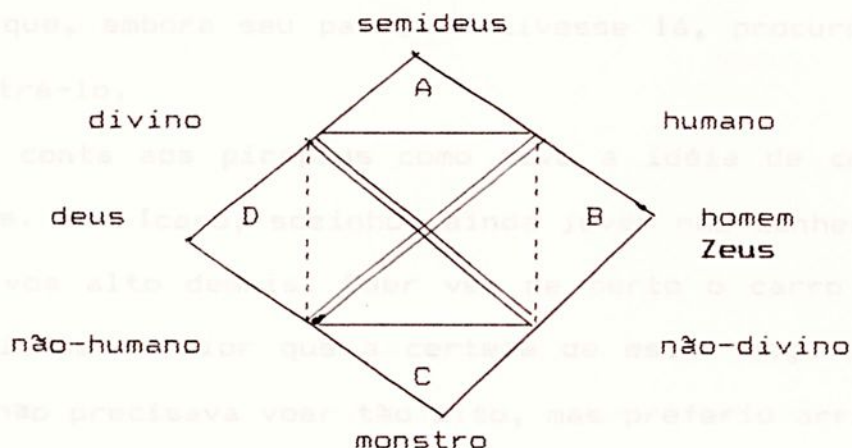
Mas Emília não teme sua vingança, pois sente-se em condições de enfrentá-lo. Sendo assim, podemos entender Emília como um ser que é colocado à altura de Zeus, ou seja, não é considerada um ser inferior como os mortais. Com isso, Zeus deixa de ser aquele ser Supremo, dominador, autoritário, que decide o que fazer com os homens: desfaz-se o mito do deus como um ser perfeito, que sabe o que faz, pois é desafiado pelos **picapaus** que libertam Prometeu sem consultá-lo, e nada faz para puni-los como faria normalmente. A vontade de Emília prevalece sobre a vontade de Zeus.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Zeus se encontra no eixo **D: divino e não-humano** aos olhos de Hércules, de Pedrinho, do Visconde e dos gregos, pois é visto como o "deus-supremo", é temido como "o pai todo-poderoso", que está acima dos outros deuses e dos mortais.



Mas, ao mesmo tempo, Zeus se encontra no eixo **B: humano e não-divino**, pois, aos olhos de Emília, um deus não tem o direito de decidir a vida dos homens como faz com Prometeu. Ela o desafia, enfrenta-o como se fosse um humano, ao libertar Prometeu. Além disso, os **picapaus** conseguem enganá-lo, chegando

ao Olimpo onde jamais um mortal chegara. Portanto, Zeus é "humanizado", desmitificado.



1.2. A desmitificação dos heróis

1.2.1. Dédalo e Icaro

Em *Os Doze trabalhos de Hércules*, Icaro aparece como personagem, quando Hércules e os **picapaus** estão realizando o décimo trabalho: levar para Micenas os Bois de Gerião.

Estavam em pleno mar Egeu, de volta a Micenas, quando avistaram Icaro voando com suas asas de cera já caindo no mar. As ondas trouxeram-no até a praia onde os **picapaus** puderam identificar o "homem do espaço".

Salvo pelos **picapaus** que lhe aplicaram o "socorro dos afogados", ou seja, restabelecer a respiração interrompida, Icaro se identificou. Contou-lhes como saiu do Labirinto com suas asas de cera e voou até cair no mar. Os **picapaus** ouviram-no atentos.

Após contar-lhes sua aventura, Icaro morreu e os picapaus enterraram-no.

Antes de morrer, Icaro disse que foi preso no Labirinto sozinho e que, embora seu pai já estivesse lá, procurou-o e não pôde encontrá-lo.

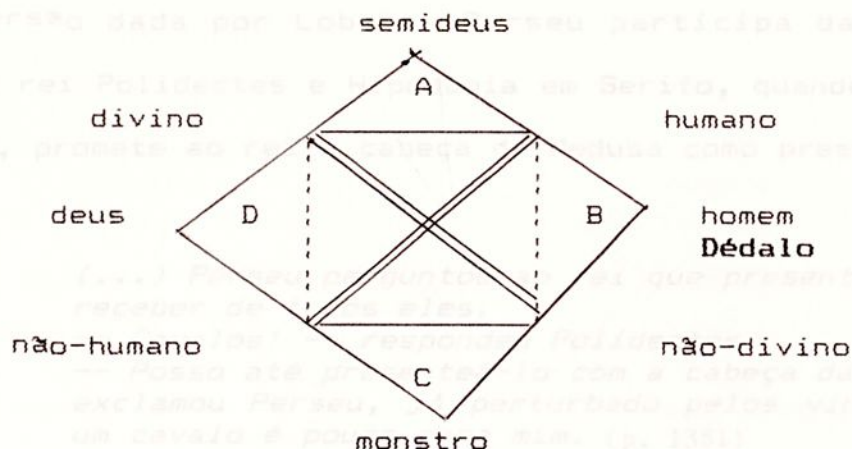
Icaro conta aos picapaus como teve a idéia de construir o par de asas. Mas Icaro, sozinho, ainda jovem não conhece os seus limites e voa alto demais. Quer ver de perto o carro de Apolo. Sua curiosidade é maior que a certeza de estar seguro, isto é, sabia que não precisava voar tão alto, mas preferiu arriscar-se.

Em Lobato, assim como na versão clássica, Icaro, vítima de sua curiosidade, de seu desejo de elevação, morre. Mas morre em terra, junto aos picapaus. Na versão clássica, morre afogado no mar, sozinho.

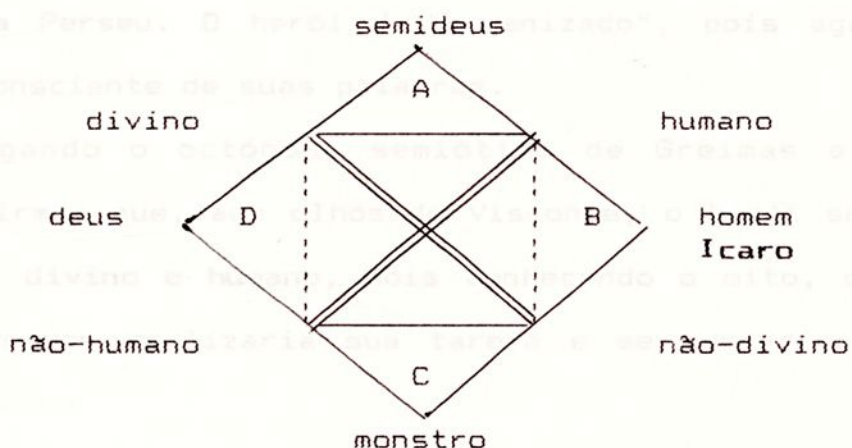
Icaro pode ser entendido como símbolo do filho abandonado e que, sozinho, tem de encontrar sua salvação. Em Lobato, Icaro constrói suas asas de cera e sai do Labirinto sozinho, ao contrário do que ocorre na versão clássica, na qual ele sai com seu pai que lhe construiu as asas.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Dédalo se encontra no eixo B: humano e não-divino, pois aos olhos de Emília, do Visconde e de Pedrinho, age como um mortal, tem dificuldade para sair do Labirinto, precisa da ajuda dos picapaus. Portanto, ajudado pelos picapaus, Dédalo é "humanizado", desmitificado.





Quanto a Icaro, podemos afirmar que também se encontra no eixo B: humano e não-divino do octógono semiótico, pois aos olhos de Emília, de Pedrinho e do Visconde também age como um mortal ao voar muito alto e precisa de ajuda dos picapaus para sair do mar antes de morrer afogado. Portanto, assim como seu pai Dédalo, Icaro acaba sendo "humanizado", desmitificado quando precisa da ajuda dos picapaus.



1.2.2. Perseu

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Perseu aparece como personagem quando vai matar Medusa.

Na versão dada por Lobato, Perseu participa da festa de noivado do rei Polidectes e Hipodâmia em Serifo, quando o herói, embriagado, promete ao rei a cabeça da Medusa como presente:

(...) Perseu perguntou ao rei que presente desejava receber de todos eles.

-- Cavalos! -- respondeu Polidectes.

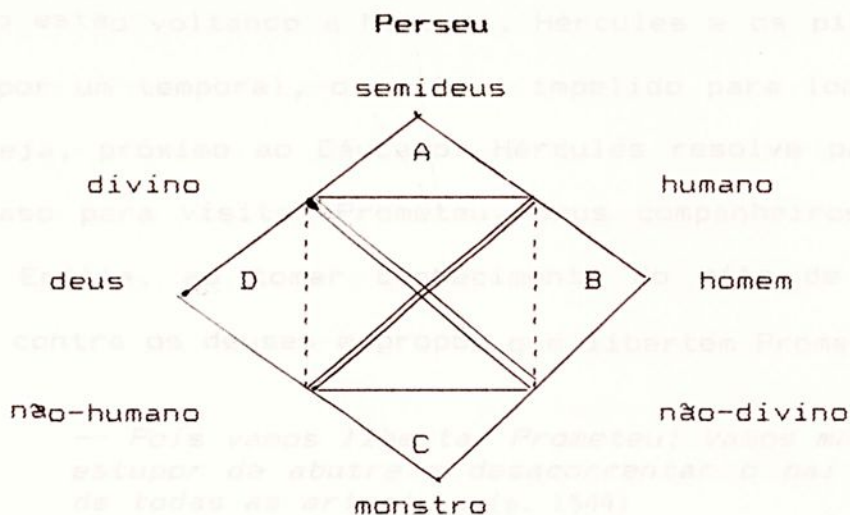
-- Posso até presenteá-lo com a cabeça da Medusa! -- exclamou Perseu, já perturbado pelos vinhos - Dar um cavalo é pouco para mim. (p. 1351)

Na versão de Lobato, a realização de tamanha façanha não é um trabalho imposto a Perseu pelo rei como na versão clássica. O próprio Perseu é quem decide realizá-la. Mas está embriagado, não tem consciência do que diz. Mesmo assim, ajudado pelos deuses, realiza sua façanha.

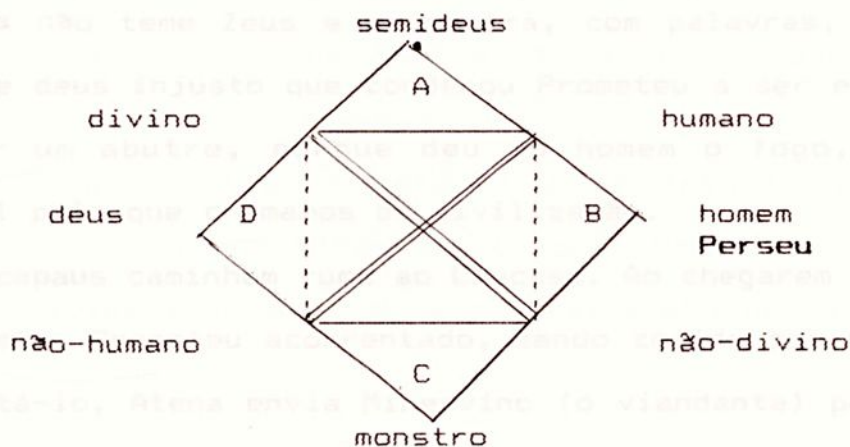
Ao mostrar o grande herói grego como um bêbado inconsciente, que promete o que não é capaz de cumprir (matar a Medusa), Lobato desmitifica Perseu. O herói é "humanizado", pois age como um humano inconsciente de suas palavras.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que, aos olhos do Visconde, o herói se encontra no eixo **A: divino e humano**, pois conhecendo o mito, o Visconde sabe que Perseu realizaria sua tarefa e se tornaria um grande herói.





Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Perseu se encontra no eixo **B**: **humano e não-divino**, pois, aos olhos do narrador, o herói age como um bêbado, que não tem consciência do que faz.



1.2.3. Prometeu

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Hércules resolve libertar Prometeu depois que realiza o seu décimo-primeiro trabalho: ir ao segrado sobre Zeus que se revelaria se fosse libertado.

Quando estão voltando a Micenas, Hércules e os picapaus são assolados por um temporal, o navio é impelido para longe de sua rota, ou seja, próximo ao Cáucaso. Hércules resolve passar pelo monte Cáucaso para visitar Prometeu. Seus companheiros picapaus concordam. Emília, ao tomar conhecimento do mito de Prometeu, revolta-se contra os deuses e propõe que libertem Prometeu:

-- Pois vamos libertar Prometeu! Vamos matar aquele estupor de abutre e desacorrentar o pai do fogo e de todas as artes!... (p. 1544)

Hércules fica radiante com o que diz Emília, pois "o sonho inconsciente de Hércules sempre fora libertar Prometeu". O seu sonho inconsciente torna-se consciente graças à revolta de Emília.

Emília não teme Zeus e demonstra, com palavras, sua "ira" contra esse deus injusto que condenou Prometeu a ser eternamente bicado por um abutre, porque deu ao homem o fogo, elemento responsável pelo que chamamos de civilização.

Os picapaus caminham rumo ao Cáucaso. Ao chegarem ao pico de Elbruz avistam Prometeu acorrentado, sendo comido por um abutre. Para libertá-lo, Atena envia Minervino (o viandante) para ajudá-los, ou seja, dar-lhes a idéia de cegar o abutre. Mas Emília dispensa a ajuda de Palas, pois tem uma idéia melhor. Hércules, ajudado pelos picapaus, liberta Prometeu.

Na versão clássica do mito, Hércules é enviado por Zeus ao Cáucaso para libertar Prometeu, pois este afirma conhecer um segredo sobre Zeus que só revelaria se fosse libertado.

Portanto, Hércules não foge aos designios divinos, faz apenas o que lhe impõe Zeus, pois, assim como todos os mortais,



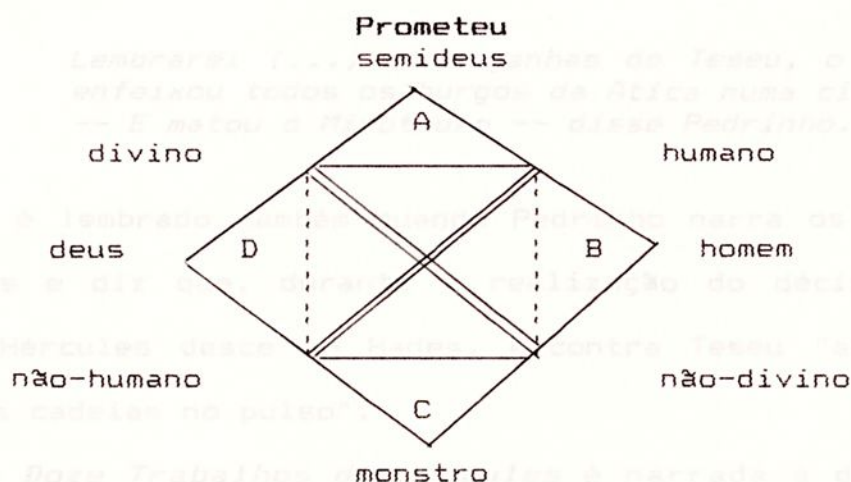
teme a cólera divina. Não há nenhuma menção da revolta de Hércules contra Zeus por ter punido Prometeu.

Em Lobato, Hércules decide apenas visitar Prometeu, sua intenção de libertá-lo está no seu inconsciente, pois teme a cólera divina. Como poderia ele, um mortal, contrariar a vontade de Zeus? Mas Emília, um ser diferente, uma ex-boneca, alguém do século futuro, que conhece o mito, que tem o saber, não teme Zeus e por isso decide libertar Prometeu. Emília sabe que contra ela nada será feito que a intimide e diz:

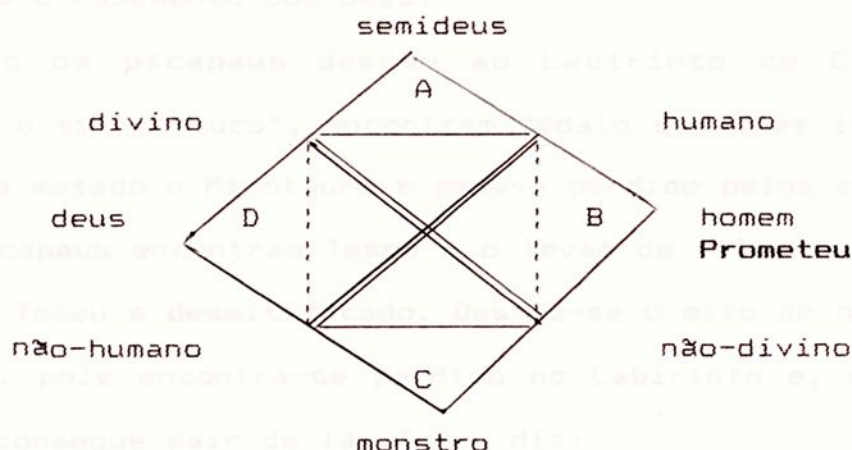
-- Malvado, sim (Zeus). Peste!... Sustento o que digo até nas fuças dele, e ele que me venha amarrar num Cáucaso para ver o que acontece (...) Casca de ferida. (p. 1544)

Portanto, em Lobato, a libertação de Prometeu acontece como fruto de uma revolta contra Zeus e não como um desejo divino, como acontece na versão clássica.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que, aos olhos dos gregos, Prometeu se encontra no eixo **A**: divino e humano, pois é considerado um herói, o pai dos homens.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Prometeu se encontra no eixo B: humano e não-divino, pois aos olhos dos picapaus e de Hércules é um humano que desafiou Zeus e precisa ser ajudado. Ao ser libertado e salvo pelos picapaus e Hércules, Prometeu é "humanizado", desmitificado.



1.2.4. Teseu

Em *O Minotauro*, Teseu é apenas lembrado pelo Velho pedreiro quando este fala a Pedrinho sobre a Grécia Heróica. Ele fala de um acontecimento histórico, e Pedrinho lembra um acontecimento mítico:

Lembrarei (...) as façanhas de Teseu, o herói que enfeixou todos os burgos da Atica numa cidade só... -- E matou o Minotauro -- disse Pedrinho. (p. 1264)

Teseu é lembrado também quando Pedrinho narra os trabalhos de Hércules e diz que, durante a realização do décimo-segundo trabalho, Hércules desce ao Hades, encontra Teseu "aprisionado com grossas cadeias no pulso".

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules* é narrada a descida de

Teseu ao Hades. E assim como na versão clássica, Hércules encontra-o preso a uma pedra juntamente com seu amigo Píritoo como castigo por quererem raptar Perséfone, a rainha do Hades.

Também é narrada a participação de Teseu ao lado de Hércules na busca do cinturão de Hipólita, a paixão da rainha das Amazonas por Teseu e o casamento dos dois.

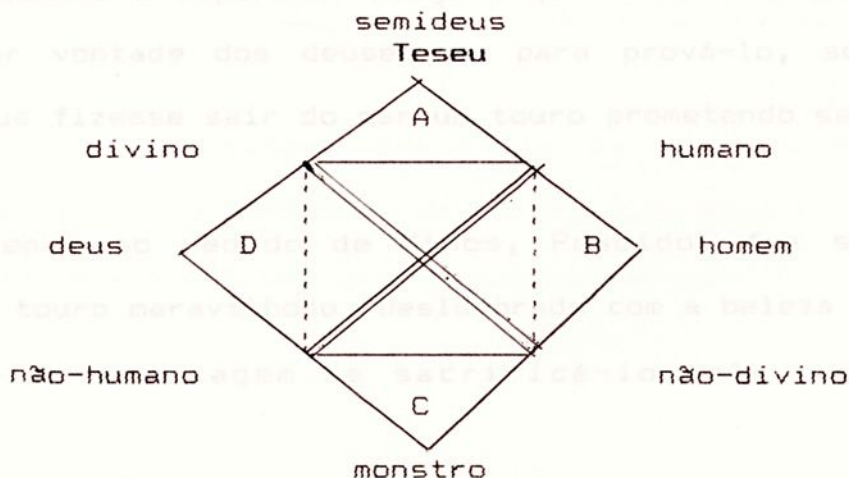
Quando os picapaus descem ao Labirinto de Creta para procurarem o "touro louco", encontram Dédalo que lhes informa que Teseu havia matado o Minotauro e estava perdido pelos corredores.

Os picapaus encontram Teseu e o levam de volta para fora do Labirinto. Teseu é desmitificado. Desfaz-se o mito do herói auto-suficiente, pois encontra-se perdido no Labirinto e, graças aos picapaus, consegue sair de lá. Teseu diz:

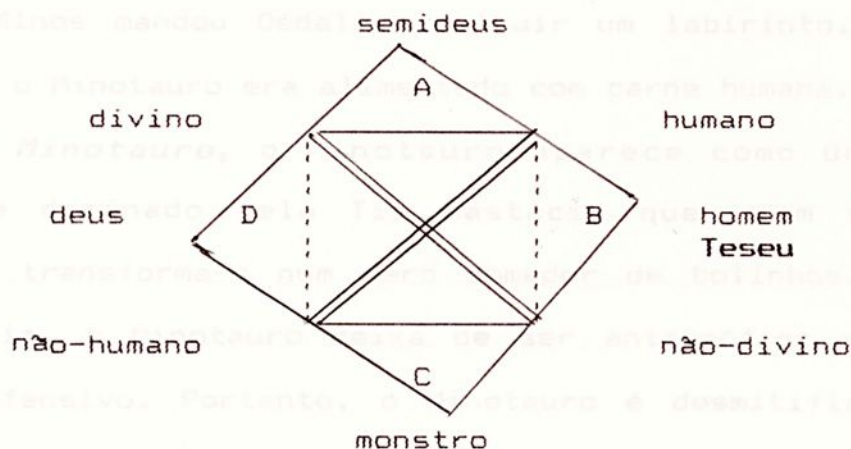
-- Obrigado, amigos! Graças a vocês, acabo de ressuscitar. (p. 1460)

1.3. A desmitificação dos monstros

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Teseu se encontra no eixo A: divino e humano, pois é visto como um herói, pelos picapaus e pelo narrador, quando entra no Labirinto e mata o Minotauro.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que, aos olhos do narrador, Teseu se encontra no eixo B: humano e não-divino, pois necessita da ajuda dos picapaus para sair do Labirinto. Assim, Teseu é "humanizado", desmitificado.



1.3. A desmitificação dos monstros

1.3.1. Minotauro

Quando cresceu, Minos disputou o poder sobre Creta com seus irmãos Radamanto e Sapérdon. Alegava que Creta lhe pertencia de direito por vontade dos deuses e, para prová-lo, solicitou a Poseidon que fizesse sair do mar um touro prometendo sacrificá-lo ao deus.

Atendendo ao pedido de Minos, Poseidon fez surgir das espumas um touro maravilhoso. Deslumbrado com a beleza do animal, Minos não teve coragem de sacrificá-lo, não cumprindo o prometido.

Para vingar-se do rei traidor, Poseidon fez com que sua esposa Pasífae se apaixonasse pelo lindo touro branco. Ajudada por Dédalo, o arquiteto oficial de Minos, Pasífae se uniu ao touro e gerou um monstro metade homem, metade touro, o Minotauro.

Para aprisionar o monstro nascido da união de sua esposa com o touro, Minos mandou Dédalo construir um labirinto. Preso no labirinto, o Minotauro era alimentado com carne humana.

Em *O Minotauro*, o Minotauro aparece como um monstro totalmente dominado pela Tia Nastácia que, com seu saber culinário, transforma-o num mero comedor de bolinhos. Dominado por Nastácia, o Minotauro deixa de ser antropófago e torna-se manso, inofensivo. Portanto, o Minotauro é **desmitificado**, pois perde sua monstruosidade, deixa de atacar as pessoas.

Quando os **picapaus** consultam a Pítia, em Delfos, para saber o paradeiro de Tia Nastácia, Emilia interpreta as palavras da profetisa e descobre onde se encontra a negra e como conseguiu dominar o monstro:

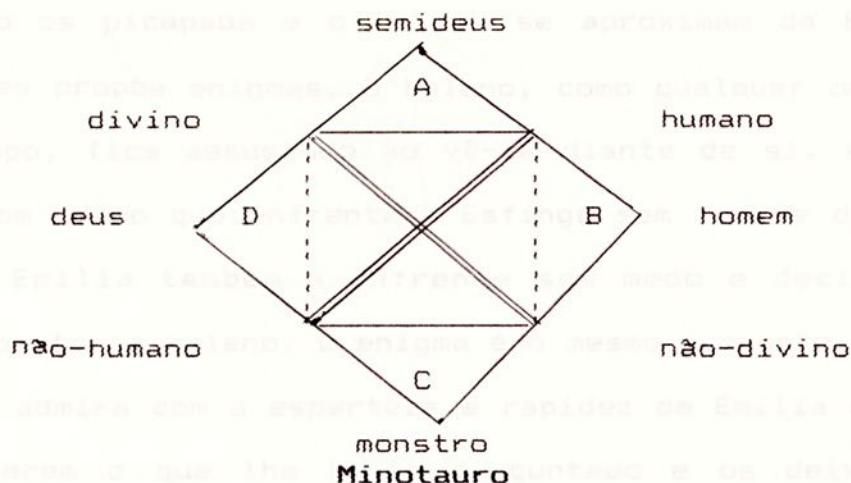
-- Tudo está claro como água, Pedrinho. "O Trigo" quer dizer tia Nastácia, porque ela, como cozinheira, lida muito com trigo (...). E com as coisas gostosas que ela fez com a farinha de trigo, "venceu", isto é, amansou a "ferocidade" do monstro de guampas" que não pode ser outro senão o Minotauro. (p. 1307)

1.3.2. Estílo

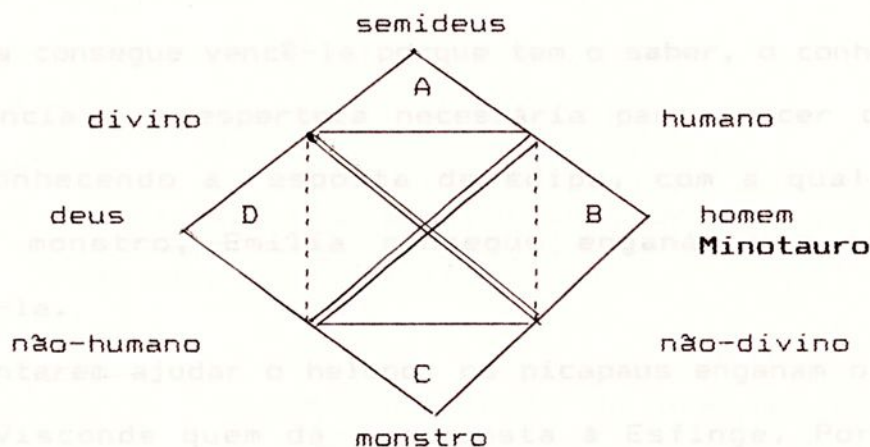
Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que o Minotauro se encontra no eixo **C: não-humano** e **não-divino**, aos olhos dos gregos que o vêem como um monstro.

En Lobato, o Estílo aparece em *O Minotauro*, descrito pelo narrador como: "Um monstro horrível, capaz e fúrio de morder corpo de lobo, asas de águia. Dos olhos saíam coisas ferozes." (p. 1304)





Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que o Minotauro se encontra no eixo B: humano e não-divino aos olhos dos picapaus e do narrador, pois, dominado pela Tia Nastácia, o Minotauro é "humanizado", desmitificado.



1.3.2. Esfinge

Em Lobato, a Esfinge aparece em *O Minotauro*, descrita pelo narrador como: "Um monstro horrível, cabeça e busto de mulher, corpo de leão, asas de águia. Dos olhos saíam chispas ferozes." (p. 1304)

Quando os **picapaus** e o heleno se aproximam da Esfinge, o monstro lhes propõe enigmas. O heleno, como qualquer outro homem do seu tempo, fica assustado ao vê-la diante de si. Assim como acontece com Édipo que enfrenta a Esfinge sem medo e decifra-lhe o enigma, Emília também a enfrenta sem medo e decifra-lhe o enigma proposto ao heleno. O enigma é o mesmo proposto a Édipo. A Esfinge se admira com a esperteza e rapidez de Emília e Pedrinho ao responderem o que lhe havia perguntado e os deixa passar. Emília tem a idéia de ajudar o heleno, porque já conhece a resposta do enigma, pois vem de um tempo futuro em relação ao momento presente e tem o **saber**:

-- Ele é bobo. O enigma da Esfinge poderá ser enigma para as gentes daqui, mas para nós é velharia coroca. (p. 1305)

Emília consegue vencê-la porque tem o **saber**, o conhecimento, a inteligência e a esperteza necessária para vencer o monstro brutal. Conhecendo a resposta de Édipo, com a qual o herói elimina o monstro, Emília consegue enganá-la e até mesmo surpreendê-la.

Ao tentarem ajudar o heleno, os **picapaus** enganam o monstro, pois é o Visconde quem dá a resposta à Esfinge. Portanto, a Esfinge é mostrada como um monstro bobo, fácil de ser enganado, ao contrário do que vemos na versão clássica do mito. Há, portanto, a **desmitificação** da Esfinge. Em vez de os **picapaus** se assustarem com ela, ela é quem se assusta com eles:

Ao ouvir aquela certíssima resposta, o monstro ficou assustado. Já havia proposto semelhante enigma a dezenas de passantes sem que nenhum



atinasse com a solução e a todos ela devorou. Mas agora (...) O monstro lá permaneceu no meio do caminho, tonto, abestalhado, sem saber o que pensar. Nunca lhe acontecera aquilo - cercar quatro passantes e não conseguir comer nenhum... (p. 1305)

Em Édipo, a Esfinge morre após Édipo decifrar-lhe o enigma, o que não acontece aqui. Lobato não pretende modificar a história ao colocar os seres mitológicos em contato com suas personagens. Quem destrói a Esfinge é Édipo, ao decifrar-lhe o enigma, e isso Lobato não pretende mudar.

A Esfinge vencida por Édipo assolava o reino, simbolizando as conseqüências nefastas de um reino que era governado por um rei perverso.

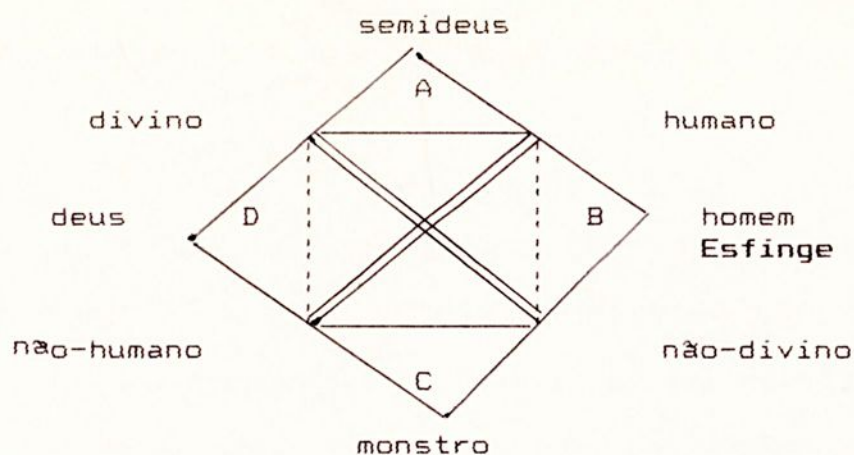
A Esfinge, segundo Junito Brandão, pode ser vista como "símbolo da feminilidade pervertida". (07, p. 253)

Mais adiante, Junito continua dizendo:

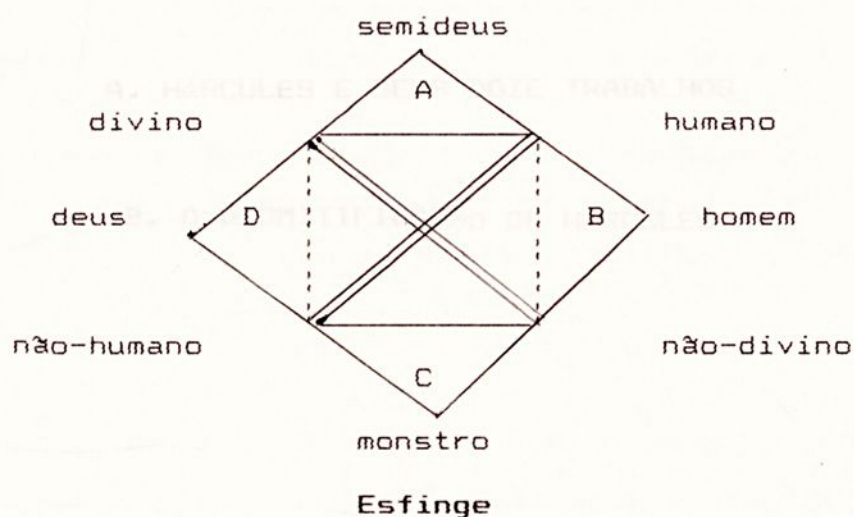
Todos os atributos da Esfinge são índices da banalização: o monstro só pode ser vencido pelo intelecto, pela sagacidade, antídoto do embrutecimento banal. (p. 254)

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que, aos olhos dos picapaus, a Esfinge se encontra no eixo **B: humano e não-divino**, pois, ao decifrar-lhe o enigma, a monstruosidade do animal se desfaz, ele é "humanizado", vencido pelos "humanos" picapaus:





Mas, ao mesmo tempo, a Esfinge encontra-se no eixo C: **não-humano e não-divino** aos olhos dos gregos, pois estes a vêem como um monstro.

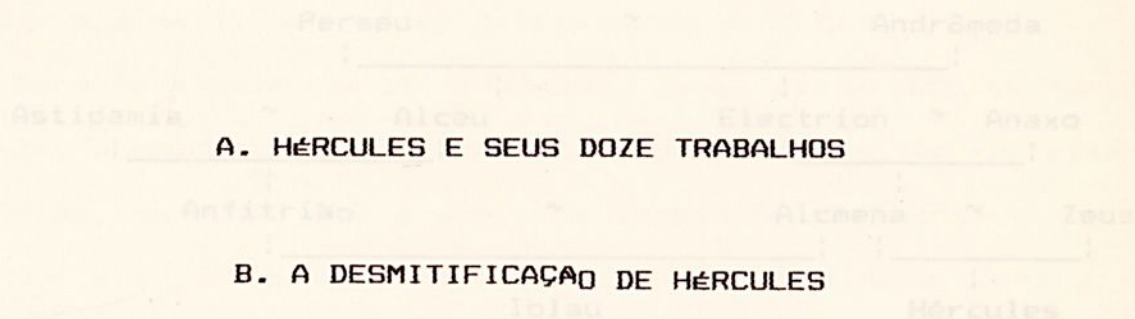


Podemos, assim, mostrar que todas as personagens aqui estudadas passam de divinas ou semidivinas a humanas. Lobato as **desmitifica**, dando-lhes características humanas. As personagens mitológicas de Lobato pensam e agem como os humanos **picapaus**. Assim como os humanos, precisam de auxílio de ajudantes (**picapaus**) para que possam realizar suas tarefas.

A. HÉRCULES E SEUS DOZE TRABALHOS

Inicialmente, faremos um estudo dos vários aspectos que caracterizam Hércules como herói. Em seguida, apresentaremos a versão clássica dos doze trabalhos para, depois, quando tratarmos da desmitificação de Hércules, compararmos a versão de Lobato à versão clássica do mito.

1. A origem de Hércules Parte III



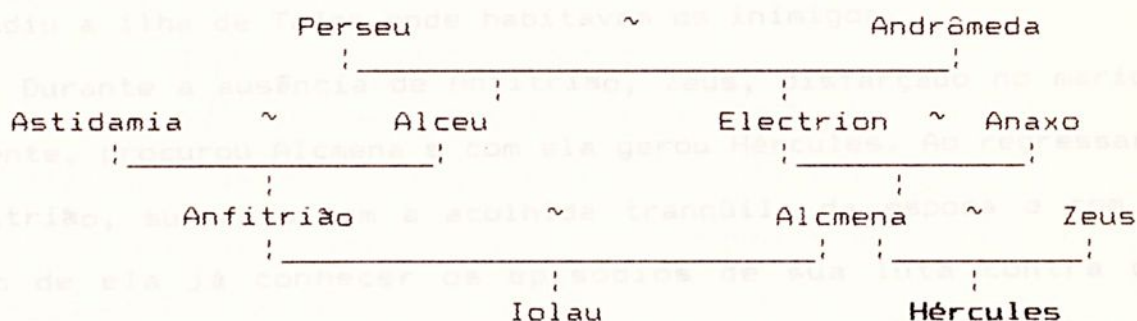
De acordo com o mito, observando o quadro "genealógico" acima, percebemos que o verdadeiro pai de Hércules é Zeus e não Anfitrião. Assim, pelo lado materno, Hércules é bisneto de Perseu.

Quando considerado filho de Anfitrião, Hércules tem como avô materno Alcides, de quem recebe o nome de Alceides, nome vindo de "alke", significando "força em ação".

2. A. HÉRCULES E SEUS DOZE TRABALHOS

Inicialmente, faremos um estudo dos vários aspectos que caracterizam Hércules como herói. Em seguida, mostraremos a versão clássica dos doze trabalhos para, depois, quando tratarmos da desmitificação de Hércules, compararmos a versão de Lobato à versão clássica do mito.

1. A origem de Hércules



De acordo com o mito, observando o quadro "genealógico" acima, percebemos que o verdadeiro pai de Hércules é Zeus e não Anfitrião. Assim, pelo lado materno, Hércules é bisneto de Perseu.

Quando considerado filho de Anfitrião, Hércules tem como avô paterno Alceu, de quem recebe o nome de Alceides, nome vindo de "alke", significando "força em ação".



2. O nascimento de Hércules

Anfitrião casou-se com sua prima Alcmena, mas, involuntariamente, causou a morte do sogro e acabou sendo banido de Micenas por seu tio Estênelo, rei de Argos. Expulso de Micenas, Anfitrião, em companhia de Alcmena, refugiou-se em Tebas onde foi purificado pelo rei Creonte.

Para que o casamento de Anfitrião e Alcmena se consumasse, Alcmena impôs uma condição: que Anfitrião vingasse a morte de seu irmão, morto pelos telebranos, habitantes de pequenas ilhas no mar Jônio, vizinhos de Itaca. Anfitrião organizou uma expedição e invadiu a ilha de Tafos onde habitavam os inimigos.

Durante a ausência de Anfitrião, Zeus, disfarçado no marido ausente, procurou Alcmena e com ela gerou Hércules. Ao regressar, Anfitrião, surpreso com a acolhida tranqüila da esposa e com o fato de ela já conhecer os episódios de sua luta contra os inimigos, consultou o adivinho Tirésias que lhe revelou o adultério físico de Alcmena e o disfarce de Zeus para possuí-la. Louco de ciúme e de raiva, Anfitrião tentou queimar Alcmena viva numa pira. Mas Zeus não permitiu fazendo descer do céu uma chuva para apagar as chamas da fogueira. Anfitrião desistiu da loucura de matar sua esposa.

Alcmena deu à luz dois filhos: Hércules e Ificles, sendo o primeiro filho de Zeus, e o segundo, de Anfitrião.

Zeus, distraidamente, deixou escapar que seu filho, que nasceria da linhagem dos persidas, reinaria em Argos. Hera, a deusa esposa de Zeus, enciumada, resolveu perseguir Alcmena para



impedir que seu filho nascesse antes de Euristeu, primo de Hércules, filho de Estênelo, pois, nascendo primeiro, o filho de Alcmena seria o herdeiro de Micenas. Para isso, ordenou a Ilítia, deusa dos partos, que retardasse o nascimento de Hércules e apressasse o de Euristeu. E assim, Euristeu nasceu com sete meses e Hércules com dez.

Certo de que seria necessário iniciar com urgência a imortalidade do herói, Zeus planejou um ardil cuja execução coube a Hermes. Quando Hera adormeceu, Hermes colocou o bebê sobre os seios da deusa. Era preciso que Hércules sugasse, mesmo que fosse por apenas alguns instantes, o seio divino. Hera despertou sobressaltada e repeliu Hércules bruscamente. O leite divino espirrou no céu e formou a Via Láctea.

Há uma variante que narra o episódio de outra maneira.

Temendo que seu filho fosse detruído por Hera, Alcmena abandonou Hércules numa planície nos arredores de Argos, a qual passou a chamar-se "Planície de Héracles". Por ali passavam Hera e Atena. Ao vê-lo, ficaram encantadas com tanta beleza e graça. Hera não identificou o filho de Alcmena e, a pedido de Atena, deu-lhe o seio. Hércules sugou o leite divino com tanta força que acabou ferindo a deusa. Enfurecida, Hera lançou-o para longe de si. Atena tomou a criança nos braços e levou-a de volta a Alcmena e garantiu-lhe que, apesar da perseguição de Hera durante toda sua vida, Hércules, ao sugar o seio da deusa e beber do leite divino, adquirira a imortalidade e, a partir de então, Zeus sempre o protegeria.

Mas Hera não desistiu de persegui-lo. Quando Hércules tinha apenas oito meses, enviou contra ele duas gigantescas serpentes.



Hércules e Ificles dormiam tranqüilamente, quando Ificles acordou apavorado e começou a gritar. Hércules levantou-se do berço, agarrou as duas serpentes, uma em cada mão, e as estrangulou.

3. A educação de Hércules

A educação de Hércules ("projeção da educação do homem grego"), começou em casa com seu pai Anfitrião que lhe ensinou a arte de conduzir bigas. Como professor de música e letras, teve Lino. Mas, desde cedo o herói mostrava indisciplina e descontrolado. Certo dia Lino chamou-lhe a atenção. Enfurecido, Hércules pegou uma lira e deu-lhe uma pancada tão violenta que o matou. Acusado de homicídio, Hércules defendeu-se alegando tratar-se de legítima defesa e foi absolvido.

Além de Lino, Hércules teve outros mestres: Radamanto ensinou-lhe a atirar o arco; Castor, a combater armado; Centauro Quirão, astronomia e medicina. Hércules sempre se comportou como um indisciplinado e temperamental. Seu pai, temendo pela vida dos mestres, mandou-o para o campo com a tarefa de cuidar do rebanho.

4. A partida de Hércules

Hércules vive em paz, em "situação de equilíbrio" com sua esposa e filhos até que a paz, o equilíbrio se desfaz com sua crise de loucura quando mata a esposa e os filhos, causando um "dano" (VIII função de Propp).

Atormentado pelo crime que cometeu, Hércules parte, se afasta de seu lar em busca de uma reparação para o "dano" cometido.



Hércules procura o Oráculo e atende aos designios divinos, isto é, vai servir a Euristeu e dá início à realização dos doze trabalhos.

5. Hércules muda de nome

Logo que nasceu, Hércules recebeu o nome de **Alcides** por ser considerado descendente de **Alceu**. Somente depois da realização dos doze trabalhos é que passa a chamar-se Hércules, isto é, quando termina a realização de todas as provas iniciatórias impostas por Hera.

6.1. O casamento com Dejanira

6. O travestismo de Hércules

Quando Hércules chegou ao Hades para lutar o cão Cerbero (último trabalho), encontrou Dejanira que lhe contou os seus últimos momentos na terra. Desencorajado, Hércules viveu um momento difícil em que foi obrigado a disfarçar-se de mulher diante do grande número de inimigos, os Méropes. O herói acabou vencendo os inimigos, purificou-se e tomou como esposa Calcíope, filha de Eurípilo, rei da ilha de Cós e chefe dos Méropes. Devido a este mito, na ilha de Cós criou-se o hábito de os sacerdotes de Hércules e os noivos se vestirem de mulher.

7. A catábase ao Hades: o "regressus ad uterum" de Hércules

Os trabalhos realizados por Hércules constituem rituais



iniciatórios para que possa atingir a imortalidade.

A realização do décimo-primeiro trabalho, ou seja, a busca do Cão Cérbero nas profundezas do Hades, pode ser interpretada como um "ritual iniciatório", pois a descida ao Hades pode ser entendida como um "regressus ad uterum", lugar onde o herói enfrenta o escuro mundo dos mortos, enfrenta o monstro, domina-o e depois retorna ao mundo dos vivos.

Portanto, é preciso morrer (descer às trevas) para depois renascer (voltar à luz) vitorioso, fortalecido.

8. Os casamentos de Hércules

8.1. O casamento com Dejanira

Quando Hércules chegou ao Hades para buscar o cão Cérbero (décimo-primeiro trabalho), encontrou Meléagro que lhe contou os seus últimos momentos na terra. Emocionado, Hércules prometeu-lhe que, ao retornar, desposaria sua irmã Dejanira. Para conseguir a mão da princesa, Hércules precisou lutar contra Aquelôo. Após as núpcias, Hércules e Dejanira permaneceram na corte de Eneu, pai da noiva. Hércules matou involuntariamente o copeiro Eunomo, filho de Arquiteles, parente de Egeu. Após a morte de Eunomo, Hércules partiu de Cálidon com Dejanira e o filho ainda pequeno. Durante a viagem em direção ao exílio, em Tráquis, Hércules travou a terceira luta com Nesso.

Nesso era um Centauro que habitava as margens do rio Evemo e exercia a função de barqueiro, transportando viajantes de uma margem à outra do Evemo. Hércules apresentou-se com Dejanira e



Hilo para serem transportados. Nesso o conduziu para a outra margem e voltou para buscar Dejanira. No meio do caminho, Nesso quis vingar-se de alguma injúria de Hércules, tentando violar Dejanira que, desesperada, gritou por socorro. Hércules disparou uma seta envenenada com o sangue da Hidra de Lerna e acertou o coração de Nesso. Antes de morrer, o Centauro entregou a Dejanira sua túnica manchada com o sangue envenenado da flecha. Explicou-lhe que a túnica continha o filtro do amor, um filtro poderoso capaz de restituir-lhe o marido, se algum dia tentasse abandoná-la. E assim, sem saber, Dejanira guardou consigo a vingança do Centauro contra Hércules.

8.2. A união de Hércules com Iole

Hércules, a esposa Dejanira e o filho Hilo chegaram à Tráquia, na Tessália, onde reinava Cêix. Durante sua permanência na corte, o rei da Ecália desafiou a Grécia inteira prometendo a mão de sua filha Iole a quem o vencesse no manejo do arco. Hércules competiu com seu ex-mestre no manejo do arco e venceu-o. Não cumprindo o que prometeu, o rei Eurito não lhe entregou a princesa, pois temia que o herói tivesse outro ataque de loucura e matasse Iole e os filhos que com ela tivesse.

Hércules declarou guerra contra Eurito. Invadiu a cidade, incendiou-a, matou o rei e seus filhos, exceto Iole e Ifito. Fez de Iole sua concubina. Ifito acusou Hércules de ter-lhe roubado um rebanho de bois. Hércules se recusou a entregar-lhe o rebanho e o matou. Uma outra variante diz que Hércules era apenas suspeito do roubo e que Ifito o procurou para pedir-lhe ajuda na



busca do gado, Hércules prometeu auxiliá-lo, mas enlouqueceu pela segunda vez e o lançou do alto das muralhas de Tirinto.

8.3. O casamento com Mégara

Quando passava por Tebas, Hércules encontrou a cidade vencida por Ergino, rei de Orcômenes, que impôs aos tebanos o pagamento de um tributo anual de cem bois.

Estavam os emissários de Ergino em Tebas para receber o tributo anual quando Hércules chegou. Ao saber da imposição de Ergino, Hércules cortou os narizes e as orelhas dos emissários e mandou-os de volta ao rei. Furioso, Ergino organizou um exército para atacar os tebanos. Hércules defendeu os tebanos colocando enormes pedras entre as montanhas por onde deveria passar o exército de Ergino. A estratégia de Hércules atrapalhou o ataque do exército de Ergino. Foram abatidos pelos tebanos e morreram. Graças a Hércules, os tebanos inverteram a situação impondo a Arcômenes um tributo de duzentos bois.

Gratos ao herói pela sua ajuda, os tebanos consagraram-lhe vários templos.

Ainda como recompensa, o rei de Tebas, Creonte, concedeu ao herói a mão de sua filha Mégara. Com Mégara, Hércules teve três filhos, os quais matou durante um acesso de loucura.

Existem duas versões sobre a morte de Mégara e dos filhos. Uma diz que Hércules matou apenas os filhos e depois repudiou a esposa, pois esta lhe lembrava o seu furor, e fê-la casar com seu sobrinho Iolau. Outra versão diz que Hércules, enlouquecido, matou Mégara e os filhos.



8.4. A luta entre Hércules e Apolo

Quando recuperou a razão, após matar Ifito, Hércules dirigiu-se ao santuário de Apolo, em Delfos, para consultar a Pítia, pois pretendia purificar-se. A Pítia se recusou a responder-lhe. Encolerizado, Hércules ameaçou saquear o santuário e como prova, apossou-se da tripode, onde se sentava a Pitonisa, e disse que iria fundar um oráculo novo pertencente a ele mesmo. Apolo veio para defender sua sacerdotisa, e uma luta travou-se entre eles. Zeus separou-os com um raio. Hércules devolveu a tripode à Pítia e esta deu-lhe a "penitência" pela morte de Ifito. Hércules deveria vender-se como escravo e servir a um senhor por três anos, o dinheiro da transação deveria ser entregue à família de Ifito. Hércules foi comprado pela rainha da Lídia, Onfale.

Durante o tempo em que Hércules serviu de escravo a Onfale, Dejanira permaneceu em Tráquis e Iole o acompanhou como concubina.

8.5. Hércules serve a Onfale

Onfale era filha de Iárdano, rei da Lídia ou então filha ou viúva do rei Timolo, que lhe deixara o reino. Sabendo das proezas de seu escravo, a rainha impôs-lhe quatro trabalhos, os quais consistiam em livrar o seu reino dos malfeitores e dos monstros.

Orgulhosa dos feitos do herói, Onfale mandou investigar sua origem e, ao descobrir que se tratava de um filho de Zeus e de



Alcmena, libertou-o e com ele se casou. Hércules e Onfale tiveram um filho, Lâmon, ou, segundo uma variante, dois filhos: Aqueles e Tirseno.

Após realizar os trabalhos impostos por Onfale e tornar-se seu marido, Hércules passou o resto do tempo de seu exílio na luxúria e no ócio.

Para Paul Diel, a atitude de Hércules em relação às suas três mulheres -- "... o crime contra Mégara, a devassidão em sua aventura com Onfale e a infidelidade em relação à Dejanira" -- representa um aspecto de sua vida devassa. (21, p. 200)

Ainda na opinião do mesmo autor, Hércules e Dejanira simbolizam o herói guerreiro e a virgem a ser conquistada. Ambos se completam pelas suas fraquezas.

9. As deformidades de Hércules

9.1. O gigantismo e a força exagerada

Hércules cresceu exageradamente. Segundo Junito, aos dezoito anos sua altura chegava a três metros. Desde bebê, Hércules já demonstrava sua força exagerada, quando enfrentou as duas serpentes enviadas por Hera para matá-lo.

Mais tarde, quando adulto, serão muitos os momentos em que Hércules dará provas de sua força descomunal.

Durante a realização dos doze trabalhos, várias vezes o herói vence os inimigos (Leão de Neméia, Cão Cérbero, Javali do Erimanto, etc.) valendo-se da sua força exagerada.



9.2. Os sentimentos exagerados

Além da força e do tamanho exagerado, Hércules também apresenta sentimentos exagerados. Sua fúria exagerada pode ser entendida como um sentimento provocado pela ação da deusa Hera que o persegue atormentando-o com vários acessos de loucura, durante os quais ele mata e depois tem arrependimentos que o torturam.

10.1. A luta contra os Centauros

Dominado por Hera, Hércules assassina sua mulher e seus filhos num momento de grande fúria.

Ao comentar o assassinato do herói, Junito diz:

Foi assim que a deusa lançou contra Hércules a terrível (Lyssa) a "raiva", o "furor", que, de mãos dadas com a (anóia) a "demência", enlouqueceu por completo o herói. Num acesso de insânia, ei-lo matando a flechadas ou lançando ao fogo os próprios filhos. (07. p. 95)

9.3. A fome exagerada

Além do tamanho e da força exagerada, Hércules também possuía uma fome exagerada. Para alimentá-lo, às vezes, era necessário um boi inteiro ou vários carneiros.

10.2. A luta contra Lítieros

9.4. O apetite sexual exagerado

Quando Hércules passava pelo reino de Téspio, para enfrentar o leão voraz que assolava a região, o herói hospedou-se na corte do rei.



Depois de realizar a tarefa, cortava-lhes as cabeças e jogava
A caçada ao leão durou cinquenta dias. Durante os cinquenta
dias em que esteve lá, Hércules fecundou as cinquenta jovens
filhas do rei, das quais nasceram cinquenta descendentes do
herói.

10. As aventuras secundárias de Hércules

10.1. A luta contra os Centauros

Durante a realização dos trabalhos impostos por Euristeu, ao
atravessar a região de Foloe, na élide, Hércules hospeda-se na
residência do centauro Folo. Este oferece-lhe pouso e comida. Num
determinado momento, Hércules solicita-lhe vinho. Folo explica-
lhe o perigo que seria consumir vinho devido ao cheiro que
atrairia os centauros que, embriagados, tornam-se seres
perigosos.

Atraídos pelo cheiro, os centauros aparecem e também querem
vinho. Trava-se uma terrível batalha entre Hércules e os
centauros. Muitos centauros são mortos e outros obrigados a
fugir.

10.2. A luta contra Litierses

Litierses era filho do rei Midas, rei da Frígia. Vivia na
maior luxúria banquetando-se com os melhores vinhos em uma
grande propriedade. Como diversão obrigava as pessoas, que por
suas terras passassem, a servirem-no por um dia na lavoura.



Depois de realizada a tarefa, cortava-lhes as cabeças e jogava seus corpos no rio Meandro.

Aquelas era filha de Oceanus e Tétis. Rio da Estória e da

10.3. A luta contra Anteu e o mais poderoso que rios da Grécia. Conta-se que, a princípio, o rio se chamava Forcos. Anteu era filho de Poseidon e de Géia. Era um gigante rei da Líbia, detinha todos os homens que passavam pela região e os obrigava a lutar com ele. Vencia-os facilmente esmagando-os com seu peso, pois prometera a Poseidon construir um templo em sua honra com crânios humanos.

Provocado pelo gigante, Hércules enfrentou-o três vezes, mas não conseguia destruí-lo porque sua mãe Géia (Terra) dava-lhe forças novas cada vez que o tocava.

Hércules, percebendo de onde vinha a força do monstro, levantou-o do chão e estrangulou-o.

10.4. A luta contra Busíris

Busíris era filho de Poseidon e de Lisianasa. Era rei do Egito, famoso por suas crueldades. Sacrificava a Zeus todos os estrangeiros que chegavam a seu Estado.

Dizem que depois de ouvir falar da beleza das filhas de Atlas, fez raptá-las por piratas.

Mas Hércules perseguiu os raptadores, matou-os, salvou as Atlântidas e se dirigiu ao Egito a fim de matá-lo.

Após servir a rainha Omíale durante três anos, Hércules decidiuerguer um altar em agradecimento a seu pai Zeus. Para isso, mandou Licas pedir a Dejanira que lhe enviasse uma túnica



10.5. A luta entre Hércules e Aquelôo

Aquelôo era filho de Oceano e Tétis. Rio da Etólia e da Acarnâma, era o mais célebre e o mais venerado dos rios da Grécia. Conta-se que, a princípio, o rio se chamava Forbas, mas um dia um jovem chamado Aquelôo, ao atravessá-lo, foi ferido por uma flecha, caindo no rio que, desde então, passou a ter o seu nome.

Aquelôo teve muitos amores: com Melpômene teve as Sereias e depois de outros amores nasceram várias fontes, como Pirene em Corinto e Castália, em Delfos. Sendo vizinho de Eneu, rei da Calidônia, Aquelôo se apaixonou por Dejanira, filha do rei. Mas, o deus-rio podia metamorfosear-se principalmente em dragão ou touro. Assustada com essa possibilidade de transformação de Aquelôo, Dejanira preferiu Hércules, que também a desejava como esposa.

Aquelôo não quis abrir mão da princesa e, por isso, lutou contra Hércules. Usando de seus poderes, Aquelôo transformou-se em touro, mas Hércules quebrou-lhe um dos chifres. O deus-rio se considerou vencido e se rendeu, cedendo ao herói o direito sobre a filha de Eneu, mas quis o chifre de volta. Em troca, foi-lhe oferecido o corno da cabra Amaltéia.

11. A morte de Hércules

Após servir à rainha Onfale durante três anos, Hércules decidiu erguer um altar em agradecimento a seu pai Zeus. Para isso, mandou Licas pedir a Dejanira que lhe enviasse uma túnica



que ainda não tivesse sido usada para usá-la no momento solene da consagração do altar de Zeus.

Informada por Licas de que Hércules se unira a Iole, Dejanira se lembrou do "filtro do amor", isto é, a túnica envenenada com o sangue da Hidra que recebera de Nesso e que deveria ser usada em ocasião propícia. Acreditando ser esta a ocasião propícia, pois queria seu marido de volta, Dejanira enviou a Hércules a túnica envenenada.

Ao vestir a túnica, o veneno de Hidra penetrou na pele e Hércules tentou arrancá-la, mas, ao rasgar o tecido, rasgou também a própria pele. Enlouquecido de tanta dor, Hércules pediu para ser levado à presença de Dejanira. Aterrorizada diante de seu amor, Dejanira suicidou-se. Hércules entregou Iole a Hilo e pediu-lhe que com ela se casasse. Depois pediu que alguém acendesse uma fogueira, pois sua última vontade era acabar de vez com seu sofrimento, deitando-se nela. Mas ninguém quis atendê-lo. Somente seu amigo Filoctetes, compadecido, acendeu a fogueira e recebeu como presente do herói agonizante seu arco e suas flechas.

Acerca dos momentos derradeiros de Hércules, há uma variante que diz que o herói não teria morrido torturado pela túnica impregnada do sangue da Hidra, mas se teria abraçado ao sol e se teria lançado num rio para apagar as chamas, morrendo afogado.

A morte de Hércules teve como causa o fogo, símbolo da purificação. Era preciso que o herói ardesse em chamas, isto é, passasse pelo sofrimento, para se purificar e atingir a imortalidade.

A túnica enviada por Dejanira em contato com a pele do herói



queima-a, o que Paul Diel interpreta como um sacrifício do corpo simbolizando "a renúncia ao apego exaltado aos desejos carnavais". (21, p. 207)

12. A imortalidade de Hércules

Ao chegar ao Olimpo, Hércules é recebido pelos deuses, sendo então admitido entre os imortais. Hera se reconciliou com Hércules. Como prêmio, recebeu a imortalidade e a mão de Hebe, deusa da juventude eterna.

Hércules cumpriu o seu destino e suas faltas foram perdoadas.

Somente depois de aniquilar o Hércules humano, o herói alcançou a apoteose como filho de Zeus.

13. O caminho para a glorificação de Hércules

Assim como todo herói grego, Hércules tem de passar por uma série de situações que servirão como provas para que possa ser glorificado como herói.

Independente da versão dada ao mito de Hércules, o sofrimento ao qual o herói deve se submeter para se purificar, e assim ser glorificado, é imposto pelos deuses através de uma figura social importante: o rei.

Existem muitas variantes que explicam a submissão de Hércules e Euristeu.

Uma delas diz que a submissão de Hércules e Euristeu é uma condição básica para o herói retornar a Argos de onde fora



banido. Para vencer tais inimigos, Hércules precisa ser aceito pelo Euristeu impôs a Hércules tarefas que estavam muito acima de sua capacidade de realizá-las, pois não possuía as qualidades pessoais do herói como a força, astúcia, perseverança e coragem.

Existe até uma versão, segundo Junito de Souza Brandão, que apresenta Hércules como amante de Euristeu. Por isso, Hércules teria se submetido aos caprichos do rei.

14. Os doze trabalhos: alegoria da passagem da barbárie para a civilização

Os trabalhos de Hércules simbolizam a necessidade que todos os povos têm de criação do mito heróico para indicar a passagem de um estado primitivo, de barbárie, para o de civilização. Podem ser interpretados como símbolo das lutas que os gregos tiveram que enfrentar contra povos inimigos e contra fenômenos naturais adversos, ao se estabelecerem na Grécia. (49, p. 274)

Surge então a figura do herói caracterizado, segundo Propp, como "herói perseguidor" (X função), que é procurado e decide agir em favor de seu povo.

Hércules surge como um ser capaz de remover grandes obstáculos que impedem o desenvolvimento, o progresso das cidades.

A esse respeito, Patai diz:

A maioria dos feitos de Héracles serviu para beneficiar a humanidade ou, pelo menos, a população de uma região. As feras, monstros, ou outros adversários que matou, capturou ou tornou inofensivos, já haviam devastado o território, matado muita gente ou tornado a sua existência intolerável. (58, p. 192)

Mas, para vencer tais inimigos, Hércules precisa ser aceito pelos deuses para que estes protejam e ajudem seu povo.

Normalmente contam-se doze trabalhos, os quais são divididos em duas séries: os seis primeiros são realizados no Peloponeso, e os outros em diversas partes do mundo: Creta, Trácia, Cítia, Extremo Ocidente, país das Hespérides e no Hades.

Segundo Junito, há variantes não só quanto ao número de trabalhos, mas também quanto à ordem em que foram realizados.

Patai nada menciona sobre o simbolismo dos doze trabalhos de Hércules. Faz apenas um comentário a respeito das versões dadas a esses trabalhos:

Cada um deles é descrito pelos antigos mitógrafos com grande cópia de pormenores, em muitas versões, não raro contraditórias, e com numerosos enfeites episódicos." (58, p. 192)

Junito, Paul Diel e Chevalier e Gheerbrant, ao contrário de Patai, apresentam um estudo do simbolismo de cada trabalho. Suas idéias serão apresentadas a seguir, ao tratarmos dos trabalhos de Hércules.

14.1. Primeiro trabalho: A destruição do Leão de Neméia

Segundo a versão clássica, o Leão de Neméia era um monstro que devastava toda a região da Neméia, na Argólida, devorando os rebanhos e os habitantes. Fora criado pela deusa Hera ou então emprestado pela deusa Selene com o objetivo de impor a Hércules uma difícil tarefa.

O leão vivia num bosque próximo à Neméia e se escondia numa

caverna com duas saídas, o que dificultava qualquer aproximação.

Hércules, inicialmente, atacou-o com suas flechas, mas foi inútil, pois seu couro era invulnerável. Fechando uma das saídas da caverna, o herói atacou-o com um golpe de clava e agarrou-o, estrangulando-o. Depois, arrancou-lhe a pele e a cabeça. Com a pele fez uma capa protetora e com a cabeça, um capacete. Em seguida, levou o cadáver do leão morto para Euristeu, em Micenas.

Para tornar inesquecível a façanha de Hércules, Zeus transformou o leão numa constelação.

Para Paul Diel, o leão, símbolo da força bruta, representa "a perversão da pulsão social, a tendência dominadora." (21, p. 41)

Segundo Chevalier e Gheerbrant, o leão simboliza não só a "força bruta", a "tendência dominadora", como afirma Paul Diel, mas também as qualidades e os defeitos que são inerentes à sua espécie. É, ao mesmo tempo, símbolo da Soberania, do Poder e da Justiça, da Arrogância, da Impetuosidade e do Apetite Incontrolável. (15, p. 538)

Concordando com Paul Diel e Chevalier e Gheerbrant, Junito diz:

"(...) Símbolo da justiça, o Leão é a garantia do poder, material ou espiritual (...) Símbolo, por outro lado, da soberba e da arrogância, da impetuosidade e do apetite incontrolável, figura uma pulsão social pervertida: a tendência à dominação despótica, cuja tônica é a imposição brutal do autoritarismo e da força." (07, p. 256)

O Leão de Neméia apresenta-se como um animal perigoso, autoritário e dominador. Ele reina, mas como um tirano, como um destruidor.



14.2. Segundo trabalho: o combate contra a Hidra de Lerna

Segundo a versão clássica, o lago de Lerna, em Argos, era habitado pela Hidra, uma serpente de muitas cabeças -- sete, nove ou cem, segundo os autores -- e cujo hálito pestilento a tudo destruía: colheitas, rebanhos e homens.

Para exterminá-la, Hércules contou com a ajuda de seu sobrinho Iolau, pois à medida que cortava uma cabeça, outra renascia imediatamente se não fosse queimada com fogo. Iolau pôs fogo numa floresta próxima ao pântano e com grandes tições ia cauterizando as feridas, impedindo, assim, o renascimento das cabeças cortadas.

Sendo uma das cabeças imortal, Hércules cortou-a e enterrou-a, colocando-lhe por cima um enorme rochedo. Depois de vencer a Hidra, Hércules embebeu suas flechas em seu sangue envenenado.

Mas a deusa Hera, vendo que Hércules estava prestes a triunfar sobre o monstro, enviou um caranguejo que lhe mordeu o pé. Hércules esmagou-o imediatamente, e a deusa colocou-o nos astros, onde passou a formar a Constelação de Câncer.

São muitas as interpretações do mito da Hidra de Lerna. Uma delas afirma que a Hidra simboliza o pântano de Lerna, drenado por Hércules. As cabeças do monstro seriam as nascentes que só poderiam ser drenadas quando fossem estancadas.

Para Paul Diel, a Hidra é "símbolo dos vícios banais, da perversão do espírito". Ele afirma:

O herói resmungou e levou-a a Atenas. No caminho encontrou Apolo e Artemis. Enquanto o monstro viver, enquanto a vaidade não for dominada, as cabeças, símbolos dos vícios,



tornarão a nascer, mesmo que, numa vitória passageira, se consiga decepar uma ou outra." (21, p. 198)

Ainda segundo Paul Diel, a vitória de Hércules sobre a Hidra representa a vitória do herói sobre a vaidade, sobre a "perversão espiritual". Ao vencer a "perversão espiritual", o herói consegue vencer os sentimentos impuros e dá mais um passo rumo à imortalidade.

Concordando com Paul Diel, Junito e Chevalier e Gheerbrant também afirmam que a Hidra simboliza os "vícios banais" e a "perversão do espírito". (15, p. 492)

14.3. Terceiro trabalho: a captura da Corça de pés de bronze

Segundo a versão clássica do mito, a Corça foi conduzida para o Monte Cirineu pela deusa Hera com a finalidade de servir a seus intentos contra Hércules.

Era um animal pesado, mas rapidíssimo. Capturá-la e trazê-la viva a Micenas foi um dos trabalhos impostos a Hércules por Euristeu.

Hércules perseguiu-a durante um ano. Exausta, a corça buscou refúgio no Monte Artemision. Mas Hércules não desistiu de sua caçada. Finalmente, quando a corça tentava atravessar o rio Ladão, na Arcádia, Hércules atirou-lhe uma flecha. Cansada e sangrando, a corça não conseguiu escapar e afundou nas águas do rio.

O herói recolheu-a e levou-a a Micenas. No caminho encontrou Apolo e Artemis que reclamaram o animal. Hércules explicou-lhes o



motivo de sua caçada e eles entenderam-no.

Chegando a Micenas, Hércules entregou a Corça a Euristeu.

A Corça foi doada a Artemis por Taigete como gratidão, pois a deusa salvou-a das ameaças de Zeus.

Estando sob a proteção da deusa Artemis, a Corça é intocável. Nenhum caçador ousa persegui-la sob a pena de sofrer o castigo da deusa.

Apesar de ligeira, a corça é um animal indefeso, manso. Por isso, ao impor a Hércules esse trabalho, Hera queria obrigá-lo a lutar contra um animal que não pudesse se defender, o que lhe causaria mais remorsos.

Sobre o simbolismo da Corça, Junito concorda com Paul Diel ao citar suas idéias:

A corça, como o cordeiro, simboliza uma qualidade do espírito, que se contrapõe à agressividade dominadora. Os pés de bronze, quando aplicados à sublimidade, configuram a força da alma. A imagem traduz a paciência e o esforço na consecução da delicadeza e da sensibilidade sublime... (Apud 07, p. 101)

Chevalier e Gheerbrant nada dizem sobre o simbolismo da corça.

14.4. Quarto trabalho: a captura do Javali de Erimanto

Segundo a versão clássica, em Erimanto, uma escura montanha de Arcádia, vivia um monstruoso Javali que Hércules deveria trazer vivo ao rei Euristeu.

Hércules fê-lo sair de seu covil com gritos e atraiu-o para uma caverna coberta de neve, fatigou-o até conseguir segurá-lo e



conduzi-lo a Euristeu.

Segundo Chevalier e Alain Gheerbrant, o javali configura o poder espiritual, ao contrário do urso, que configura o poder temporal. Diz ainda que a simbólica do javali está relacionada ao retiro solitário do sacerdote nas florestas.

Assim como o druida, o javali tem uma estreita relação com a floresta: alimenta-se do carvalho e a javalina, com seus nove filhotes, revolve a terra ao pé da macieira, a árvore da imortalidade. (15, p. 516)

Concordando com Chevalier e Gheerbrant, Junito afirma:

O mito do javali faz parte da tradição hiperbórea, onde o animal figura como símbolo da autoridade espiritual. É bem possível que tal fato se relacione com o retiro solitário do druida na floresta..." (07, p. 66)

Paul Diel também comenta o simbolismo do Javali de Erimanto dizendo:

(...) símbolo claro da devassidão desenfreada (porco selvagem), o que indica que, mesmo antes de seu triunfo final sobre sua imperfeição mais característica, o herói já é suficientemente capaz, senão de "matá-la", ao menos de dominá-la. (24, p. 197)

14.5. Quinto trabalho: a limpeza das cavalariças do rei Augias

Segundo a versão clássica, Euristeu ordena a Hércules que limpe os estábulos do rei Augias.

Para remover tanto esterco, Hércules abriu uma fenda no muro do estábulo e desviu o curso dos rios Alfeu e Peneu, fazendo-os correr pela fenda.



Antes de iniciar seu trabalho, Hércules pediu a Augias, como pagamento, um décimo do seu rebanho. O rei concordou mas deixou de cumprir o acordo e expulsou o herói e seu filho Fileu que mais tarde serviu de testemunha do acordo entre o rei e o herói.

Para se vingar, Hércules reuniu um exército de voluntários e marchou contra Élis. Mas Augias conseguiu repelir o ataque de Hércules.

Segundo Paul Diel, as cavalariações do rei Augias são símbolo do "subconsciente". O lodo indica a deformação banal. O rio, que o herói faz passar através das cavalariações, simboliza a purificação:

O rio é símbolo da fluência da vida, e seus acidentes sinuosos representam os acontecimentos da vida diária (...). Lavar a cavalariação com o rio significa purificar a alma (subconsciente)...
(21, p. 197-98)

Junito concorda com Paul Diel ao citar suas palavras: "Segundo Diel, os estábulos do rei Augias "configuram o inconsciente. A estrumeira representa a deformação banal..." (07, p.103)

Assim como Paul Diel, Chevalier e Gheerbrant vêem o rio como um símbolo da "fluência da vida", da renovação: "(...) o rio simboliza sempre a existência humana e o curso da vida, com a sucessão de desejos, sentimentos e intenções, e a variedade de seus desvios." (15, p. 781)

14.7. Setimo trabalho: a captura do Touro de Creta

Segundo a versão clássica, a tarefa imposta a Hércules pelo



14.6. Sexto trabalho: a destruição das Aves do Lago Estinfale

Segundo a versão clássica, às margens do Lago de Estinfale, na Arcádia, viviam centenas de aves de porte gigantesco, com penas de bronze que serviam como dardos mortíferos, matavam qualquer pessoa que por ali passasse.

A tarefa de Hércules consistia em destruir essas aves monstruosas, habitantes de uma floresta escura.

Para fazê-las sair da floresta escura, Hércules recebeu de sua deusa protetora, Atena, castanholas de bronze fabricadas por Hefesto. Com o barulho ensurdecedor desses instrumentos, as aves voaram e foram mortas com as flechas disparadas por Hércules.

Na interpretação de Paul Diel, o Lago de Estinfale, assim como o pântano, reflete a estagnação. As aves que dele levantam vôo simbolizam o impulso de desejos múltiplos e perversos, desejos estes saídos do inconsciente, onde permaneciam estagnados. Ao levantarem vôo, liberam-se ofuscando os desejos sublimes, desejos do espírito. (21, p. 198)

Concordando com Paul Diel, Junito afirma ser o pântano o reflexo da estagnação.

Chevalier e Gheerbrant não falam nada sobre o simbolismo das Aves.

14.7. Sétimo trabalho: a captura do Touro de Creta

Segundo a versão clássica, a tarefa imposta a Hércules pelo



rei Euristeu consiste na captura do Touro de Creta.

Esse touro veio do mar, a pedido do rei Minos que prometera sacrificá-lo a Poseidon. Mas, encantado com a beleza do animal, Minos não cumpriu sua promessa. Irritado, Poseidon enfureceu o touro, que saiu pela ilha devastando tudo. O touro feroz lançava chamas pelas narinas. Foi esse monstro que Euristeu ordenou a Hércules trazer-lhe vivo. Hércules pediu ajuda a Minos, mas este se recusou a ajudá-lo. Mesmo assim, Hércules conseguiu dominá-lo segurando-o pelos chifres e levou-o a Euristeu. Euristeu ofereceu o Touro a Hera; esta o recusou soltando-o. O animal fugiu percorrendo a Argólida, atravessou o Istmo de Corinto, chegou a Atica e refugiou-se em Maratona. Mais tarde foi capturado e sacrificado por Teseu.

Segundo a interpretação de Paul Diel, o touro simboliza a "dominação perversa":

Seu sopro é a chama devastadora. O atributo "bronze" agregado ao símbolo "pé" é uma imagem freqüente na mitologia grega pra caracterizar o estado de alma: atribuídos aos touros, os pés de bronze simbolizam o traço marcante da tendência dominadora, a ferocidade e o endurecimento da alma. (21, p. 169)

Assim como para Paul Diel, para Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, o touro simboliza a perversão, a ferocidade, "(...) o desencadeamento sem freio da violência". (15, p. 891)

Junito concorda com Paul Diel e Chevalier e Gheerbrant ao afirmar:

O touro configura o poder e o arrebatamento irresistível. É o macho impetuoso, como o terrível Minotauro, guardião do Labirinto (...) Na tradição grega os touros indomáveis (...) simbolizam o



14.8. Oitavo trabalho: a captura dos Cavalos de Diomedes

Segundo a versão clássica, Diomedes, filho de Ares e Pirene, era um cruel rei da Trácia, que possuía quatro éguas: Podargo, Lâmpôn, Xanto e Dino. Tais éguas eram alimentadas com as carnes dos estrangeiros que apareciam às costas da Trácia.

Como tarefa, Euristeu ordenou a Hércules trazer-lhe as éguas antropófagas.

Hércules lutou com Diomedes que, vencido, foi devorado pelas próprias éguas. Após devorar o rei, as éguas foram conduzidas por Hércules à presença do rei Euristeu.

Como diz Junito, para Paul Diel, as éguas de Diomedes simbolizam "a perversidade que devora o homem: a banalização, causa da morte da alma." (87, p. 105)

Para Chevalier e Gheerbrant, o simbolismo do cavalo é bastante complexo, pois "(...) é portador de morte e de vida a um só tempo, ligado ao fogo, destruidor e triunfador, como também à água, nutriente e asfixiante". (15, p. 203)

14.9. Nono trabalho: a conquista do Cinto de Hipólita

Segundo a versão clássica, a pedido de sua filha Admeta, sacerdotisa de Hera, Euristeu deu como tarefa a Hércules buscar no país das Amazonas o famoso cinturão da rainha Hipólita. Acompanhado por alguns voluntários, entre eles Teseu, Hércules



parte em busca do objeto desejado por Admeta.

Tal cinturão havia sido dado a Hipólita pelo deus Ares como símbolo de poder que a Amazona exercia sobre o seu povo.

Hipólita concordou em entregar ao herói o cinturão, mas Hera, disfarçada numa Amazona, instigou as companheiras a atacarem os heróis. Acreditando ter sido traído pela rainha, Hércules a matou.

Uma variante diz que Hércules havia aprisionado uma irmã de Hipólita, Melanipe. A rainha das Amazonas para salvar a irmã, declarou trégua a Hércules e entregou-lhe o cinturão em troca da liberdade de Melanipe.

Uma das variantes diz que no decorrer dessa luta, Teseu, por seu valor e desempenho, recebeu de Hércules, como recompensa, a Amazona Antiope.

As Amazonas são mulheres que têm os homens como seus rivais, pois no fundo o que desejam é substituí-los, opondo-se a eles, combatendo-os ao invés de completá-los. Para Paul Diel, a Amazona simboliza "(...) a ausência da qualidade especificamente feminina e a predominância de uma rivalidade exaltada, puramente imaginativa, em relação à qualidade masculina". (21, p. 197)

Sobre as Amazonas, concordando com Paul Diel, Chevalier e Gheerbrant dizem:

A Amazona simboliza a situação da mulher que, ao portar-se como homem, não consegue ser aceita nem pelas mulheres nem pelos homens, e que tampouco consegue viver ela própria, nem como mulher nem como homem. (15, p. 43)

Concluindo, a Amazona simboliza a recusa da feminilidade e, ao mesmo tempo, a impossibilidade de substituir "sua natureza



real por seu ideal viril", como dizem Chevalier e Gheerbrant. Quando Hipólita dá o seu cinto a Hércules significa, segundo a interpretação de J. Chevalier e Gheerbrant, entregar-se a ele, e não só a renúncia ao poder. Para Hipólita, significa abandonar a condição de mulher guerreira, inimiga dos homens, e entregar-se a Hércules.

Além de citar as palavras de Paul Diel e de Chevalier e Gheerbrant sobre o simbolismo da Amazona, Junito fala sobre o simbolismo do Cinturão de Hipólita:

Símbolo de ligar e religar, símbolo de humildade e submissão, símbolo do poder e da justiça, mas igualmente de "poder castrador", símbolo da continência, o Cinturão de Hipólita passou do "poder castrador" para o "poder de continência": deixou de ser usado por uma Amazona, para guarnecer os rins de Admeta, sacerdotisa de Hera." (07, p. 108)

14.10. Décimo trabalho: a captura dos Bois de Gerião

Segundo a versão clássica, Gerião era filho de Crisaor, neto de Medusa. Era um gigante monstruoso de três cabeças e apenas duas pernas. Habitava a ilha de Éritia e possuía um imenso rebanho de bois vermelhos que eram guardados pelo pastor Eurition e por um monstruoso cão, Ortro, filho de Équidna e Tifão.

A tarefa imposta a Hércules por Euristeu consistia em se apossar dos bois de Gerião e trazê-los até Micenas. Ao chegar à ilha de Éritia, Hércules defrontou-se logo de cara com o cão Ortro. Matou-o a golpes de clava. Em seguida, teve de enfrentar o



pastor Eurition. Ao saber do acontecido, Gerião enfrentou Hércules às margens do rio Anteno, mas foi liquidado a flechadas. Vencidos os inimigos, Hércules reiniciou sua viagem de volta levando consigo o rebanho de Gerião. Em seu caminho de volta, muitas vezes foi atacado por bandidos que lhe cobigavam o rebanho. Ao chegar à Grécia, o rebanho foi atacado por moscardos, enviados por Hera. Enlouquecidos, os animais se dispersaram pelas montanhas da Trácia. Hércules os perseguiu e conseguiu reunir apenas uma parte. Hércules chegou a Micenas com o que sobrou do rebanho e entregou-o a Euristeu que mandou sacrificá-los à deusa Hera. Na interpretação de Paul Diel, a morte do gigante de três cabeças, Gerião, configura a vitória de Hércules sobre as três formas de perversão: a vaidade banal, a devassidão e a dominação despótica. (21, p. 198)

Para Chevalier e Gheerbrant, visto como um animal sagrado, oferecido em sacrifícios, o boi "é um símbolo de bondade, de calma, de força pacífica". (15, p. 137)

Mais adiante, ainda falando sobre o simbolismo do boi, Chevalier e Gheerbrant dizem que o boi foi o símbolo do sacerdote e citam como exemplo uma interpretação incerta sobre os bois de Gerião:

(...) os bois de Gerião seriam os sacerdotes do delfismo primitivo, do qual Gerião é o pontífice supremo; esse gigante teria sido vencido e morto por Héracles; e, em seguida, o culto délfico teria sido renovado." (15, p. 138)

Além de citar as palavras de Paul Diel, Junito menciona as idéias de Angelo Brelich a respeito da disputa e do roubo dos



bois de Gerião, as quais se assemelham às idéias de Chevalier e Gheerbrant ao atribuir-lhes um caráter religioso:

Angelo Brelich observa argutamente que o roubo do rebanho e a disputa pelo mesmo têm um sentido religioso e social no mito, grandemente significativo. (07, p. 110)

14.11. Décimo-primeiro trabalho: a busca do Pomo das Hespérides

Segundo a versão clássica, quando se casou com Zeus, Hera recebeu como presente de Géia maçãs de ouro. A deusa achou-as tão belas que mandou plantá-las em seu jardim, no extremo Ocidente. E, como as filhas de Atlas costumavam pilhar o jardim, Hera colocou um dragão imortal, de cem cabeças, para vigiar-lhe as frutas sagradas, além das três ninfas do Poente, as Hespérides.

Hércules teve como tarefa trazer os tais pomos de ouro a Euristeu. Sua primeira providência foi colocar-se a par do caminho que o levaria ao Jardim das Hespérides.

Além de enfrentar Cicno, filho de Ares e Pelopia, o qual foi morto pelo herói, Hércules teve de defrontar-se com o próprio deus que pretendia vingar o filho.

Auxiliado por Atena que lhe desviou o dardo mortal, Hércules feriu-o na coxa obrigando Ares a fugir para o Olimpo.

Informado pelas ninfas do Eridano de que somente Nereu era capaz de informar-lhe como chegar ao Jardim das Hespérides, Hércules foi procurá-lo.

Nereu não queria informar-lhe o caminho e para isso transformou-se de todas as maneiras, mas o herói segurou-o com



tanta força que o deus acabou revelando-lhe a localização do jardim das Hespérides.

Durante seu percurso para chegar ao famoso jardim, Hércules teve de enfrentar vários inimigos como Anteu e Busiris. Ao chegar junto ao Cáucaso, encontrou Prometeu e libertou-o. Como sinal de gratidão, Prometeu aconselhou-o a não colher ele próprio "as maçãs", mas que pedisse a Atlas para colhê-las.

Chegando ao extremo Ocidente, Hércules procurou Atlas, que sustentava a abóbada celeste sobre os ombros. Hércules ofereceu-se para sustentar o céu enquanto Atlas fosse buscar as maçãs. Atlas concordou, mas, quando retornou, disse a Hércules que iria pessoalmente levar as frutas a Euristeu.

O herói fingiu concordar e pediu-lhe que, apenas por alguns instantes, o substituísse para que pudesse colocar a almofada sobre os ombros. Atlas não desconfiou de nada e tomou o céu nos ombros novamente.

Hércules partiu levando as maçãs a Euristeu que, sem saber o que fazer com elas, devolveu-as ao herói. O herói, por sua vez, deu-as de presente a Atena. E a deusa repôs as Maçãs de Ouro no Jardim das Hespérides, pois a lei divina proibia que tais frutas permanecessem em outro lugar.

Segundo Junito, para Chevalier e Gheerbrant, a "maçã" pode ser vista sob enfoques diferentes:

Mas todos eles acabam convergindo para um ponto comum, quer se trate do "Pomo da Discórdia", outorgado a Afrodite por Páris; dos "Pomos de Ouro do Jardim das Hespérides", fruto da imortalidade; quer do "Pomo" consumido por Adão e Eva. (...) trata-se em quaisquer circunstâncias, da "maçã" como símbolo ou meio de conhecimento, mas que pode ser tanto o fruto da árvore da Vida quanto o fruto



da árvore da Ciência do bem e do mal; conhecimento unitivo, que confere a imortalidade, ou conhecimento distintivo, que provoca a queda. (Apud 07, p. 572)

Paul Diel, assim como Chevalier e Gheerbrant, afirma ser a "maça" símbolo do conhecimento de duas direções: a dos desejos terrestres e a da espiritualização e a necessidade de escolha. (21, p. 199)

Ao comentar as idéias de Paul Diel sobre o simbolismo da maçã, Junito fala sobre a escolha feita por Hércules: a da espiritualização:

A escolha de Héracles foi clara: optou pela via do espírito, preparando-se, destarte, para escalar o último degrau, que o levaria aos braços de Hebe, a Juventude perpétua." (07, p. 117)

14.12. Décimo-segundo trabalho: A busca do Cão Cérbero

Segundo a versão clássica, Cérbero era um cão de três cabeças, cauda de dragão, pescoço e dorso erigido de serpentes, o guardião do Hades. Impedia a penetração dos vivos nos Infernos e, quando isso ocorria, impedia-lhes a saída, a não ser com a ordem do deus Hades.

Para buscar o horrível cão e trazê-lo a Euristeu, Hércules contou com a ajuda de Atena, a deusa que ilumina as trevas, e de Hermes, o deus que lhe ensinou o caminho.

Antes de penetrar no reino dos mortos, Hércules se preparou iniciando-se nos Mistérios de Elêusis, que lhe ensinou, entre outras coisas, como chegar à vida com segurança.

Hércules desceu pelo cabo Tênaros, na Lacônia, uma das entradas que dava acesso ao Hades.

Ao vê-lo chegar ao Hades, os mortos fugiram assustados, permanecendo onde estavam apenas a Medusa e Meléagro. Hércules puxou a espada contra Medusa, mas Hermes o advertiu de que se tratava apenas de uma sombra; contra Meléagro, o herói ameaçou usar suas flechas, mas Meléagro contou-lhe de forma tão comovente seus últimos momentos na terra que Hércules, emocionado, não só desistiu de atacá-lo como prometeu-lhe desposar sua irmã Dejanira.

Mais adiante, Hércules encontrou Pirítoos e Teseu vivos, mas presos às cadeiras nas quais se haviam sentado a pedido de Hades. Estavam presos por tentarem raptar Helena e Perséfone. Hércules arrancou Teseu de sua cadeira e libertou-o. Mas a Pirítoos não pôde libertar, pois os deuses se opunham à libertação do audacioso homem que planejava o rapto de Perséfone.

Depois, mais à frente, o herói encontrou Ascáfalo, filho de uma ninfa do rio Estige e de Aqueronte. Ascáfalo estava presente no Jardim do Hades quando Perséfone, coagida por Hades, comeu o grão de romã, o que lhe impedia a saída dos Infernos. Ascáfalo denunciou-a e acabou sendo castigado por Deméter que o transformou em Coruja.

Uma variante diz que para castigar Ascáfalo de sua indiscrição, Deméter colocou sobre ele um rochedo. Hércules libertou-o, embora a deusa o tenha transformado em coruja.

Decidido a "reanimar" os mortos, penalizado que estava Hércules com a sorte deles, o herói fez libações sangrentas aos mortos, sacrificando animais. Meneter, um pastor do Hades, tentou



impedi-lo e Hércules quase o matou, apertando-o em seus braços quebrando-lhe várias costelas. Chegando à presença de Hades, Hércules pediu-lhe para levar Cérbero para Micenas. Hades, certo de que o herói seria vencido, concordou, impondo-lhe a seguinte condição: enfrentar o monstro sem fazer uso de suas armas. Hércules aceitou a condição, agarrou-se a Cérbero e quase o matou sufocado. Cérbero perdeu as forças e entregou-se. Vencido o monstro, Hércules levou-o à presença de Euristeu, em Micenas. Assustado com o cão monstruoso, Euristeu refugiou-se em sua talha de bronze.

Segundo Chevalier e Gheerbrant, Cérbero simboliza "o terror da morte entre aqueles que temem os Infernos. Mais ainda, simboliza os próprios Infernos e o "inferno interior" de cada ser humano". (15, p. 222)

Assim como Chevalier e Gheerbrant, Paul Diel afirma que Cérbero simboliza o "inferno interior" do homem:

O monstro-guardião do Tártaro não se opõe à entrada (ao recalçamento) dos desejos pervertidos (numa significação ampliada, ele permite a entrada das almas mortas), mas opõe-se a qualquer tentativa de saída; ele despedaça os que tentam forçar a saída (...) Cérbero torna-se assim o símbolo da culpabilidade inibidora e dilacerante. (21, p.190)

Além de concordar com Chevalier e Gheerbrant quando estes afirmam que Cérbero simboliza "os próprios infernos" e o "inferno interior" de cada um, Junito cita o que diz Luc Benoist a respeito da descida de Hércules ao Hades:

A viagem subterrânea (...) era, na realidade, um reconhecimento de si mesmo, uma rejeição dos resíduos psíquicos inibidores, um "despojamento dos metais", uma "dissolução das cascas", consoante a



inscrição gravada no pórtico do templo de Delfos:
"Conhece-te a ti mesmo". (07, p. 114)

Concluindo, podemos afirmar que os doze trabalhos, como afirma Junio, "(...) configuram um vasto labirinto, cujos meandros, mergulhados nas trevas, o herói terá que percorrer até chegar à luz, onde, despindo a mortalidade, se revestirá do homem novo, recoberto com a indumentária da imortalidade." (07, p. 97). Seguida de comparação com a versão clássica para cada trabalho realizado.

1. Hércules em Lobato

1.1. A origem e o nascimento de Hércules

Hércules nasceu da união de Zeus, deificado em Antirio, e de Alcmena.

Segundo considerado filho de Zeus, o pai supremo, tem, portanto, uma ascendência divina, um dos requisitos básicos para tornar-se um "herói de verdade". Dotado de uma natureza humana, o filho de Zeus será considerado o maior herói grego. Dona Santa diz em Os Doze Trabalhos de Hércules:

Na Grécia Antiga o grande herói nacional foi Heracles (...). Era o maior de todos - e ser o maior de todos naquele tempo equivale a ser o maior do mundo. Por isso até hoje vive Hércules em nossa imaginação. (p. 100)

Em Lobato, o nascimento de Hércules é narrado pelo Visconde em Os Doze Trabalhos de Hércules. A versão dada por Lobato corresponde à versão clássica do mito:



B. A DESMITIFICAÇÃO DE HÉRCULES

Para que possamos entender como se dá o processo de desmitificação de Hércules nas obras de Lobato, faremos inicialmente uma apresentação dos aspectos que o caracterizam como herói segundo a visão de Lobato. Logo após, daremos a versão de Lobato, seguida da comparação com a versão clássica para cada trabalho realizado.

1. Hércules em Lobato

1.1. A origem e o nascimento de Hércules

Hércules nasceu da união de Zeus, disfarçado em Anfitrião, e de Alcmena.

Sendo considerado filho de Zeus, o pai supremo, tem, portanto, uma ascendência divina, um dos requisitos básicos para tornar-se um "herói de verdade". Dotado de uma natureza sobre-humana, o filho de Zeus será considerado o maior herói grego. Dona Benta diz em *Os Doze Trabalhos de Hércules*:

Na Grécia Antiga o grande herói nacional foi Héracles (...). Era o maior de todos - e ser o maior de todos naquele tempo equivale a ser o maior do mundo. Por isso até hoje vive Hércules em nossa imaginação. (p. 1323)

Em Lobato, o nascimento de Hércules é narrado pelo Visconde em *Os Doze Trabalhos de Hércules*. A versão dada por Lobato corresponde à versão clássica do mito:

O Visconde cuspiu o pigarrinho e começou:

- A mãe de Hércules era a mulher de maior beleza de seu tempo. Chamava-se Alcmena. Um dia deu à luz duas crianças gêmeas: Ificlo e Alcides (...). Mas Juno desconfiou da alegria de seu divino esposo. Aquele interesse de Zeus pelos gêmeos causou-lhe ciúmes -- e a partir dali entrou a persegui-los. A primeira coisa que fez foi dar ordem a duas horríveis serpentes de escamas azuis que fossem ao berço das crianças e as devorassem. (p. 1434)

Assim, tanto na versão clássica como na versão de Lobato, Hércules é um herói, no sentido clássico: a sua origem é divina.

1.2. A educação de Hércules

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o Visconde narra a vida e a educação do herói, mencionando Linos como o grande mestre que lhe ensinou as ciências e as letras.

Como diz o Visconde, a educação do herói é diferente da educação do homem moderno:

-- É que as ciências ensinadas não eram as do nosso mundo moderno e sim as ciências da luta, ou a arte da luta (...). Ensinou-lhe todos os truques dos grandes lutadores (...). Também ensinou-lhe a manejar a clava e a não errar um só flechão... (p. 1435)

No nosso mundo moderno consideramos a escrita e a leitura partes importantes do processo de educação, pois acreditamos que a boa formação do homem passa pelo conhecimento que obtém através dos livros. No entanto, para o herói grego, como diz o Visconde:

-- A leitura e a escrita de pouco adiantam aos heróis. Em geral são analfabetos: com eles é ali no muque e na agilidade, só. (p. 1435)

Na Grécia Antiga, o verdadeiro herói tinha como um dos principais atributos a força física. Era admirado pelo seu "valor guerreiro", pela capacidade de vencer os inimigos usando a arte da luta. Saber ler ou escrever não tinha a menor importância para um povo que tinha que enfrentar monstros e as adversidades dos fenômenos naturais na luta pela sobrevivência.

1.3. A partida de Hércules

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Hércules narra aos picapaus sua partida após matar a mulher e o filho:

Condenei-me então ao desterro, e fui consultar o Oráculo de Delfos para saber qual a terra para onde exilar-me (...) a Pítia sugeriu a minha vinda para as terras do rei Euristeu. Esse rei me impôs como penitência a realização de Doze Trabalhos terríveis. (p. 1355)

1.4. As armas utilizadas por Hércules

Os heróis, em suas lutas contra os inimigos, recebem dos deuses e de seus ajudantes um auxílio sobrenatural como escudos, sandálias e capacetes mágicos.

Em Lobato, nem sempre as armas utilizadas pelo herói são suficientes para auxiliá-lo contra os inimigos.

Na luta contra o Leão de Neméia, por exemplo, a clava de Hércules se despedaça ao golpear o monstro. É Emília quem o salva da situação, mandando-o atracar-se com o monstro e asfixiá-lo:

(...) O tremendo golpe alcançou o leão no ar -



plaf!... bem no centro da testa. O leão caiu, tonto, mas a clava se fez em vinte pedaços.
(p. 1331).lm .00"

Para exterminar as aves de Estinfale, as flechas do herói também não são suficientes. É preciso Atena enviar-lhe o címbalo com o qual consegue afugentá-las:

O choque produziu um som de sino de bronze, mas nada da seta cravar-se no alvo; desviou-se para a direita e lá adiante afundou na água. (p. 1427)

1.5. Os Mistérios de Elêusis

Quando Deméter não conseguiu obter sua filha Perséfone de volta, após o rapto desta por Hades, assumiu o aspecto de uma velha, dirigiu-se a Elêusis e passou a cuidar do filho do rei Celeu, Demofonte. Após a tentativa frustrada de transformá-lo num imortal, antes de partir do palácio, Deméter revelou quem era e solicitou que lhe erguessem um templo onde ensinaria pessoalmente seus ritos aos homens. Nesse templo, Deméter permaneceu recolhida até que pôde ter de volta a filha raptada por Hades. Reencontrada a filha, Deméter retornou ao Olimpo. Mas, antes de partir, ensinou os seus mistérios ao rei Celeu e a seus filhos Triptólemo, Diócle e Eumolpo. A partir do reencontro de Deméter com a filha Perséfone, instituíram-se os Mistérios de Elêusis.

Segundo Junito, pouco se sabe sobre essas cerimônias secretas, além de que se fundamentavam na morte simbólica, isto é, a descida de Perséfone ao Hades, e no retorno triunfante da filha da deusa da fertilidade.

Concordando com Eliade, Junito comenta o rapto de Perséfone dizendo:



Seja como for, como diz Eliade, o rapto, quer dizer, a "morte" simbólica de Perséfone, trouxe para os homens benefícios incalculáveis. Uma deusa olímpica que passa a habitar apenas uma terça parte do ano o mundo dos mortos, encurta a distância entre os dois reinos: o Hades e o Olimpo. Como ponte entre os dois "mundos divinos", podia intervir no destino dos homens mortais. (07, p. 294)

Os gregos acreditavam que através da iniciação, a condição humana era modificada. Assim como o rapto de Perséfone representa sua morte simbólica para depois ressuscitar bela e cheia de vida, os iniciados, ao participarem do ritual dos mistérios, morrem para depois ressuscitarem renovados, transformados, belos e cheios de vida como Perséfone.

1.5.1. Hércules se inicia nos Mistérios de Elêusis

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, quando Hércules precisa penetrar no Hades para realizar o seu décimo-primeiro trabalho, a captura do cão Cérbero, torna-se necessário que se prepare para ser aceito por Deméter, mãe de Perséfone, a rainha do Hades:

Cumpria-lhe antes de mais nada, iniciar-se nos "Mistérios de Elêusis, a fim de conquistar a boa vontade de Deméter, mãe da rainha dos infernos. (p. 1550)

Hércules e seus companheiros partiram rumo a Elêusis. Quando lá chegaram, surgiu um problema: os estrangeiros não podiam iniciar-se nos mistérios. Mas Hércules foi adotado por Filio e, após purificar-se do crime cometido contra os Centauros, iniciou-se nos mistérios e conquistou a simpatia de Deméter.



A respeito da iniciação de Hércules nos Mistérios de Elêusis, Lobato apenas menciona tal acontecimento, não revela ao leitor os segredos da cerimônia misteriosa:

Hércules estava manchado pelo crime da matança dos centauros. Teve de submeter-se a uma purificação. Só depois disso pôde iniciar-se nos mistérios de Elêusis e conquistar as boas graças de Deméter.
(p. 1550)

1.6. As deformidades de Hércules

1.6.1. O gigantismo e a força exagerada

Hércules cresceu exageradamente.

Quando o herói e os picapaus se hospedam na casa do pastorzinho, em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o narrador fala sobre seu tamanho exagerado:

Cama para um homem daquele não havia. O remédio foi arrumar-lhe uns pelegos no chão da sala. Seis pelegos - e ele ainda ficou com os pés de fora!...
(p. 1340)

A força de Hércules era tanta que o seu nome originou o adjetivo "hercúleo", significando "extraordinariamente forte", como diz o narrador.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, há passagens nas quais Hércules demonstra sua força descomunal. Quando o herói se atraca com o leão de Neméia, o narrador diz:

O herói parecia de aço. Aqueles músculos potentíssimos quase que estalavam de tão tensos.
(p. 1322)



Hércules arrancou várias árvores secas com raiz e tudo, e amontoou-as. (p. 1339)

Ele matava carneiros como tia Nastácia matava frangos. Zás trás, pronto. (p. 1339)

Mas em muitos momentos, ou melhor, quase sempre, Hércules aparece em Lobato como um herói que possui apenas força física, um "massa bruta", como diz Emília.

Nos momentos difíceis, quando precisa usar a inteligência para vencer os inimigos, Hércules precisa de ajuda, e quem o auxilia na hora do sufoco são os picapaus, principalmente Emília com suas "boas idéias".

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o Visconde conta aos picapaus a vida do herói desde seu nascimento e fala sobre a força e a coragem de Hércules ao enfrentar as serpentes:

Em vez de fugir, agarra nas duas serpentes pelo pescoço e começa a asfixiá-las como fez ao Leão da Neméia... (p. 1435)

Há também uma passagem em que Hércules, com sua força descomunal, sustenta o céu sobre os ombros no lugar de Atlas por alguns instantes:

Emília ficou assombrada, apesar de saber da força imensa de Lelé, jamais supôs que chegasse àquele ponto. Sustentar o céu nos ombros... (p. 1442)

Quando enfrenta o leão de Neméia, logo no primeiro trabalho, após atirar-lhe flechas e a sua clava se despedaçar, Hércules não sabe mais o que fazer para vencer o leão. Emília, que é esperta e inteligente, ajuda-o com uma idéia: atracar-se com o monstro e asfixiá-lo.



-- Atraique-se com ele, senhor Hércules! Grude-se no pescoço do leão e vá apertando até que ele morra de falta de ar. O leão é invulnerável e inamassável, mas talvez não seja inasfixiável... (p. 1332)

A forma como Lobato coloca a figura do herói em contato com suas personagens faz com que o mito do herói inteligente se desfaga, pois Hércules não passa de um "massa-bruta", não é capaz de raciocinar e de encontrar soluções para os seus problemas. Ocorre, portanto, a desmitificação de Hércules, pois um dos atributos do verdadeiro herói é o alto grau de inteligência.

O apelido que Emilia dá a Hércules, Lelé, mostra como Lobato pretende caracterizá-lo: um bobo, de certa forma um "retardado", no sentido de muito lento, "burrão", como diz o próprio narrador, pois o adjetivo "lelé" empregamos no sentido de louco, maluco, para caracterizar aquele que não se encontra em perfeitas condições de raciocínio.

Emília, a "dadeira de idéias", acaba sendo uma peça fundamental nos jogos dos quais Hércules participa, isto é, na realização dos doze trabalhos, pois sem suas idéias Hércules não é capaz de vencer seus inimigos. E assim, Emília é mitificada, por possuir o saber que faltava a Hércules.

Para caracterizar Hércules como um herói sem inteligência, o narrador compara-o aos grandes atletas:

Além de burrão de nascença, como todos os grandes atletas, não podia entender aquela história de vir dum século futuro (...) Um herói daqueles só sabe de hidras, leões, minotauros e mais monstros com quem tem de bater-se. E fez cara de palerma dos que não entendem o que ouvem. (p. 1333)

Para Hércules o perigo estava em trabalhos como o



da corça, contra a qual sua força era inútil, um trabalho que requeria muita inteligência... (p. 1385)

Após ajudá-lo a vencer o leão de Neméia, Emília propõe a Hércules que se junte a eles (os picapaus) e que formem um bando onde cada um desempenha um papel:

O senhor fica sendo o muque do bando; Pedrinho, o órgão de ligação; eu, o cérebro; e o Visconde, a escudagem científica... (p. 1333)

Hércules aceita unir-se aos picapaus o que prova tratar-se de um herói cheio de limitações, que precisa do auxílio de seres humanos como os picapaus.

Unindo-se aos picapaus, Hércules adquire a qualificação necessária (competência) para enfrentar os monstros inimigos, pois assim possui o "Saber", o "Querer" e o "Poder", modalidades necessárias para que possa "Fazer". O "Querer", ou seja, a consciência de que "deve" enfrentar os inimigos, Hércules já possui desde que consultou o Oráculo, após matar sua mulher e filhos. Com o auxílio dos picapaus, adquire o "Saber", isto é, auxiliado por Pedrinho, Emília e o Visconde, adquire a consciência de como agir. O "Poder" adquire através dos elementos mágicos, enviados pela deusa Atena ou com o auxílio dos picapaus que possuem os elementos mágicos criados por Lobato.

1.6.2. Os sentimentos exagerados de Hércules

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules* existem várias passagens que mostram os remorsos do herói após cometer um ato de loucura.



O próprio herói diz: "... ando com remorsos de haver outrora matado tantos centauros." (p. 1364)

Num acesso de cólera em Micenas havia ele matado sem razão nenhuma a um miceniano, e vinham daí os seus remorsos, aquele ar enfarruscado, e aquele remoinho interior. (p. 1468)

Nessa obra, o próprio herói fala aos picapaus sobre a loucura que cometeu contra Mégara e os filhos:

-- Matou os filhos a flechadas? -- repetiu Emília horrorizada.

-- Sim, mas não por culpa minha -- coisas lá da deusa Hera que tanto me persegue. Essa deusa me fez cair num acesso de loucura -- e eu então matei meus filhos e filhas, coitadinhos... (p. 1334)

Em seguida, Hércules fala do remorso que tomou conta dele após o assassinato da mulher e dos filhos:

-- Involuntário ou não, cometi esse horrendo crime - e o remorso tomou conta de mim. Condenei-me então ao desterro e fui consultar o oráculo de Delfos para saber qual a terra para onde exilar-me. (p. 1335)

As crises de remorso e arrependimento que dominam Hércules, após matar inocentes e culpados, se dão devido ao "grande coração" que tem o herói.

Hércules é sempre venerado como um homem sensível e amoroso.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o narrador cita o que disse Anatole France a respeito dos sentimentos de Hércules:

Havia em Hércules uma doçura singular. Depois de em seus acessos de cólera golpear culpados e inocentes, fortes e fracos, Hércules caía em si e chorava. E talvez até tivesse dó dos monstros que andou destruindo por amor aos homens... Era robustíssimo de corpo e mole de coração. (p. 1323)

Apesar do tamanho e da força exagerada, Hércules às vezes é bastante infantil: chora à toa, gosta de brincar e de dormir como uma criança:

Num instante dormiu, tal qual a criança nova que se deita e já vai fechando os olhos. (p. 1340)

Hércules não largava dos meninos e babava-se de gosto ao vê-los brincar (...) e das crianças o que mais agora o interessava era o "tal do brinquedo". (p. 1384)

Hércules e os picapaus se entendem devido ao espírito infantil que possuem.

Ao caracterizar Hércules como um "homem infantil", Lobato permite ao herói grego viver as aventuras junto aos picapaus, aventuras estas vividas pelas crianças, pois estão repletas de magia. Enfim, assim como as crianças, Hércules passa a viver no mundo do "faz-de-conta", onde tudo é possível. Dessa forma, Lobato permite aos leitores penetrar, através da leitura, nesse mundo maravilhoso vivido por suas personagens.

1.6.2.1. A fome exagerada

A fome exagerada de Hércules era algo que assustava qualquer um.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o narrador diz:

Hércules era um gigante de estômago gigantesco. Comia um boi inteiro com a mesma facilidade com que Pedrinho comia meio frango assado. Hércules declarou que estava com fome e, como não houvesse por ali nenhum boi, contentava-se com três carneiros. (p. 1339)
... Comeu os três carneiros como se fossem três queijadinhas. (p. 1340)



Desde menino, Hércules tinha uma alimentação que fugia aos padrões de normalidade. Como diz o Visconde:

... desde muito novo alimentava-se de carne assada, em vez de sopas de pão (...) E já então comia mais que um carregador. (p. 1435)

A polifagia de Hércules o narrador comenta, comparando-o a um animal:

... Héracles ali na sala, dormindo naqueles pelegos! Héracles roncando como um boi! Héracles com três carneiros assados no bucho!... (p. 1340)

Assim como sente fome exagerada, Hércules também sente sede exagerada:

Hércules chegou até à margem e bebeu pelas mãos em cuia. Bebeu como um elefante. (p. 1357)

A polifagia, a força e o tamanho exagerados e até mesmo os ataques de loucura podem ser considerados deformidades que engrandecem o herói, pois fazem dele um ser diferente e superior aos homens. Mas, ao compará-lo aos animais, Lobato coloca-o num plano inferior, pois a animalidade caracteriza-o como um ser bruto, irracional, o que o distancia dos deuses. Assim, mais uma vez, Lobato **desmitifica** a figura do herói, pois Hércules chega a ser até comparado a um cão perdigueiro:

Foram. A um quilômetro de distância Hércules entreparou e aspirou o ar, como faz um cachorro perdigueiro. (p. 1344)



1.7. Os ajudantes sobrenaturais de Hércules

A respeito do ajudante sobrenatural, Campbell afirma:

Protetor e perigoso, maternal e paternal, a um só tempo, esse princípio sobrenatural do agente de proteção e orientação reúne em si todas as ambigüidades do inconsciente - e por isso significa o apoio dado à nossa personalidade consciente por parte deste sistema mais amplo e, ao mesmo tempo, o caráter inescrutável do guia que seguimos, o que representa um perigo para todos os nossos fins racionais. (08, p. 77)

A figura do protetor sobrenatural pode assumir várias formas, sendo que muitas vezes assume a forma masculina e desempenha o papel de guia, de mestre, de barqueiro etc.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, para que possa qualificar-se, Hércules precisa receber a ajuda de auxiliares sobrenaturais como Atena e o Viandante.

1.7.1. Atena

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Atena, disfarçada num velho viandante, surge nos momentos difíceis em auxílio ao herói:

Em todas as aventuras pela Grécia, eles (os picapaus) encontravam nos "momentos psicológicos" um viandante de aspecto venerável que tudo sabia e tudo explicava. (p. 1407)

Emília é quem desconfia que o velho viandante é um enviado de Atena:

Ele é um emissário de Palas ou Minerva, a deusa da sabedoria... (p. 1407)



Ao falar de sua loucura aos picapaus, Hércules menciona a ajuda que teve de Atena impedindo-o de cometer nova loucura quando estava prestes a matar Anfitrião, após matar sua esposa e filhos:

1.7.2. O Viandante

Lançando-me lá do céu uma grande pedra contra o peito. A pedrada de Palas curou-me da loucura. Voltei a mim e horrorizei-me com o que havia praticado. (p. 1335)

Também para que possa realizar o sexto trabalho: a destruição das aves do Lago Estinfale, Hércules recebe ajuda de Palas Atena que, através de Minervino⁶ lhe envia os címbalos com os quais Hércules deveria afugentar as aves:

Aqui tem - disse ele - os prodigiosos címbalos (...). Ela os oferece a Hércules como o único meio de afugentar as aves de penas de bronze. (p. 1430)

Uma outra passagem em que Palas Atena auxilia Hércules é quando lhe envia, por intermédio do viandante, um filtro mágico para salvar o herói adormecido após aspirar o pó-de-pirlimpimpim:

O milagre operou-se: Minervino não tardou a aparecer! E apareceu já ciente de tudo e com o remédio na mão, curvando-se sobre o herói adormecido, derramou-lhe na boca entreaberta várias gotas de filtro mágico. Foi a conta... (p. 1450)

Na luta contra Ares, Atena também protege Hércules.

Emília diz:

⁶ MINERVINO é o nome que Emília atribui ao mensageiro de Atena. Etimologicamente, vem de Minerva, nome romano da deusa Atena, significando "a deusa da sabedoria". Assim como mensageiro da deusa, Minervino tem o saber, por isso pode auxiliar o herói nos momentos difíceis.



-- Ela nunca abandona o nosso grande amigo. E veio no momento justo quando a espada de Marte ia alcançando Lelé. Palas, então, com o dedo, desviou o golpe. (p. 1533)

1.7.2. O Viandante

A figura do viandante surge normalmente como meio utilizado por um deus para aconselhar ou ajudar o herói que protege.

Simbolizando o **saber**, o viandante geralmente surge na figura de um velho que conhece a história da humanidade. Por isso, é capaz de aconselhar, de indicar ao herói o caminho que deve seguir.

Na *Odisséia*, por exemplo, surge a figura de um velho que aconselha Telêmaco a partir em busca de notícias do pai:

Quanto a ti, farei uma sugestão sábia, se me ouvires, arma um barco de vinte remos, o melhor que puderes e parte a indagar de teu pai há muito ausente... (36, p. 15)

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o viandante, Minervino, é um velho que, como diz Emilia, "(...) aparece como por acaso nos momentos em que temos necessidade de saber qualquer coisa da história antiga ou da vida deste país". (p. 1407)

1.7.3. Emilia, Visconde e Pedrinho

Não só Atena, através do viandante (Minervino), auxilia Hércules em suas aventuras, mas também Emilia com suas idéias e o seu "faz-de-conta", Pedrinho com sua inteligência e habilidade manual e o Visconde com sua sabedoria também o auxiliam.



Na captura do touro de Creta, por exemplo, Hércules recebe ajuda de Pedrinho que tem a idéia de capturá-lo com um laço:

Puseram-se a planejar a captura do touro. Pedrinho foi de opinião que o melhor meio era laçá-lo, como lá no mundo moderno fazem os vaqueiros do sertão. Hércules não tinha prática de laço. Teve de receber lições do menino. (p. 1451)

Para livrarem-se do camundongo enviado por Hera, os picapaus e Hércules aproveitaram a idéia do Visconde de envenenar o laço que prendia o touro de Creta com uma erva venenosa:

(...) - e na manhã seguinte puderam observar o maravilhoso efeito da receitinha do Visconde: lá estava ao pé do tronco o cadáver do camundongo de Juno... (p. 1463)

Para Hércules, a ajuda que recebe dos picapaus é tão importante quanto a ajuda que recebe de Atena. Os deuses dão ao herói o saber divino; os picapaus dão-lhe o saber humano.

O próprio Hércules diz:

... se não fosse Emília, é bem possível que o javali do Erimanto me houvesse pegado. E no caso do boi de Creta, o verdadeiro herói foi Pedrinho. (p. 1559)

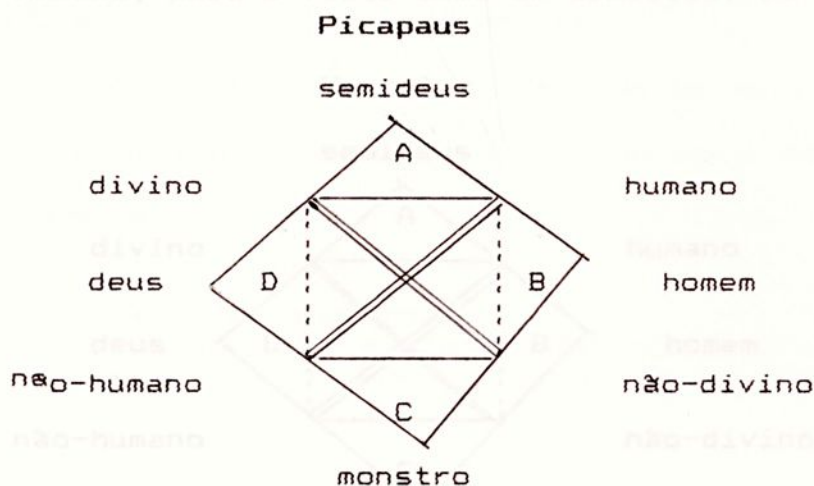
Como ficou demonstrado acima, o próprio Hércules admite que o auxílio dos picapaus é fundamental para vencer os monstros e chega a considerá-los os verdadeiros heróis. Assim, Lobato desmitifica a figura de Hércules e mitifica os picapaus.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que, aos olhos de Hércules, os picapaus se encontram no eixo A: divino e humano, pois Hércules os vê como

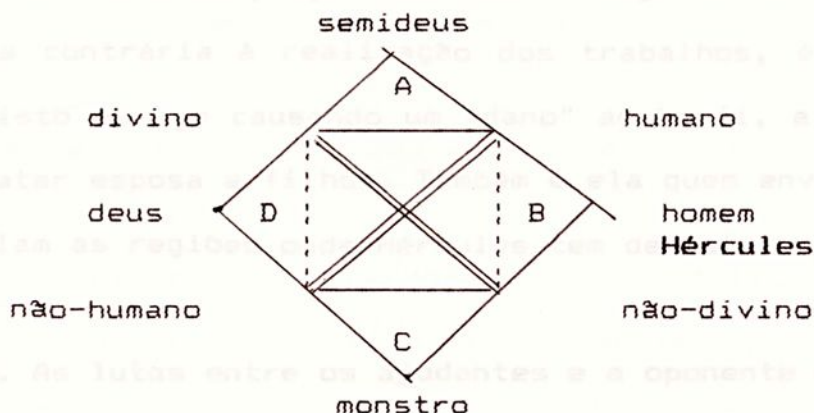


verdadeiros heróis ao auxiliá-lo em suas tarefas.

divino e humano, pois é visto como um semideus, um herói.



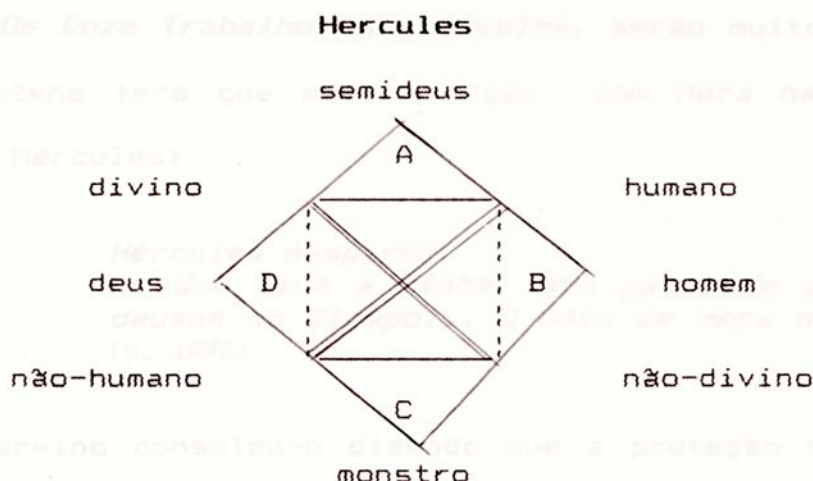
Ao mesmo tempo em que os **picapaus** se encontram no eixo **A**: **divino e humano**, podemos afirmar que **Hércules** se encontra no eixo **B**: **humano e não-divino** aos olhos do narrador que o **desmitifica** ao mesmo tempo que **mitifica** os **picapaus**:



Torna-se necessário ressaltarmos que não só o narrador vê **Hércules** como um "humano", mas **Emília** também o vê assim. Para ela, o herói não passa de um "massa bruta" que acaba se tornando seu dependente.

Mas, por outro lado, aos olhos dos gregos, de **Pedrinho** e do **Visconde**, **Hércules** continua sendo o grande herói grego. Portanto,

empregando o octógono semiótico, Hércules encontra-se no eixo **A:** divino e humano, pois é visto como um semideus, um herói.



1.7.4. Hera

Hera, a deusa vingativa que quer destruir Hércules impondo-lhe os doze trabalhos, age como uma inimiga do herói, representa uma força contrária à realização dos trabalhos, é o sujeito do "dano", isto é, age causando um "dano" ao herói, a loucura que o leva a matar esposa e filhos. Também é ela quem envia os monstros que assolam as regiões onde Hércules tem de lutar.

1.8. As lutas entre os ajudantes e a oponente de Hércules

1.8.1. A luta entre Hera e Atena

O nascimento de Atena causou ciúme a Hera, pois Zeus tivera essa filha sozinho.

Por isso, muitas vezes, Hera se colocará sempre contra Atena no auxílio aos heróis.

No mito de Hércules, a luta do herói contra os monstros corresponde à luta entre as duas deusas.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, serão muitos os momentos em que Atena terá que medir forças com Hera na tentativa de proteger Hércules:

Hércules suspirou.

-- Que vida a minha! Não passo de um brinquedo das deusas do Olimpo... O ódio de Hera não arrefece... (p. 1473)

Minervino consolou-o dizendo que a proteção de Palas Atena também não arrefecia:

-- Minha boa deusa tem sempre os olhos sobre ti, Hércules. Inúmeras vezes já te salvou e assim continuará agindo. Quem goza da proteção de minha deusa nada tem a recear. (p. 1473)

1.8.2. A luta entre Hera e Emília

Hera vê Emília como uma ameaça à concretização de seus planos contra Hércules.

Utilizando-se do "faz-de-conta", Emília torna-se tão poderosa quanto a deusa Hera, pois à medida que a deusa tenta destruir Hércules, Emília salva-o das situações perigosas:

É aquela feiticeirinha que está me estragando o jogo. Possui um talismã mágico, o tal "faz de conta", com o qual já salvou Hércules de várias situações perigosíssimas. (p. 1423)

Assim, Hera, a deusa toda-poderosa, é desmitificada, pois é vencida por uma "ex-boneca".



1.9. Os homicídios praticados por Hércules

Uma das vítimas do acesso de loucura de Hércules é Linos, seu mestre.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o Visconde narra esse episódio da vida do herói dizendo que durante um acesso de cólera, Hércules matou o seu mestre Linos com uma cítara por causa de uma repreensão.

Linos o repreendeu por ter falhado na escolha de uma obra de arte grega. O Visconde diz:

-- O caso foi assim. Querendo Linos certa vez avaliar os progressos do discípulo, pediu-lhe que escolhesse o melhor livro numa estante cheia de verdadeiras obras-primas das letras gregas. E vai Alcides e escolhe o "Manual do Perfeito Cozinheiro" dum tal Simão. Linos, danado, passou-lhe uma descompostura. E o jovem Alcides, perdendo a cabeça, pegou de uma cítara, que estava ao alcance de sua mão, e aplicou em Linos um dos golpes que esse mestre lhe havia ensinado. Matou-o. (p. 1436)

Depois de matar o mestre, Hércules foi a julgamento. Defendeu-se colocando-se como vítima de um ataque, isto é, agiu em legítima defesa e foi absolvido.

Também em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o narrador fala sobre o assassinato que Hércules cometeu contra Litierses, filho do rei Midas. O narrador diz:

Pedrinho assombrou-se com a facilidade com que na Grécia os heróis mandavam gente para o outro mundo. Roubar, matar - tudo coisas naturalíssimas. Hércules matou aquele filho do rei e lá prosseguiu como se não houvesse havido coisa alguma. E nada de polícia, inquérito, processo, júri, promotor, juiz, sentença, cadeia. Tudo muito rápido e expedito. (p. 1504)



2. OS TRABALHOS DE HÉRCULES EM LOBATO

1.10. A morte de Hércules

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, após a realização dos doze trabalhos, os picapaus retornam ao Sítio, e Hércules continua sua vida seguindo o seu destino ⁷.

Não há em Lobato nenhuma referência à morte do herói e nem mesmo às aventuras que se sucederam à realização de seus trabalhos.

A história termina quando os picapaus partem. Não sabemos o que acontecerá a Hércules se não conhecermos a versão clássica do mito.

Por que Lobato não relata a morte de Hércules?

Talvez porque a idéia da morte seja algo muito triste para a criança e de difícil compreensão, pois, morrendo, o herói desaparece para a criança e, junto com ele, há a esperança de vê-lo enfrentar os inimigos poderosos novamente.

2.1.1. Versão de Lobato e versão clássica

Na versão clássica, o leão é atacado por Hércules de sua cavidade. Em Lobato, toda luta acontece ao ar livre, o que

⁷ Segundo Junio, na concepção grega o destino (Moira) "(...) é a "parte", "lote", "quinhão", aquilo que a cada um coube por sorte (...). A "Moira", o destino, em tese, é fixo, imutável, não podendo ser alterado nem pelos próprios deuses." (07, p. 141)

Invulnerável e que não adianta continuar atacando-o com flechas. Em Lobato, Hércules não é capaz de perceber que não pode vencê-lo.



2. OS TRABALHOS DE HÉRCULES EM LOBATO

2.1. Primeiro trabalho: a captura do Leão de Neméia

Na versão dada por Lobato, Hércules enfrenta o leão de Neméia auxiliado pelos picapaus que, interessados em assistir à luta, acabam ajudando o herói.

Postados em cima de um árvore, os picapaus esperam a chegada de Hércules para que a luta se inicie. O herói se aproxima e tenta matar o leão a flechadas. Mas não consegue, pois a pele do leão é invulnerável. Pedrinho avisa Hércules da invulnerabilidade do leão. Hércules pensa ter recebido ajuda dos deuses. Novamente Hércules enfrenta o leão com sua clava e acerta-o na testa deixando-o apenas tonto. Hércules é ajudado pelos picapaus outra vez. Emília grita sugerindo a Hércules que se atraque com o leão, que grude em seu pescoço e o asfixie. O herói ouve os conselhos de Emília e faz exatamente o que ela diz. O leão acaba morrendo asfixiado por Hércules, graças a Emília.

2.1.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão clássica, o leão é atacado por Hércules em sua caverna. Em Lobato, toda luta acontece ao ar livre, o que propicia aos picapaus assistirem a tudo de cima de um árvore.

Na versão clássica, o herói percebe que a pele do leão é invulnerável e que não adianta continuar atacando-o com flechas. Em Lobato, Hércules não é capaz de perceber que não pode vencê-lo



dessa maneira. Só resolve atacar com a clava depois de ouvir Pedrinho.

Quando Hércules não consegue vencer o leão com o golpe de clava, fica novamente perdido, sem saber o que fazer. Na versão clássica, isso não acontece, pois após acertá-lo com um golpe de clava, Hércules já o agarra e o asfixia.

Em Lobato é Emília quem o ajuda a livrar-se completamente do leão, dizendo-lhe para asfixiá-lo.

As vozes que Hércules pensa serem dos deuses são de Pedrinho e Emília. Hércules toma-os por seres divinos, pois sabem como ajudá-lo.

Nesse momento, pode-se dizer que os **picapaus** são comparados aos seres divinos que, com frequência, auxiliam os heróis quando estes se encontram em momentos difíceis, momentos estes em que somente os deuses são capazes de intervir a favor de seus heróis e ajudá-los. Sendo assim, desfaz-se o mito de que somente os deuses podem ajudar Hércules, pois, mesmo sendo de natureza humana, os **picapaus** o auxiliam. Esse auxílio se deve a um domínio sobre o tempo passado, domínio este adquirido através do saber, do conhecimento histórico-mítico da Grécia Antiga, em poder dos **picapaus**.

2.2. Segundo trabalho: a destruição da Hidra de Lerna

A realização do segundo trabalho de Hércules é narrada em *O Minotauro*, quando os **picapaus** chegam à Grécia Heróica para resgatar Tia Nastácia.

Após a visita ao Olimpo, os **picapaus** foram transportados,



com o auxílio do pó de pirlimpimpim, para a Argólida a fim de que pudessem assistir à luta de Hércules contra a Hidra. De cima de um penhasco avistaram Hércules que se aproximava, em companhia de Iolau, para dar início à luta. Ajudado pelo sobrinho Iolau, Hércules venceu a Hidra enterrando a cabeça imortal. Após a luta, Hércules percebeu que estava cheio de ferimentos. Somente os picapaus podiam ajudá-lo, caso contrário, morreria envenenado.

Quando estavam no Olimpo, os picapaus ouviram Zeus dizer a Hermes onde se encontrava o remédio contra as mordeduras da Hidra e pedir-lhe para que corresse a Delfos e avisasse a Pítia.

Emília se lembrou do que ouviram no Olimpo, e decidiu ajudar Hércules, aconselhando-o a consultar a Pítia, para que ela lhe dissesse como se livrar dos ferimentos provocados pela Hidra.

2.2.1. Versão de Lobato x versão clássica

Novamente, na versão de Lobato, Hércules é ajudado pelos picapaus. O Visconde, oculto numa fenda, como se fosse um deus, falou com voz cavernosa:

-- Ide a Delfos, ó grande Hércules! A Pítia vos indicará a planta do Oriente que anula o veneno do monstro. (p. 1289)

Hércules ouve os conselhos de Visconde pensando ouvir a voz de um deus. Mais uma vez, a imagem do herói-auto-suficiente se desfaz, Hércules é desmitificado, pois, como se fossem deuses, os picapaus correm em auxílio do herói que, sozinho, não é capaz de livrar-se do veneno da Hidra que está em seu corpo.



2.3. Terceiro trabalho: a captura da Corça de pés de bronze

Na versão apresentada por Lobato, Hércules e os **picapaus** partem rumo ao Monte Cirineu. Chegando lá, dirigem-se ao Templo de Artemis. A corça aparece, mas não conseguem capturá-la.

O Visconde é enviado a Delfos para consultar o Oráculo a fim de saber o paradeiro da corça e acaba sendo preso por um sacerdote.

Emília e Pedrinho vão a Delfos consultar o Oráculo e resgatar o Visconde. Após consultarem o Oráculo e resgatarem o Visconde, os **picapaus** retornam ao Monte Cirineu. Lá permanecem à espera da corça.

Com o auxílio de uma rede armada na entrada do Templo, Hércules e os **picapaus** conseguem capturar a corça. Em seguida, Hércules entrega-a a Euristeu em Micenas.

2.3.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão apresentada por Lobato, Hércules não anda atrás da corça durante um ano como na versão clássica. Ajudado pelos **picapaus**, Hércules a captura com uma rede e a entrega viva a Euristeu. É Pedrinho quem tem a grande idéia de capturarem-na com uma rede. E é com o auxílio do "faz-de-conta" de Emília que a corça retorna ao Templo rapidamente. Na versão clássica, a corça morre com uma flechada do herói.

Em Lobato, Hércules e os **picapaus** recorrem ao Oráculo de



Delfos para saberem o paradeiro do animal e o esperam no Templo de Artemis.

2.4. Quarto trabalho: a captura do Javali de Erimanto

Na versão dada por Lobato, acompanhado pelos picapaus, Hércules vai a Eurimanto capturar o javali. Hércules pensa em atacar o javali a flechadas ou a golpe de clava, mas resolve ouvir os conselhos dos amigos para que o apanhe vivo.

Pedrinho tem a idéia de pegar o javali com um mundéu.

Para ajudar Hércules, Emília aplica o "faz-de-conta": "Faz de conta que é exatamente por aqui que a fera vai passar".

Após a captura do javali, Hércules leva-o a Euristeu. Mas o javali foge da jaula.

Novamente Hércules vai à captura do javali e enfrenta-o com sua clava que se racha. Depois, enfrenta-o com suas flechas, mas estas foram humanizadas por Emília, por isso não matam o animal, apenas provocam ferimentos leves.

Apavorada, vendo que Hércules será vencido pelo monstro, Emília novamente aplica o "faz-de-conta":

(...) E ao ver Hércules lançar contra o monstro a terceira seta, gritou:
-- Faz de conta que essa é de ponta! Remédio milagroso! A seta cravou-se no toitiço do javali...

Vencido pelo herói ajudado pelos picapaus, o javali cai morto.

2.4.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão apresentada por Lobato, a luta entre o javali e Hércules se dá a céu aberto, ao contrário do que ocorre na versão clássica onde Hércules enfrenta o monstro numa caverna.

Para vencer o monstro, em Lobato, Hércules conta com a ajuda dos picapaus. É Emília quem o salva novamente com o auxílio do trabalho, pois é através de seus conhecimentos científicos que "faz-de-conta".

2.5. Quinto trabalho: a limpeza das Cavalariças do rei Augias

Na versão dada por Lobato, sem saber como limpar as cavalariças do rei Augias, Hércules pede ajuda aos picapaus. Pedrinho tem a idéia de desviar o curso de um rio para que, com suas águas, remova a estercaria.

Hércules se apresenta ao rei e propõe-lhe limpar suas cavalariças. Augias não cumpre o acordo feito com o herói e o expulsa do reino.

Hércules jura vingança ao rei, organiza um exército, mas fica doente e seu exército é derrotado.

Após doze dias de febre, Hércules se recupera, organiza novo exército, vence Augias e coloca em seu lugar Fileu, filho do rei.

2.5.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão dada por Lobato é Pedrinho quem tem a grande idéia de desviar o curso de um rio para a limpeza das cavalariças.



Sozinho o herói grego não é capaz de encontrar a solução para o problema:

-- Tudo depende da situação das cavalariças - respondeu o menino. Se, por exemplo, houver um rio perto, que corra em nível mais alto que o das cavalariças, há um meio... (p. 1411)

O Visconde também contribui para a realização desse trabalho, pois é através de seus conhecimentos científicos que pode verificar que os rios correm três metros acima do nível das cavalariças:

-- Fiz os cálculos necessários - disse - e meu amo pode ficar certo de que os dois rios correm três metros acima do nível das cavalariças. (p. 1422)

Hércules apenas executa o plano de Pedrinho: "juntar no mesmo leito as águas dos dois rios" separadas por uma barreira.

2.6. Sexto trabalho: a destruição das Aves do Lago Estinfale

Na versão dada por Lobato, para enfrentar as aves monstruosas, Hércules recebe de Atena os címbalos de bronze através de Minervino.

Hércules sacode os címbalos com sua força "hercúlea" e as aves, atordoadas, levantam vôo e desaparecem no espaço.

Emilia narra aos picapaus:

-- Começou!... Está sacudindo os címbalos com uma força tremenda... As aves estão aflitas... Algumas já estão voando... Todas levantaram vôo e lá vão subindo para as nuvens... Desapareceram. (p. 1432)



2.6.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão clássica, Hércules apenas faz com que as aves saiam voando de seu abrigo e as mata a flechadas.

Na versão de Lobato, Hércules não mata as aves, ele apenas as espanta com o som ensurdecedor dos címbalos enviados por Atena.

Minervino fala à deusa sobre o esparramo das aves:

-- Ah, deusa! Nunca vi trabalho mais bem feito. Assim que Hércules começou a sacudir os címbalos, o som "foi demais"; as aves entraram a agitar-se como que tomadas de súbita loucura. E foram levantando o vôo e todas se sumiram no espaço. p. 1432)

2.7. Sétimo trabalho: a captura do Touro de Creta

2.7.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão dada por Lobato, para conseguir capturar o touro e levá-lo vivo a Euristeu, Hércules conta com a ajuda dos picapaus. Pedrinho é quem tem a grande idéia de capturar o touro com um laço de couro cru.

Hércules tenta laçar o touro mas não consegue e recebe a ajuda de Pedrinho:

Hércules arremeceu o laço, mas errou... A laçada colheu o touro pelas ancas, indo pegar um toco de pau que havia por ali...

-- Não, Hércules! Nada de clavas. eu laço esse bicho - e veloz como um raio tomou o laço, deu a laçada e pôs-se a girá-lo no ar. (p. 1454)

Mas, depois de laçado, enquanto Hércules e os picapaus dormem, Hera envia um ratinho que rói o laço e solta o touro.

Quando acordaram, o touro havia fugido. Seguindo os Hércules e os picapaus partem para a Trácia onde reside o

conselhos de Pedrinho, Hércules e os companheiros saem seguindo o rastro do touro e encontram Teseu que diz estar ali para destruir o Minotauro.

Chegam ao Labirinto de Creta onde encontram Dédalo e depois Teseu novamente. Saem do Labirinto e continuam a procurar o touro.

Pedrinho consegue identificar o rastro do touro. Chegam até o touro e novamente ajudado pelos picapaus, Hércules consegue capturar o touro e leva-o para o rei Euristeu. Euristeu manda soltar o touro amarrado na praça.

O touro foge para Maratona onde acaba sendo capturado e morto por Teseu.

2.7.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão clássica, Hércules captura o touro sozinho e o leva a Euristeu sem que o animal fuja.

Em Lobato, o touro capturado foge por ação da deusa Hera, e Hércules, auxiliado pelos picapaus, tem de capturá-lo novamente.

Em Lobato, é Pedrinho quem captura o touro com o laço. Hércules não consegue laçá-lo. Portanto, o verdadeiro herói é Pedrinho.

2.8. Oitavo trabalho: a captura dos Cavalos de Diomedes

Na versão dada por Lobato, Euristeu ordena a Hércules que lhe traga as éguas de Diomedes.

Hércules e os picapaus partem para a Trácia onde reside o



rei com suas éguas.

Mas antes de chegarem à Trácia, Hércules resolve passar em Delfos para consultar o Oráculo. Depois, resolve ir à Líbia lutar contra o gigante Anteu e ainda ao Egito lutar contra o perverso rei Busíris.

Chegando à Trácia, Hércules leva as éguas de Diomedes para a casa de um amigo, enfreta o exército de Diomedes e o entrega às éguas para que estas o devorem:

(...) - e, agarrando Diomedes, arremessou-o para cima dos monstros famintos(...) Em segundos Diomedes se viu esfaçalhado e transferido para o bucho das feras. (. 1479)

De volta a Micenas, Hércules entrega a Euristeu as éguas antropófagas. Euristeu manda soltá-las. As éguas acabam sendo devoradas por um bando de lobos nas encostas do monte Olimpo.

2.8.1. Versão de Lobato x versão clássica

A versão dada por Lobato ao oitavo trabalho corresponde à versão clássica do mito. Portanto, Hércules age sozinho contra Diomedes, sem a ajuda dos **picapaus**; continua, assim, agindo como um semideus.

2.9. Nono trabalho: a conquista do Cinto de Hipólita

Na versão de Lobato, para conquistar o cinto de Hipólita, Hércules decide organizar uma expedição de heróis para auxiliá-lo. Vai a Atenas à procura de Teseu, enquanto os **picapaus**

permanecem no "camping". Quando Hércules retorna de Atenas, partem todos em companhia de heróis guerreiros para Temiscira. Lá encontram Peleu e decidem enviar uma mensagem à rainha Hipólita. Hipólita aceita receber Hércules e seus heróis. Hércules e Hipólita quase chegam a um acordo quando Hera, disfarçada em Amazona, instiga as companheiras a atacarem os heróis:

-- Ataquemo-los já! Não temos um minuto a perder. Salvemos a nossa amada rainha!... (p. 1502)

Trava-se uma grande luta, pois as Amazonas pensam que os heróis querem roubar sua rainha. As Amazonas acabam desistindo da luta quando Hércules toma Hipólita como refém:

-- Detende-vos, valorosas guerreiras! Tenho comigo um precioso refém: Hipólita. E de bom grado a libertarei se depuserdes as armas. (p. 1503)

Hipólita entrega o zóster a Hércules:

-- Ei-lo. Levai-o à princesa que tanto o ambiciona. Rainha sou por força do sangue e do devotamento de minhas súditas - e não por força dum objeto material. (p. 1503)

Teseu, apaixonado por Hipólita, resolve ficar e casar-se com ela. Hércules e os picapaus voltam para Micenas. Hércules entrega a Euristeu o cinto de Hipólita.

2.9.1. Versão de Lobato x versão clássica

Em Lobato, assim como na versão clássica, Hércules consegue o cinto de Hipólita após uma luta entre as Amazonas e seus companheiros. Mas na versão clássica, Hércules toma como refém



uma irmã de Hipólita, Melanipe. Em Lobato, a própria Hipólita é tomada como refém. Quanto ao resto, a versão dada por Lobato corresponde à versão clássica do mito.

2.10. Décimo trabalho: a captura dos Bois de Gerião

Na versão dada por Lobato, para levar os bois de Gerião a Micenas, Hércules tem de enfrentar o pastor Eurition e o dragão de sete cabeças, além do próprio Gerião.

Sozinho, Hércules não é capaz de vencer os monstros. É Emília quem o auxilia mais uma vez:

Hércules na verdade não tinha vindo pensar coisa nenhuma e sim saber a opiniãozinha da Emília. (p. 1513)

Emília o ajuda, utilizando-se de seu "faz-de-conta" para descobrir a caverna em que se encontrava o pastor, primeiro obstáculo a ser enfrentado por Hércules. Hércules mata o pastor de duas cabeças a flechadas. Depois enfrenta o dragão a flechadas e a golpe de clava. Após destruir os dois monstros, Hércules espera que Gerião apareça escondendo-se em uma das cavernas. Para enfrentar o gigante de três cabeças e seis braços, novamente Hércules recorre à Emília e ela apresenta-lhe a solução:

-- (...) Esqueça o que está da cintura para cima e ataque as pernas. Demolida a base, a torre cai. (p. 1516)

Seguindo as orientações de Emília, Hércules enfrenta Gerião acertando-o nos joelhos com suas flechas, e depois nas três cabeças com sua clava.



2.10.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão clássica, o monstro que guarda o rebanho de Gerião é um cão, Ortro. Na versão apresentada por Lobato, é um dragão.

Na versão clássica, a fuga dos bois se dá quando são atacados por moscardos no mar Jânio enviados por Hera. Na versão de Lobato, tal fuga ocorre quando Faetonte dirige o carro de Apolo ameaçando a terra:

A ordem se restabeleceu no céu mas a boiada de Gerião havia estourado. Colhidos pelo pânico, os bois romperam por ali afora, cada qual numa direção. p. 1526)

Quanto ao resto, a versão dada por Lobato corresponde à versão clássica do mito, na qual Hércules continua agindo como um semideus.

2.11. Décimo-primeiro trabalho: a busca do Pomo das Hespérides

Na versão apresentada por Lobato, o herói luta com o deus Ares, após matar seu filho Cicno. Além disso, Hércules e os picapaus chegam ao palácio de Nereu e este lhes informa a localização do Jardim das Hespérides. Quando chegam ao famoso Jardim das Hespérides, enviam o Visconde para verificar onde fica a árvore sagrada guardada por um dragão de cem cabeças. Para adormecer o dragão, os picapaus e Hércules decidem narcotizá-lo com ópio. O Visconde coloca o ópio na água onde o monstro costuma beber. Adormecido o monstro, Hércules e Pedrinho decidem se



aproximar dele. Hércules golpeia as cabeças do dragão com sua clava. Mas quando faltam apenas três, o dragão acorda. Para vencer as três últimas cabeças, Hércules acerta-as com três flechadas.

Hércules e os picapaus aproximam-se do palácio e são bem recebidos pelas Hespérides que os presenteiam com uma cesta cheia de maravilhosos pomos.

De volta a Micenas, um grande temporal enviado por Hera desvia o navio que os leva para longe de sua rota e os heróis vão parar próximo ao Cáucaso. Com a ajuda dos picapaus, Hércules liberta Prometeu. Em seguida, parte para Micenas e entrega os "pomos de ouro" a Euristeu.

2.12. Décimo-segundo trabalho: a busca do Cão Lárbero

2.11.1. Versão de Lobato x versão clássica

Na versão apresentada por Lobato, Hércules não usa sua força para obrigar Nereu a falar onde se encontra o Jardim das Hespérides, como acontece na versão clássica do mito. Com a ajuda dos picapaus, faz com que Nereu revele o misterioso local durante um sonho, dormindo:

Nereu, mergulhado no sonho, ouviu aquele som estranho, tão diferente dos que ouvia habitualmente por ali (...) E lembrou-se do Jardim das Hespérides... (p. 1535)

A libertação de Prometeu em Lobato se dá graças a Emilia. O narrador diz:

É que ele sempre achara grande injustiça divina aquele suplício ao titã, mas nunca tivera a coragem de o dizer, nem sequer a si mesmo. (p. 1544)



Aqui, a primeira intenção de Hércules era de apenas visitar Prometeu acorrentado ao Cáucaso:

Já de muito tempo andava com a idéia de uma visita a esse titã de fígado devorado pelo abutre de Zeus... (p. 1543)

Na libertação de Prometeu a verdadeira heroína é Emilia, pois é ela quem tem a grande idéia de como fazer para vencer o abutre; Hércules apenas executa o plano de Emilia:

-- (...) Não quero que Lelé se limite a cegar o abutre. Temos de fazê-lo cair num laço - e enquanto estiver preso, vamos lá e libertaremos o titã. (p. 1547)

2.12. Décimo-segundo trabalho: a busca do Cão Cérbero

Em Lobato, assim como na versão clássica, Hércules desce ao Hades, encontra Medusa e Meleagro e Teseu e Peritoo; chega à presença de Hades e este lhe permite levar Cérbero sem atacá-lo com as armas. Hércules enfrenta-o e vence-o:

Que luta tremenda foi! O jeito de Hércules era um só: matar uma das cabeças agarradas para libertar um braço... (p. 1554)

2.12.1. Versão de Lobato x versão clássica

Em Lobato, novamente Hércules vence o monstro auxiliado pelos picapaus. Emilia aconselha-o a não deixar de usar a pele do leão, pois funciona como um escudo.

Hércules escuta Emilia e livra-se de ser derrotado por Cérbero, pois como diz o narrador, o cão "Ferrou uma dentada no



ombro do herói, que o teria liquidado se não fosse a pele invulnerável". (p. 1554)

A versão dada por Lobato corresponde à versão clássica do mito, com exceção da passagem sobre Ascáfalo, que Lobato não menciona.

3. A glorificação de Hércules

Baseando-nos nos estudos de Propp, podemos afirmar que os doze trabalhos realizados por Hércules representam doze situações semelhantes, pois as ações (funções) praticadas pelas personagens são sempre as mesmas.

Por doze vezes o herói encontra-se em "situação de equilíbrio" (momento que antecede sua partida) e inicia cada aventura com o "afastamento".

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Hércules geralmente afasta-se do Camping em Micenas onde fixa moradia com os picapaus e para lá retorna após realizar cada trabalho.

Após o "afastamento", o herói recebe o auxílio do sobrenatural, da deusa Atena, do Viandante ou dos picapaus (XIV função: "transmissão"); luta contra o monstro inimigo (javali, hidra, leão etc.) - XVI função: "combate"; vence-o (XIX função: "vitória"); os danos causados pelo monstro são reparados (XIX função: "reparação"); e o herói retorna ao acampamento (XX função: "retorno").

Após realizar todas as tarefas, o herói é glorificado e passa a ser cultuado pelo povo da região onde serviu.



4. As aventuras secundárias de Hércules em Lobato

4.1. A luta entre Hércules e Litierses

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, a luta entre Hércules e Litierses acontece quando Hércules e os picapaus estão a caminho de Micenas para entregar a Euristeu o cinto de Hipólita.

Levado à presença de Litierses, Hércules certificou-se de que realmente era verdade o que o rei fazia com aqueles que por ali passassem, e cortou-lhe a cabeça com uma faca:

Hércules engasgou de cólera e agarrando o malvado, cortou-lhe a cabeça com a própria faca com que o filho do rei se servia - e foi jogá-lo no Meandro... (p. 1504)

4.2. A luta entre Hércules e Anteu

A luta entre Hércules e Anteu é narrada em *Os Doze Trabalhos de Hércules*. Na versão dada por Lobato, Hércules só consegue vencer o gigante após ouvir o conselho de Emília, sugerindo-lhe que desligue o monstro do chão. Diz o narrador:

... Que cabeça a sua!... Mas estava salvo. A advertência de Emília viera muito a tempo. Hércules deu então um golpe habilíssimo, do qual resultou ficar Anteu de pernas para o ar completamente destacado da terra... (p. 1476)

4.3. A luta entre Hércules e Busíris

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, após vencer o gigante Anteu, na Líbia, Hércules resolveu atender a um egípcio que lhe



pediu para destruir o monstruoso rei Busíris. Atendendo ao pedido do egípcio, Hércules foi ao Egito enfrentar o rei. Chegando lá, Hércules foi capturado e acorrentado. Conduzido à presença do rei Busíris, este lhe disse que, para vingar a morte de seu amigo Anteu, o herói seria sacrificado no altar de Zeus.

Chegada a hora do sacrifício, Hércules conseguiu libertar-se e matou Busíris com um elo da corrente que o apertava, antes de se libertar:

Mas o que houve até parece mentira. Naquele momento Hércules contraiu os músculos num esforço potentíssimo e as algemas de ferro que o ligavam às correntes se romperam como se fossem de vidro. Libertou-se delas como se fossem sua clava. (p. 1478)

E assim Hércules libertou o Egito de seu odioso rei.

Na versão dada por Lobato, Hércules consegue se libertar sozinho das garras de Busíris porque só necessita da força, não precisa de uma "boa idéia" de Emília. Portanto, o herói continua agindo como um semideus.

4.4. A luta entre Hércules e os Centauros

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, também é narrada a luta entre Hércules e os centauros.

Acompanhado pelos picapaus, Hércules chega à residência de Folo e este lhe oferece vinho, ao contrário do que ocorre na versão clássica onde Hércules é quem insiste para que o amigo lhe ofereça a bebida. Hércules bebe despreocupadamente. É Emília quem lhe avisa que os centauros estão chegando. Se não fosse avisado



por Emília, Hércules seria surpreendido pelos centauros e provavelmente não os teria vencido facilmente.

Na versão de Lobato, a participação de Emília é de fundamental importância para a vitória do herói.

Assim como acontece na realização dos doze trabalhos, Hércules também necessita de ajuda dos **picapaus** durante sua luta contra Anteu e os Centauros. Hércules só vence os inimigos porque ouve os conselhos de Emília.

Como pudemos perceber, ao tratarmos dos doze trabalhos de Hércules em Lobato, não é durante a realização de todos os trabalhos que há a **desmitificação** de Hércules. Na realização do sexto, oitavo, nono e décimo trabalhos, o herói os realiza sem a ajuda dos **picapaus**, pois necessita apenas usar a força física. No entanto, na versão dada por Lobato aos trabalhos de Hércules, em sua maior parte há a **desmitificação** do herói durante a realização de cada trabalho.

LOBATO, J. A.



1. A criação de personagens

Para falarmos sobre a criação dos personagens lobatianos, faremos um pequeno e rápido estudo sobre personagens de ficção, a fim de nos auxiliar na compreensão dos personagens de Monteiro Lobato.

A definição de personagens pode causar certa confusão, pois como diz Ducrot e Todorov "uma leitura ingênua dos livros de ficção confunde personagens e pessoas".

Sobre a relação "personagem-pessoa" ainda dizemos:

Parte IV

Esqueça-se que o problema da personagem é antes de tudo linguístico, que não existe fora das palavras, que a personagem é um ser do papel. Entretanto, recorrer toda relação entre personagens e pessoas, segundo as condições próprias da ficção.

A MITIFICAÇÃO DAS PERSONAGENS

A respeito da relação "personagem-pessoa" Aristóteles diz que a personagem não deixa de ser um ente composto a partir de uma

LOBATIANAS

relação de elementos da realidade, mas é construída a partir de leis que regem o próprio texto literário. Diz ainda que é preciso que a obra de arte apresente "verossimilhança interna" e em vez

de "verossimilhança externa". O conceito de "verossimilhança interna" refere-se ao conjunto de elementos que compõem a obra de arte, e que devem estar em harmonia entre si, formando um todo coerente e significativo. O conceito de "verossimilhança externa" refere-se à relação da obra de arte com a realidade exterior, e que deve ser capaz de representar a realidade de uma maneira plausível e convincente. Segundo Aristóteles, a obra de arte deve apresentar uma "verossimilhança interna" e uma "verossimilhança externa", e é a combinação dessas duas verossimilhanças que torna a obra de arte uma obra de arte verdadeira.

1. A criação da personagem

Para falarmos sobre a criação das personagens lobatianas, faremos um pequeno e rápido estudo sobre personagem de ficção, a fim de que nos auxilie na compreensão das personagens de Monteiro Lobato.

A definição de personagem pode causar certa confusão, pois como diz Ducrot e Todorov "uma leitura ingênua dos livros de ficção confunde personagens e pessoas".

Sobre a relação "personagem-pessoa" eles ainda dizem:

Esquece-se que o problema da personagem é antes de tudo lingüístico, que não existe fora das palavras, que a personagem é um ser de papel. Entretanto, recusar toda relação entre personagem e pessoa seria absurdo: as personagens representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção. (Apud B6, p. 10)

A respeito da relação "personagem-pessoa" Aristóteles diz que a personagem não deixa de ser um ente composto a partir de uma seleção de elementos do real, mas é construída a partir de leis que regem o próprio texto onde aparece. Diz ainda que é preciso que a obra de arte apresente "verossimilhança interna" ⁸ em vez

⁸ O conceito de "verossimilhança interna" de uma obra como aquilo que "parece verdadeiro" pode ser utilizado em qualquer época. Como exemplo, Beth Brait cita o filme *Indiana Jones and the Temple of Doom* (EUA) dirigido por Steven Spielberg. O filme é uma narrativa que tem como personagem central Indiana Jones. O herói enfrenta muitos perigos e inimigos para encontrar uma pedra sagrada e muitas crianças raptadas por fanáticos religiosos. Quando assistimos ao filme, percebemos que há "verossimilhança interna", pois apesar de as situações vivenciadas pelo herói parecerem absurdas, irreais, fazem sentido. As ações praticadas pelas personagens nos parecem as melhores possíveis. Portanto, há coerência na sucessão dos fatos e das ações das personagens. Indiana Jones (assim como os heróis de seriados, Superman, Homem Aranha e outros heróis modernos) muito se assemelha aos heróis tradicionais que enfrentam obstáculos para realizarem suas façanhas. (B6, p. 31-32)

de ser mera imitação da realidade.

Para Aristóteles, o artista tem a função de representar o que poderia acontecer em termos de verossimilhança. Ele faz uma distinção entre verdade e verossimilhança onde o verossímil não é necessariamente aquilo que consideramos verdadeiro, mas o que parece ser verdadeiro.

A esse respeito há uma passagem na *Poética* que diz:

(...) não é ofício do poeta narrar o que realmente acontece; é, sim, representar o que poderia acontecer, quer dizer, o que é possível segundo a verossimilhança e necessidade. Com efeito não diferem o historiador e o poeta, por escreverem em verso ou em prosa (...), - diferem sim em que diz um as coisas que sucederam, e o outro as coisas que poderiam suceder. (01. p. 78)

Assim como Aristóteles, Massaud Moisés também fala sobre a relação personagem-pessoa, ao tentar definir as personagens de romance, afirmando ser a personagem um ser fictício, semelhante ao ser humano:

Entendamos, inicialmente, o que vêm a ser personagens de romance: "pessoas" que vivem dramas e situações dentro da narrativa, à imagem e semelhança do ser humano, "representações", "ilusões", "sugestões", "ficções", "máscaras"... (50, p. 138)

Assim, as personagens deixam de ser meras imitações do mundo exterior, da realidade circundante e passam a projetar a maneira de ser do escritor.

A visão de personagem apresentada até o final do século XIX, é apenas de um ser antropomórfico, pois a medida de avaliação é o ser humano. Somente a partir do século XX essa visão antropomórfica da personagem começa a se alterar.



Gyorgy Lukás fala do romance como uma forma narrativa em que há o confronto entre o "herói problemático" e o mundo burguês cheio de conformismo e convenções. O "herói problemático" ao mesmo tempo em que aparece em harmonia está em oposição ao mundo. Submisso a essa realidade vazia de significação, o "herói problemático" chega à consciência de si mesmo.

Para Lukás, a personagem está sujeita à influência das estruturas sociais. (Apud 06, p. 39)

Apesar de ver a personagem sob nova perspectiva em relação ao que se acreditava anteriormente (visão aristotélica e horaciana), na concepção de Lukás, a personagem continua sendo vista como modelo humano.

Ainda no começo do nosso século, na década de 20, Forster distingue as personagens romanescas em duas espécies: "as personagens redondas" (round) e "personagens planas" (flat). (30)

As "personagens planas" são estáticas, apresentam um único traço, uma única realidade, não evoluem no transcorrer da narrativa, suas ações não causam nenhuma surpresa ao leitor. Este tipo de personagem geralmente é caricatura e apresenta natureza cômica ou humorística. Podem ser chamadas de "tipos" ou "caricatura" ⁹.

As "personagens redondas", ao contrário das personagens

⁹ O conselheiro Acácio de O Primo Basílio, por exemplo, apresenta como único traço que o caracteriza "a verborreia solene e oca". É um exemplo de "personagem tipo".



planas, são dinâmicas, apresentam multiplicidade de traços, várias qualidades, evoluem no transcorrer da narrativa, suas ações podem causar muitas surpresas ao leitor.

A concepção de personagens como um ser fictício relacionada à pessoa permanece entre os estudiosos da literatura até que os estudos feitos pelos formalistas russos (1916) resultem numa nova concepção de personagem. Para eles, a personagem é um dos componentes da fábula e adquire sua "especificidade de ser fictício" no decorrer da narrativa, de acordo com as regras próprias da trama. A personagem passa a ser vista como um ser de linguagem que apresenta características próprias.

Muitos estudiosos se preocuparam em estudar a personagem como Philippe Hamon, Vladimir Propp, Edwin Muir e R. Quellet e Bourneuf. Entre os estudiosos citados, para os estudos aqui apresentados, ocupar-nos-emos especialmente das idéias de R. Quellet e Bourneuf, as quais nos parecem perfeitamente aplicáveis ao estudo das personagens lobatianas, sem deixarmos de usar as demais.

R. Bourneuf e R. Quellet afirmam existir uma relação entre as personagens do romance. Para eles, as personagens "agem umas sobre as outras e revelam-se umas às outras". Como exemplo, citam um trecho de *Madame Bovary* através do qual temos três pontos de vista diferentes sobre Emma: de León, Homais e Charles. (05, p. 200)

Enfim, parece-nos claro que os autores modernos encaram a personagem como um ser fictício, com características próprias, como um ser complexo situado dentro da especificidade do texto a que pertence.



2. As personagens do Sítio do Picapau Amarelo

Concordando com a teoria de Ducrot e Todorov sobre a relação personagem-pessoa, podemos afirmar que as personagens criadas por Lobato mantêm uma relação com pessoas, pois, como afirma o próprio Lobato, suas personagens foram inspiradas em pessoas conhecidas.

Durante uma entrevista, Lobato fala como surgiram Dona Benta e Tia Nastácia:

- Como nasceu a dona Benta?
-- Eu andava no Colégio Paulista em Taubaté. (...) Ora, havia lá m rapaz chamado Pedro de Castro (...) Esse Pedro de Castro costumava falar em sua avó, de nome Benta. Achei curioso o nome e, mais tarde, quando precisei batizar a vovó de Narizinho, foi a avó de Pedro de Castro quem me forneceu o nome...
-- E nasceu Dona Benta! Mas a tia Nastácia? Qual a sua história?
-- Tive em casa uma Anastácia, ama do meu filho Edgard. Uma preta alta, muito boa, muito resmunguenta, hábil quituteira. Tal qual a Anastácia ou a tia Nastácia dos livros. (44, p. 136)

Não só Nastácia e Dona Benta mas Pedrinho, Visconde e Emília também foram criadas com inspiração em pessoas e experiências passadas.

Mesmo sendo inspiradas em pessoas reais, as personagens de Lobato, ao adquirirem vida, vão perdendo a identidade com os seres a partir dos quais foram criadas. Passam por um processo de transformação cujo maior exemplo é Emília. Quando boneca, era um brinquedo. Depois, transformou-se em gente e passou a agir de acordo com a própria consciência.

Em suas aventuras, as personagens lobatianas vivem situações



que, mesmo parecendo absurdas, irreais aos olhos dos adultos, fazem sentido. Há coerência nas ações das personagens. Assim como o já citado Indiana Jones, enfrentam situações complicadas e conseguem sair delas mesmo tendo que recorrer a elementos mágicos como o "pó de pirlimpimpin" e o "faz-de-conta".

Portanto, podemos afirmar que as obras de Lobato apresentam "verossimilhança interna", a qual podemos notar mesmo quando um herói como Hércules precisa ser ajudado pelos "humanos picapaus" ou então quando uma boneca de pano começa a falar:

A viagem a Creta era longa.(...) Emília propôs que em vez de partirem "a pé", como das outras vezes, partissem "a pó".

-- Sim todos aspiramos uma pitada de pirlimpimpin e num fíum estamos em Creta.

(...) O primeiro a acordar em Creta foi Pedrinho. (p. 1450)

Veio a boneca. O doutor escolheu uma pílula falante e pôs-lhe na boca.

(...) Emília engoliu a pílula muito bem engolida, e começou a falar no mesmo instante.

(...) E falou falou falou mais de uma hora sem parar. (p. 15)

Emília pensou rapidamente...(...) Pensou e gritou para Hércules:

— Atraique-se com ele, senhor Hércules! Grude-se no pescoço do leão e vá apertando até que ele morra de falta de ar... (p. 1332)

As personagens criadas por Lobato são criaturas diferentes que vivem situações especiais. Como diz Emília ao pastorzinho quando se encontra na Grécia Heródica, em *O Minotauro*, eles são diferentes dos outros homens:

Bem se vê que não nos conhece pastorzinho! Não somos criaturas iguais às comuns. Somos do Picapau Amarelo, entende? (p. 1266)



Ao criar suas personagens, Lobato dá asas à sua imaginação e acaba criando um mundo novo, diferente, onde tudo é possível, basta penetrar no mundo mítico, usar a imaginação, enfim, ser criança. Neste novo mundo, o real (quotidiano) e o maravilhoso (fantasia) se misturam propiciando às suas personagens aventuras jamais vividas por outras personagens em contato com divindades e personalidades importantes da Grécia Antiga.

Quando Emília, Visconde e Pedrinho encontram Lúcio, o asno, não se assustam quando o animal começa a falar:

Meninos comuns que ouvissem essas palavras da boca de um asno haviam de encher-se de verdadeiro terror - mas os pica-pauzinhos eram crianças que não se admiravam de coisa nenhuma neste mundo. Tudo lhes parecia naturalíssimo. (p. 1493)

Como diz o narrador: "Tudo lhes parecia naturalíssimo". Portanto, uma boneca que fala, um cientista feito de sabugo de milho, um centauro ou um asno falante, entre outras maravilhas criadas por Lobato, tudo lhes é bastante natural.

Chegar ao Olimpo, lugar jamais alcançado pelos simples mortais, viver aventuras ao lado de um grande herói como Hércules ou até desafiar os deuses como Emília desafiou Hera, são acontecimentos normais para as personagens especiais de Lobato.

Sendo assim, os lugares sagrados, os deuses, os heróis são desmitificados por Lobato, pois ao lado de suas personagens tornam-se seres e lugares comuns, vistos com bastante naturalidade. E, ao mesmo tempo, suas personagens são mitificadas, pois são comparadas aos deuses.



2.1. As personagens do sítio em contato com as divindades mitológicas

3.1. Dona Benta

Em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Lobato junta figuras míticas da Grécia Antiga às personagens humanas do Sítio do Picapau Amarelo.

As personagens do Sítio ora têm de vencer personagens míticas monstruosas como a Esfinge e o Minotauro, ora auxiliam heróis como Hércules e Prometeu, valendo-se da astúcia, da esperteza e da inteligência. ... a mais feita das vozes. (199, p.93)

Inteligência, astúcia e esperteza são as únicas armas possíveis para enfrentar os seres monstruosos, uma vez que estes são dotados apenas de força bruta.

Valendo-se da inteligência, do saber sobre o passado mítico, Emília decifra o enigma da Esfinge e é com astúcia que consegue enganá-la quando os companheiros não conseguem decifrar-lhe o enigma.

É também com "inteligência", com "saber" sobre o passado mítico que os três picapaus (Emília, Pedrinho e Visconde) conseguem lograr o Minotauro, achando a saída do Labirinto. É através do conhecimento do passado, do mito de Teseu e Ariadne, que Emília tem a "grande idéia" de usar carretéis de linha para que possam entrar e sair do Labirinto.



3. O processo de mitificação das personagens

lobatianas

3.1. Dona Benta

Dona Benta, assim como as demais personagens principais criadas por Lobato, aparece descrita pela primeira vez em *Reinações de Narizinho*.

O narrador diz:

... uma velha de mais de sessenta anos... de cestinha de costura ao colo e óculos de ouro na ponta do nariz... a mais feliz das vovós. (48, p.03)

Dona Benta é avó de Pedrinho e Narizinho. É ela a maior autoridade no Sítio, a qual exerce com sabedoria e democracia:

Era a democracia em pessoa - jamais abusou da sua autoridade para oprimir alguém (...) Todos eram livres no sítio e justamente por essa razão nadavam num verdadeiro mar de felicidade.

Apesar da idade, Dona Benta está sempre muito disposta a participar das aventuras com seus netos. Com eles, resolve partir para a Grécia, em *O Minotauro*.

Mesmo sendo uma representante do mundo adulto, Dona Benta acredita nas fantasias do mundo infantil e declara a Narizinho:

Esse mundo em que você e Pedrinho vivem é muito mais interessante do que o nosso.

Além de exercer o papel de "autoridade liberal", Dona Benta possui um saber científico, o qual transmite às crianças durante



os seres.

Dona Benta também é uma senhora muito culta, conhece toda a história da Grécia, é grande admiradora da arte grega, do pensamento grego e da mitologia grega. Entre outras coisas, demonstra conhecimento sobre o teatro grego:

(...) Foram os gregos os criadores do teatro no mundo, a coisa começou sabe como? com as festas, os cantos e as danças rústicas em homenagem a Dionísio ou Baco, o deus do vinho e da alegria... (p. 1311)

Na Grécia Antiga, em *O Minotauro*, os gregos muito se admiram do saber de Dona Benta e acreditam que possui poderes como os adivinhos.

Muitas vezes, as próprias personagens lobatianas admiram-na como uma deusa. Emília chega a compará-la a Circe¹⁰, pois aos seus olhos, a velha com o seu saber sobre o passado transforma os seres como se fosse uma feiticeira.

O poder de transformação de Dona Benta é o saber, o conhecimento da história da humanidade.

Emília diz:

¹⁰ Circe era irmã de Pasífae e Eetes, filha do Sol e da ninfa Pérseis, uma das Oceânidas, ou segundo outros, do Dia e da Noite. Era hábil em magias, sobretudo na arte de envenenamentos.

Matou, utilizando-se de seus poderes, seu marido Sarmates, o que a tornou odiosa a seus súditos, que a obrigaram a fugir.

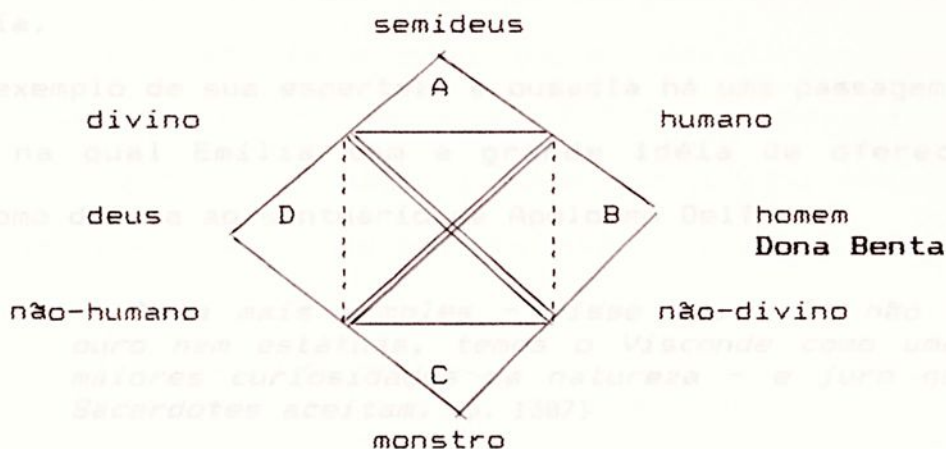
A ilha de Ea ficou sendo sua moradia. Nessa ilha transformou a jovem Cila em monstro por ser amada de Glauco, por quem se apaixonara. O mesmo fez a Pico, rei da Itália, por quem se apaixonara, porque o rei se recusou a abandonar sua mulher Canente para viver com ela.

Ulisses, quando chegou à ilha habitada por Circe, só conseguiu escapar de sua magia graças às recomendações de Hermes e ao auxílio de Atena. Circe arrumou um jeito de detê-lo nas armadilhas do amor. Para agradá-lo restituiu seus companheiros à forma primitiva, pois os havia transformado em animais.

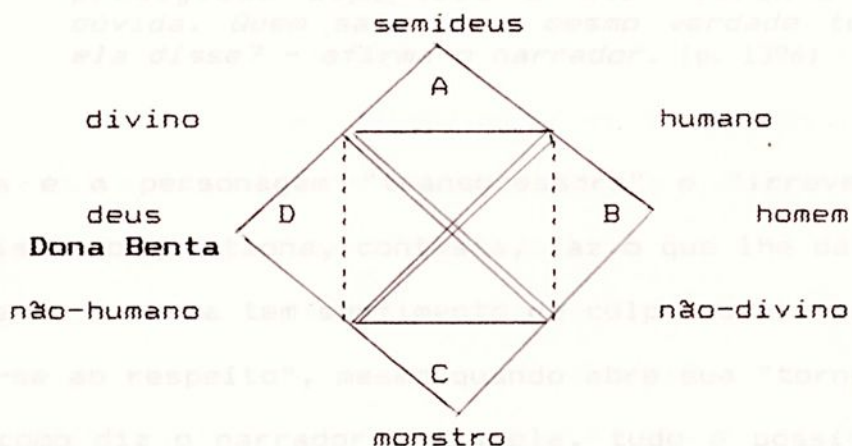


Transforma animais em seres racionais e lindos de alma... (p. 1422)

Empregando o octógono semiótico, podemos afirmar que Dona Benta se encontra no eixo **B**: humano e não-divino aos olhos das demais personagens que, como ela, se qualificam como seres humanos.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Dona Benta também se encontra no eixo **D**: divino e não-humano aos olhos dos gregos e às vezes aos olhos dos próprios picapaus por causa da sua sabedoria.



3.2. Emília

Em *Narizinho Arrebitado*, obra em que aparece pela primeira vez, Emilia é apresentada ao leitor como uma boneca de pano. Logo começa o seu processo de transformação: começa a pensar e agir como uma pessoa, transforma-se em gente.

Em muitos momentos surpreende pela esperteza, ousadia e inteligência.

Como exemplo de sua esperteza e ousadia há uma passagem em *O Minotauro* na qual Emilia tem a grande idéia de oferecer o Visconde como dádiva ao santuário de Apolo em Delfos:

-- Nada mais simples - disse ela - Se não temos ouro nem estátuas, temos o Visconde como uma das maiores curiosidades da natureza - e juro que os Sacerdotes aceitam. (p. 1307)

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Emilia se mostra bastante esperta conseguindo enganar a todos do bando quando afirma ver com seus "olhos telescópicos" uma fênix renascer das próprias cinzas:

Desse modo Emilia embaçou a todos com a sua prodigiosa esperteza e até Pedrinho ficou na dúvida. Quem sabe se é mesmo verdade tudo quanto ela disse? - afirma o narrador. (p. 1396)

Emilia é a personagem "transgressora" e "irreverente" de Lobato, pois tudo questiona, contesta, faz o que lhe dá na cabeça sem nada temer e nunca tem sentimento de culpa ou arrependimento. Sempre "dá-se ao respeito", mesmo quando abre sua "torneirinha de asneira", como diz o narrador. Para ela, tudo é possível, basta



querer. Sente-se livre para falar asneiras, agredir ou xingar quando julgar necessário.

Quando resolve libertar Prometeu, desafia o temido Zeus sem temer as conseqüências de seus atos.

Ao desafiar Zeus sem que nada lhe aconteça, Emília é **mitificada**, pois ninguém jamais ousou desafiá-lo sem que sofresse as conseqüências de tais atos, e o deus supremo é **desmitificado**.

Emília é autoritária e dominadora. Domina o Visconde, Hércules e todos do bando. Hércules vê Emília como uma deusa, como um ser que está acima dele, o herói. Para ele, Emília é a verdadeira heroína. Ele apenas executa suas ordens:

instrumento crítico, podemos afirmar que Emília se encontra no

vivo Dr. Jekyll (...) Hércules não duvidou naquele momento nem nunca. Ficara tão escravo daquela criaturinha, que era Emília dizer, era ele jurar em cima, como se ela fosse o próprio escudo da deusa Palas. (p. 1396)

Como já foi dito anteriormente, Emília passa por um processo de transformação ao longo das obras de Lobato. Segundo a teoria de Forster, Emília pode ser classificada como "personagem redonda", pois evolui a ponto de causar surpresas para as demais personagens e para o leitor. Emília evolui a ponto de superar a própria deusa Atena em esperteza e inteligência. Quando decide, apoiada pelos companheiros, libertar Prometeu, dispensa a ajuda de Atena, ou seja, a idéia de cegar o abutre que comia o fígado de Prometeu, afirmando ter uma idéia melhor.

Não só nesse tempo, podemos afirmar que Emília também se encontra no vivo Dr. Jekyll e não hesando aos olhos dos gregos, de Hércules e dos gregos por causa da sua sabedoria.

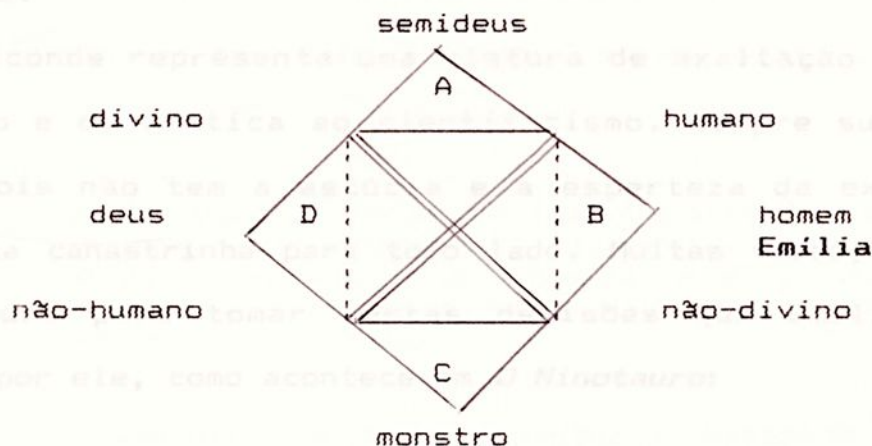
Assim, Emília é **mitificada** e a deusa é **desmitificada**. Há momentos em que Emília, além de dominadora e autoritária, mostra-se bastante "dura" e egoísta. Isso acontece, por

exemplo, quando o Visconde quebra a perna e Emília se recusa a usar sua varinha de condão para virar a perna quebrada do Visconde em perna nova.

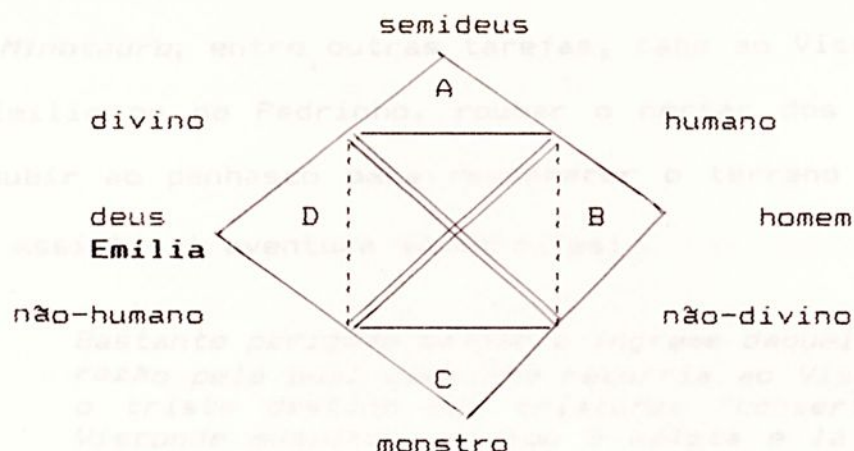
Emília desafia não só Zeus mas também Hera, e novamente nada lhe acontece. Emília é **mitificada** e Hera, **desmitificada**.

Admirada por Hércules e pelos próprios deuses, Emília encontra-se no mesmo plano dos imortais.

Baseando-nos na afirmação de Bourneuf e Ouellet, isto é, de que as personagens "agem umas sobre as outras e revelam-se umas às outras", podemos analisar as personagens lobatianas empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier. Empregando este instrumento crítico, podemos afirmar que Emília se encontra no eixo **B: humano e não-divino** aos olhos das demais personagens lobatianas que, como ela, se qualificam como seres humanos.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Emília também se encontra no eixo **D: divino e não-humano** aos olhos dos gregos, de Hércules e dos deuses por causa de sua sabedoria.



3.3. Visconde

Visconde de Sabugosa é um boneco feito de sabugo de milho com uma cartola na cabeça, que mais parece uma "aranha de cartola", como diz o narrador. É um grande cientista, um grande teórico, mas para as coisas práticas da vida, é bastante desajeitado.

O Visconde representa uma mistura de exaltação do saber científico e de crítica ao cientificismo. Sempre submisso a Emília, pois não tem a astúcia e a esperteza da ex-boneca, carrega sua canastrinha para todo lado. Muitas vezes, sente-se tão inseguro para tomar certas decisões que Emília acaba decidindo por ele, como acontece em *O Minotauro*:

Agora, porém, estava de boné de capitão. Isso o atrapalhou. Quer levar a cartola ou o boné? Emília resolveu o caso.

-- Leve a cartolinha (...) O Visconde não discutiu; levou cartolinha na cabeça e pronto. (p. 1256)

O único "consertável", como diz Emília, o Visconde é sempre requisitado nos momentos difíceis.

Em *O Minotauro*, entre outras tarefas, cabe ao Visconde, por ordem de Emília ou de Pedrinho, roubar o néctar dos deuses do Olimpo e subir ao penhasco para reconhecer o terreno em Lerna, quando vão assistir à aventura de Hércules:

Bastante perigoso galgar o íngreme daquelas pedras, razão pela qual Pedrinho recorria ao Visconde. Ah, o triste destino das criaturas "consertáveis". O Visconde suspirou, arriou a maleta e lá se foi...
(p. 1275)

O Visconde sente muito medo de Emília, principalmente quando ela fala em depená-lo ¹¹:

Ao ouvir aquele "depenava" o Visconde interrompeu as cabriolas e pôs-se a tremer como geléia (...). Tanto Emília o ameaçou com isso, desde os começos da vida do Visconde, que o terror ficou incrustado em seu subconsciente... (p. 1417)

Assim como Emília, o Visconde também passa por um processo de transformação. Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o narrador diz:

O Visconde já de algum tempo andava transformando. Mudara muito. Perdera a casmurrice antiga, ria-se, dizia graças - e chegou até a dançar de contentamento - coisa que deixou Emília muito apreensiva.(p. 1350)

Durante o processo de transformação, o Visconde se torna mais humano, chega a se apaixonar pela pastora Climene:

dos gregos por causa de sua sabedoria.

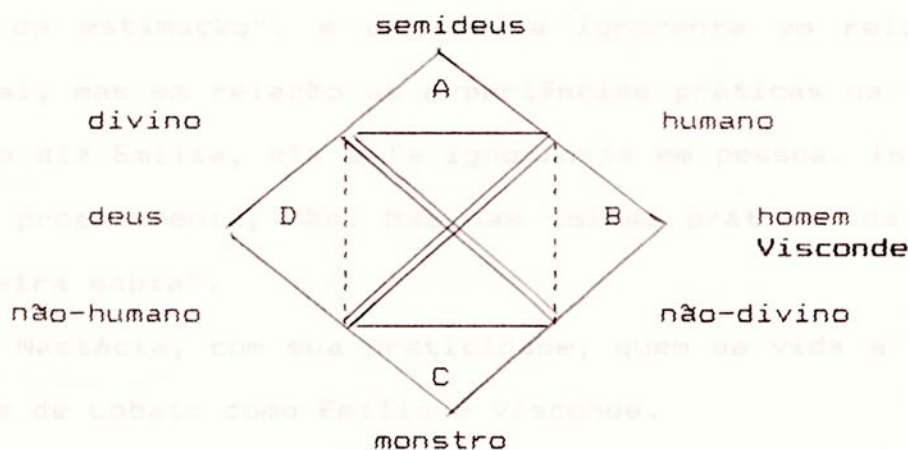
¹¹ A palavra depenar é aqui empregada com o sentido de destituir o Visconde de suas características humanas (roupa e cartola).



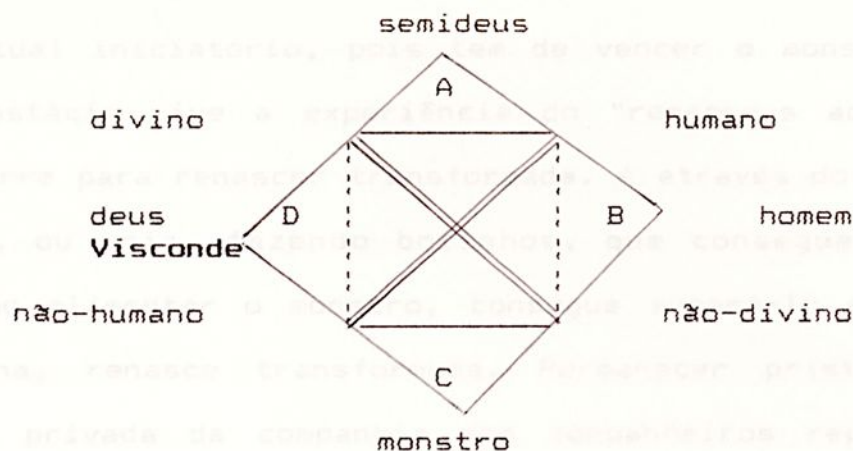
Sim, o Visconde ficava outro, perto da pastorinha.
Se ia falar, engasgava. Se ia andar, tropeçava...
(p. 1428)

Mas, para Hércules, o Visconde é um grande sábio que está acima dos homens comuns. Durante a realização dos doze trabalhos, o Visconde tem um papel decisivo para que o herói saia vencedor. Somente o Visconde, com seu saber científico, como um deus, é capaz de curar Hércules quando este fica doente.

Empregando o octógono de Greimas e Rastier, podemos afirmar que o Visconde também se encontra no eixo B: humano e não-divino aos olhos das demais personagens lobatianas que, como ele, se qualificam como humanos.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que o Visconde se encontra no eixo D: divino e não-humano, aos olhos de Hércules e dos gregos por causa de sua sabedoria.



3.4. Tia Nastácia

Tia Nastácia é a cozinheira do Sítio. Sabe fazer bolinhos, quitutes e assados de dar água na boca. Como diz o narrador, "é uma negra de estimação". É uma negra ignorante em relação ao saber formal, mas em relação às experiências práticas da vida, é sábia. Como diz Emília, ela é "a ignorância em pessoa. Isto é... ignorante, propriamente, não. Mas nas coisas práticas da vida é uma verdadeira sábia".

É tia Nastácia, com sua praticidade, quem dá vida a algumas personagens de Lobato como Emília e Visconde.

Apesar de muito medrosa, Nastácia também participa das aventuras do pessoal do Sítio. É durante uma das viagens que Nastácia acaba prisioneira do Minotauro.

Emília chega a compará-la a Ligeia:

3.4.1 O "regressus ad uterum" de Nastácia

Em *O Minotauro*, Nastácia torna-se prisioneira do Minotauro no Labirinto.

Ao se tornar prisioneira do Minotauro no Labirinto, passa por um ritual iniciatório, pois tem de vencer o monstro que a ameaça. Nastácia vive a experiência do "regressus ad uterum", isto é, morre para renascer transformada. É através do seu saber culinário, ou seja, fazendo bolinhos, que consegue vencer o monstro. Ao alimentar o monstro, consegue superá-lo e torna-se uma heroína, renasce transformada. Permanecer prisioneira no Labirinto, privada da companhia dos companheiros representa a morte para Nastácia.

A própria viagem feita pelos picapaus à Grécia Antiga também é uma forma de "regressus ad uterum". Para que possam compreender o presente, é necessário retornar ao passado, à origem da nossa civilização.

Nastácia é tão amada por todos lá no Sítio, que resolvem organizar uma expedição para resgatá-la das garras do monstro na Grécia Antiga.

Quando ainda se encontra prisioneira do Minotauro, sua ausência no Sítio causa a maior choradeira.

Na Tessália, enquanto procuram pela preta velha, Emilia a descreve ao pastor, pedindo-lhe informações:

-- Uma beijuda... com reumatismo na perna esquerda, nó na tripa, analfabeta, pé chato, gengiva cor de tomate, assassina de frangos, patos e perus, boleira aqui na pontinha... (p. 1260)

Emília chega a compará-la a Circe:

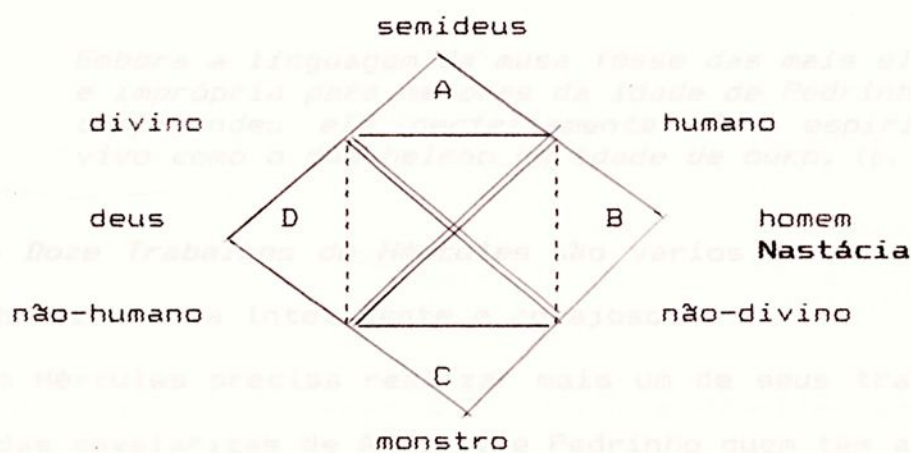
-- Tia Nastácia é a Circe da cozinha. Pega um pato e faz um pato com arroz que é da gente comer e berrar por mais. E para doces então, não há igual... (p. 1445)

Assim como Circe transforma homens em animais, Nastácia transforma animais em deliciosos pratos.

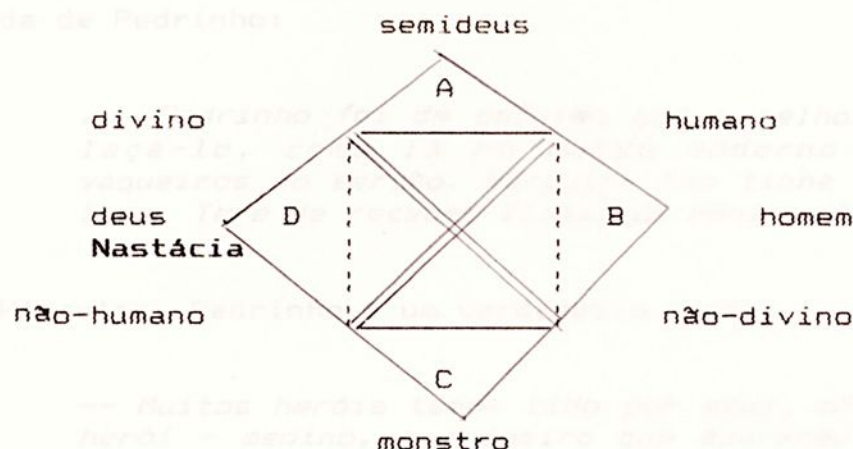
O poder que Nastácia exerce sobre as pessoas através da comida vai exercê-lo também para vencer o monstro Minotauro que a ameaça.

Ao alimentar o monstro com seus bolinhos, Nastácia passa a exercer um poder sobre ele que o transforma. O monstro deixa de ser um terrível antropófago e torna-se um mero gordo comedor de bolinhos. E assim, o Minotauro é **desmitificado**, perde a sua monstruosidade e Tia Nastácia é **mitificada**: transforma-se na heroína que dominou o monstro.

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Tia Nastácia se encontra no eixo **B: humano e não-divino** aos olhos das demais personagens lobatianas que, como ela, se qualificam como um ser humano comum.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Tia Nastácia também se encontra no eixo **D: divino e não-humano** por causa do domínio do Minotauro com seu saber culinário.



3.5. Pedrinho

Pedrinho é neto de Dona Benta e primo de Narizinho. Mora na cidade, mas adora passar as férias no sítio da avó. É um menino muito inteligente e esperto.

Em *O Minotauro*, enquanto conversa com o Velho (História) durante o sono, o narrador diz a seu respeito:

Embora a linguagem da musa fosse das mais elevadas, e imprópria para menores da idade de Pedrinho, tudo compreendeu ele perfeitamente. Seu espírito era vivo como o dum heleno da idade de ouro. (p. 1264)

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules* são vários os momentos em que Pedrinho se revela inteligente e corajoso.

Quando Hércules precisa realizar mais um de seus trabalhos: a limpeza das cavaliças de Augias, é Pedrinho quem tem a grande idéia de desviar o curso do rio:

O rosto de Hércules iluminou-se. Estava ali uma idéia maravilhosa (...). E mais uma vez o herói assombrou-se da extraordinária inteligência daquele picapauzinho. (p. 1411)

Também quando vai capturar o touro de Creta, o herói grego recebe ajuda de Pedrinho:

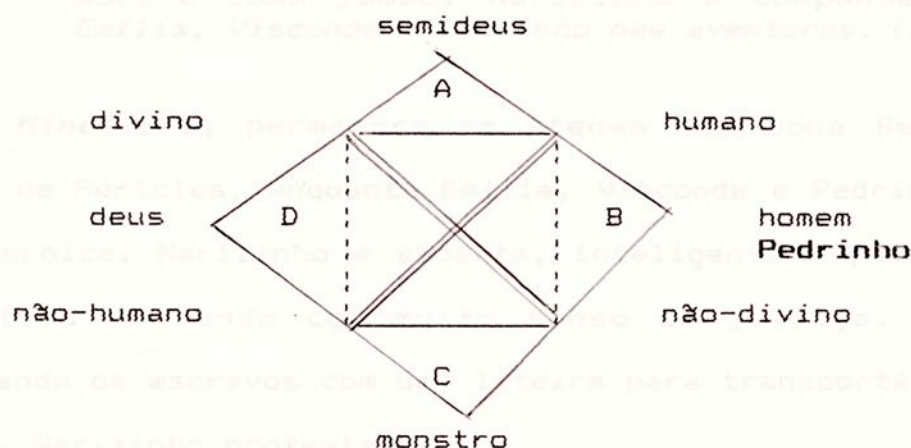
... Pedrinho foi de opinião que o melhor meio era laçá-lo, como lá no mundo moderno fazem os vaqueiros do sertão. Hércules não tinha prática de laço. Teve de receber lições do menino. (p. 1451)

Para Hércules, Pedrinho é um verdadeiro herói:

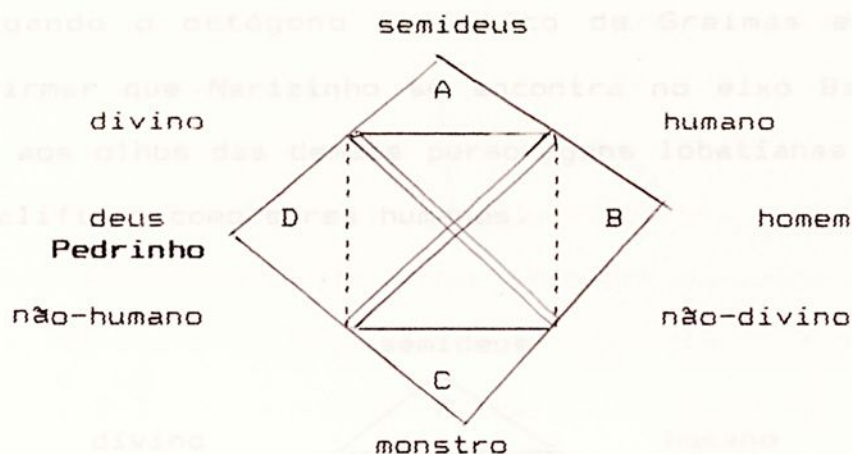
-- Muitos heróis temos tido por aqui, oficial, mas herói - menino, o primeiro que apareceu na Hélade foi você. (p. 1451)

3.5. Narizinho

Empregando o octógono semiótico de Greimas e Rastier, podemos afirmar que Pedrinho se encontra no eixo **B: humano e não-divino** aos olhos das demais personagens lobatianas que, como ele, se qualificam como seres humanos.



Mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que Pedrinho também se encontra no eixo **D: divino e não-humano** aos olhos dos gregos por causa de sua coragem e sabedoria.



3.6. Narizinho

Narizinho é uma menina chamada Lucia, neta de dona Benta.

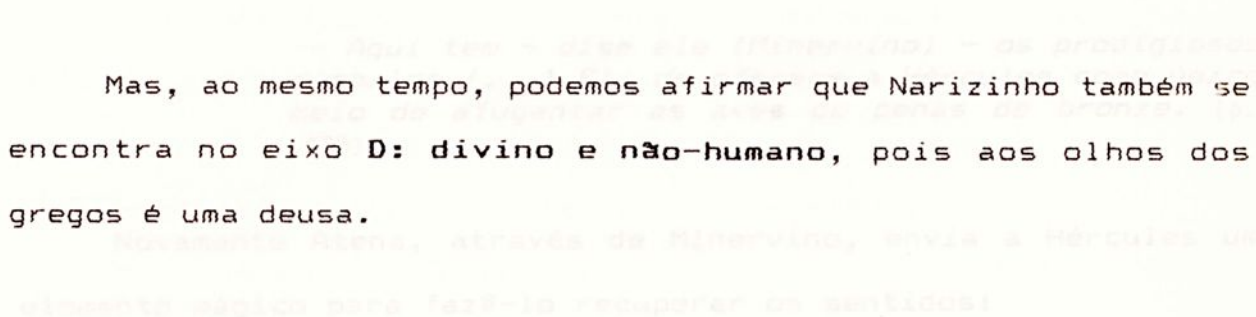
Como diz o narrador:

É... a mais encantadora das netas, tem sete anos, é morena como jambo. Narizinho é companheira de Emilia, Visconde e Pedrinho nas aventuras. (p. 03)

Em *O Minotauro*, permanece em Atenas com Dona Benta na residência de Péricles, enquanto Emilia, Visconde e Pedrinho vão à Grécia Heródica. Narizinho é esperta, inteligente e possui uma visão crítica do mundo com muito senso de justiça. Quando Péricles manda os escravos com uma liteira para transportá-la com Dona Benta, Narizinho protesta:

-- Não tenho coragem de entrar nisso, vovó! Desaforo. Gente como nós a nos carregar. Nunca! E ainda chamam a isto democracia... (p. 1256)

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Narizinho permanece no sítio em companhia de Dona Benta, enquanto Pedrinho, Emilia e o Visconde vão à Grécia do tempo de Hércules.



4. Os elementos mágicos como auxílio do sobrenatural

O auxílio que os deuses prestam aos heróis, muitas vezes se dá através de elementos mágicos que lhes são enviados através de mensageiros. Na classificação de Propp, corresponde à XIV função: "transmissão", isto é, o herói recebe de um auxiliar o elemento mágico necessário para ajudá-lo em suas tarefas.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Atena envia a Hércules os címbalos confeccionados por Hefestos com os quais consegue afugentar as aves de Estinfale. O címbalo possui um som ensurdecedor. Só assim Hércules consegue vencer as aves monstruosas:

-- Aqui tem - disse ele (Minervino) - os prodigiosos címbalos (...) Ela os oferece a Hércules como único meio de afugentar as aves de penas de bronze. (p. 1430)

Novamente Atena, através de Minervino, envia a Hércules um elemento mágico para fazê-lo recuperar os sentidos:

... Minervino não tardou a aparecer! E apareceu já ciente de tudo e com o remédio na mão. (...) derramou-lhe na boca entreaberta várias gotas do filtro mágico. Foi a conta, o herói abriu um olho... (p. 1450)

5.1. Elementos mágicos criados por Lobato

As personagens lobatianas, assim como os deuses, utilizam-se de elementos mágicos para auxiliá-las.

Em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, o auxílio



de elementos mágicos acontece sempre que as personagens precisam ser transportadas no tempo e/ou espaço.

Esse deslocamento espaço-temporal das personagens lobatianas corresponde à XV função de Propp: "deslocamento espacial", isto é, o herói é conduzido, ou levado perto do lugar em que se encontra o objeto de sua busca.

Para auxiliar suas personagens nas aventuras pela Grécia, Lobato cria elementos mágicos com os quais as personagens conseguem vencer os inimigos. São eles: o "tchibum", o "pó número 2", o "rádio", o "pó de pirlimpimpim", o "faz-de-conta", a "varinha de condão".

Em *O Minotauro*, no Sítio (espaço tópico), Dona Benta, os netos e os animais sentem falta do "objeto perdido", Tia Nastácia, aprisionada pelo inimigo, o Minotauro. Partem rumo à Grécia Antiga em busca desse "objeto perdido" (XI função proppiana: "partida") utilizando-se do elemento mágico: o "Tchibum" (XIV função proppiana: "transmissão").

Com apenas um fechar de olhos, fazem "tchibum", isto é, através da imaginação, são transportados da Grécia Moderna para a Grécia de Péricles:

Todos concordaram e, fechando os olhos, fizeram tchibum! Foram sair lá adiante em plena Grécia de Péricles. Tudo mudou como por encanto. (p. 1230)

O "pó número 2" é usado em *O Minotauro* para transportar Emília, Pedrinho e o Visconde no tempo e no espaço. São transportados do séc. V a.C., em Atenas, para o séc. XV a.C., na Tessália:



As pitadinhas do pó foram aspiradas a um tempo, sem perda de uma só isca - e como por encanto os três pequenos heróis desapareceram do iate. (p. 1256)

O "pó número 2" é usado novamente quando os **picapaus** e Tia Nastácia retornam da Grécia Heróica para a Grécia de Péricles:

As quatro pitadas foram absorvidas pelos narizes e fium! Quando abriram os olhos estavam no tombadilho do iate, diante da boca aberta de Rabicó. (p. 1311)

O "pó número 2" também é usado para o retorno das personagens ao Sítio quando já venceram o inimigo e resgataram o objeto perdido, Tia Nastácia, reparando o dano causado pelo inimigo (Minotauro). A reparação do dano corresponde à XIX função proppiana: "reparação", e o "retorno" à XX função proppiana. Embora o narrador não diga nada sobre isso, podemos concluir que o pó foi usado, porque era a única maneira de as personagens retornarem ao Sítio.

É através do "rádio", inventado pelo Visconde, que Emilia, Pedrinho e o próprio Visconde conseguem se comunicar com Dona Benta. Esse aparelho possibilita a comunicação entre o pessoal do Sítio não só através do espaço, mas também através do tempo:

De modo que Pedrinho podia do tempo em que se achava (século XV antes de Cristo) expedir mensagens para o século em que se achava Dona Benta (Século V antes Cristo). (p. 1272)

O "pó de pirlimpimpim" é usado para transportar os **picapaus** de um lugar para outro. Como descreve o narrador, "o pó de pirlimpimpim causava uma total perda de sentidos..." (p. 1327)

Em *O Minotauro*, os **picapaus** aspiram o pó para serem transportados da Tessália para a Argólia para que possam assistir



à façanha de Hércules contra a Hidra. O pó é usado também quando estão em Delfos e pretendem ser transportados para a Ilha de Creta:

A ilha de Creta é longe - disse Pedrinho. - Temos de tomar uma pitada de pó de pirlimpimpim (...) Foram despertar na ilha de Creta... (p. 1308)

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, os picapaus recorrem ao pó de pirlimpimpim várias vezes: quando partem para a Grécia; quando Visconde vai consultar o Oráculo de Delfos para saber por onde anda a corça; quando o Visconde vai buscar a pele do leão da Neméia com o pastorzinho no olival e pára no palácio do rei Polidectes onde assiste à captura da Medusa por Perseu:

O Visconde tirou da cintura o canudinho de pó, tomou uma pitada e um, dois... três! Desapareceu como por encanto. (p. 1350)

Assim como em *O Minotauro*, em *Os Doze Trabalhos de Hércules* os picapaus partem do Sítio (XI função proppiana) que corresponde a uma "situação de equilíbrio", para a Grécia Heróica ("situação de desequilíbrio") através do auxílio de um elemento mágico que também é usado para "retornarem" ao Sítio (XX função proppiana: "retorno"), quando se estabelece de novo a "situação de equilíbrio".

A "varinha de condão", Emilia recebe como presente de Medéia, com a qual se torna poderosa, pois pode virar e desvirar seres e objetos naquilo que quiser:

Os olhos de Emilia chisparam. Seu maior sonho sempre fora possuir uma varinha de condão - para "brincar de virar coisas"... (p. 1487)



Com sua varinha de condão, Emília transforma os moleques de Micenas, que queriam roubar-lhe a vara, em objetos:

Dezenove moleques, dezenove objetos - isso porque, no calor da luta Emília dera a varada num dos dois já derrotados por Pedrinho. (p. 1490)

O "faz-de-conta" é um recurso utilizado por Emília somente nos momentos mais difíceis. Somente Emília o possui. Mas todos acreditam no seu poder de ação.

Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, Emília explica a Hércules como funciona:

Se você faz de conta que uma coisa não é, está claro que ela não é. Tão simples. (p. 1516)

Emília aplica o "faz-de-conta" várias vezes: quando pretende identificar a caverna onde encontra o dragão que guarda os bois de Gerião como meio para chegarem ao Jardim de Hespérides; quando são barrados pelo barqueiro Caronte no Hades, o qual só transporta sombras:

*Emília aplicou o faz-de-conta:
-- Faz de conta que somos sombras... (p. 1551)*

Ao colocar suas personagens em contato com elementos mágicos, Lobato atribui-lhes poderes semelhantes aos poderes divinos, pois um simples mortal não tem a capacidade de se fazer transportar no tempo e no espaço ou transformar objetos como acontece aos picapaus.

Devido aos seus "poderes mágicos", Emília é comparada a Medéia, Circe e à própria deusa Atena.



O próprio narrador comenta o tom de voz de Emília ao responder a Hércules se o herói podia atacar os bois de Gerião:

-- Pode! Era o tom de Medéia e Circe, era o tom dos oráculos. Era o tom de Palas - e Hércules não duvidou nem por um milésimo de segundo. (p. 1514)

Os elementos mágicos usados pelas personagens lobatianas são mágicos quando usados pelos humanos e não pelos seres divinos. Hércules, quando aspira o pó de pirlimpimpim passa mal e acaba precisando da ajuda de Palas Atena que lhe envia um filtro milagroso.

Os elementos mágicos criados por Lobato possibilitam à criança entrar no mundo da imaginação e viver aventuras maravilhosas.

Ao comentar por que escreve para crianças, Lobato diz:

(...) quando falo às crianças do pó de pirlimpimpim, não há uma só que duvide dessa maravilha. Já o adulto sorri imbecilmente - e tenho de explicar-lhe ao ouvido que "pó de pirlimpimpim" é um sinônimo pitoresco do que, sem pitoresco nenhum, eles chamam de "imaginação". (p. 229)

5. A desmitificação dos alimentos dos deuses

Os gregos acreditavam que o mel era um elemento especial, que estava próximo de ser um alimento maravilhoso que pudesse dar ao homem saúde, juventude, felicidade e imortalidade. Sabiam que o mel era fabricado pelas abelhas mas, ao mesmo tempo, acreditavam que caía à noite sob a forma de um orvalho e se depositava nas folhas das árvores.

Para o pensamento mítico grego, era fácil conceber a idéia de que um fato pertencente ao domínio da história natural, como a fabricação do mel pelas abelhas, também pertencesse ao domínio sobrenatural, como a crença na origem divina do mel. Da mesma forma, acreditavam que Hércules era filho de Euritíao, um ser humano, e, ao mesmo tempo, filho de Zeus, o pai divino. Dada sua suposta origem celeste, o mel era visto como um alimento divino. Portanto os gregos acreditavam que seu consumo restaurava a saúde e prolongava a vida. Além de ser usado como alimento, o mel também era usado como medicamento para muitos tipos de doenças. Os gregos acreditavam que o mel era um alimento dos deuses.

Segundo um mito grego, Zeus foi alimentado com mel pelas abelhas. Já outra versão diz que Zeus foi alimentado pelas Plêiades com ambrosia e néctar. Não só Zeus, mas os outros deuses e seus filhos também se alimentavam com o mel ou néctar e ambrosia.

Não há referências na literatura grega em que consistem, com exatidão, o néctar¹² e a ambrosia¹³.

Alguns autores gregos antigos afirmavam que a ambrosia era nove vezes mais potente que o mel, que se tratava de uma substância nutritiva semelhante ao mel, o mel dos deuses.

¹² **Néctar:** aparece no **Novo Dicionário Aurélio** com as seguintes significações: [Do gr. "néktar", pelo lat. "nectare"] S.m. 1. Mitol. A bebida dos deuses: "Este vinho de quinta vale o néctar dos deuses" (José Vieira, *Sol de Portugal*, p. 162) 2. Qualquer bebida deliciosa, saborosa. 3. Fig. Delícia, deleite, encanto. 4. Bot. líquido açucarado que as plantas segregam em várias de suas partes, ditas nectários [Pl.: néctares].

¹³ **Ambrosia** [Do grego "ambrosia", pelo lat. "ambrosia"] S.f. 1. mitol. Manjar dos deuses do Olimpo, que dava e conservava a imortalidade. 2. P.ext. Comida ou bebida deliciosa. 3. Bras. Doce feito com ovos e leite cozidos em calda de açúcar. [Cf. ambrósia e o antr f. Ambrósia.]



Sendo a ambrosia nove vezes mais potente que o mel, alimento que, segundo os gregos, prolongava a vida, dava aos deuses a imortalidade.

Da ambrosia se fazia o unguento com que Hera limpava a própria pele; a ambrosia era o sabão com que Atena lavou Penélope; quando Pátrolo morreu, Tétis derramou ambrosia e néctar nas suas narinas para evitar a decomposição de seu corpo.

Os mitos da ambrosia e do néctar permitiam aos gregos acreditarem na possibilidade de se evitar a doença, a velhice e a morte. Para eles, os deuses são como os homens ou os homens são como os deuses; com uma diferença: os deuses se alimentam com uma comida e uma bebida mágica, que os tornam imortais.

O desejo de alcançar a imortalidade como os deuses era muito grande entre os gregos que acreditavam na possibilidade de se conseguir-la encontrando os alimentos divinos.

Ao ouvir muitas vezes que o néctar e a ambrosia eram o alimento dos deuses e que o mel se assemelhava ao alimento dos deuses, o homem grego associava o consumo do mel ao consumo do néctar e da ambrosia pelos deuses. Acreditava, portanto, que, ao consumir o mel, se associava aos imortais, que partilhavam a natureza deles.

5.1. Os picapaus experimentam os alimentos dos deuses

Em *O Minotauro*, quando Emília, Pedrinho e Visconde chegam à Tessália e dizem ao pastor que pretendem ir ao Olimpo e experimentar o alimento dos deuses, este lhes diz que isto é impossível:



-- Que absurdo! Nunca, nunca, jamais, em tempo algum houve mortal que subisse ao Olimpo e conhecesse a bebida e a comida dos deuses. Os raios de Zeus fulminariam instantaneamente o doido que em tal pensasse. (p. 1259)

Hércules:

O único mortal conhecido pelos gregos que chegou ao Olimpo e provou o alimento dos deuses foi Tântalo.

Mas, em Lobato, os **picapaus** não só conseguem chegar ao Olimpo, como também provar o alimento dos deuses:

(...) eles, os três "picapauzinhos" do Picapau Amarelo - as primeiras criaturas que chegavam até lá!... (p. 1267)

Sendo seres especiais, capazes de chegarem ao Olimpo, os **picapaus** podem ser comparados aos deuses. Por isso provam seus alimentos.

Ao provar o néctar, Emília, assim como os gregos antigos, compara-o ao mel:

-- Ah, era o que eu pensava! Mel dos deuses - mas um mel mil vezes mais gostoso que o das abelhas. Não enjoa, não é doce demais... (p. 1271)

Ao provar a ambrosia, Emília compara-a ao curau de milho verde. Se formos ao dicionário, encontraremos que, no Brasil, se trata de um "doce feito com ovos e leite cozidos em calda de açúcar":

-- Curau de milho verde, Pedrinho! Curau do bom - mas muito melhor do que o de tia Nastácia. Prove... (p. 1271)

Além de experimentar o alimento sagrado dos deuses, o néctar



e a ambrosia, os picapaus também experimentam os pomos de ouro do Jardim das Hespérides pertencentes à deusa Hera. Os pomos de ouro são um presente de casamento que Géia deu a Hera.

Como diz uma das Hespérides em *Os Doze Trabalhos de Hércules*:

Juno mandara para ali o dragão de cem cabeças para guardá-la, pois não queria que ninguém no mundo possuísse nem um pomo sequer. Todos os produzidos eram guardados e enviados para ela no Olimpo. (p. 1541)

Somente os picapaus provam a fruta maravilhosa. Os pomos de ouro são desmitificados, pois descobrem que são apenas laranjas:

Oh, então esses pomos são comestíveis?

-- Sim e deliciosos.

-- Mas não são de ouro?

-- Só na cor. Tornam-se de ouro ao toque de certas varas feiticeiras. (p. 1541)

Pedrinho, muito decepcionado, descascou uma laranja e provou:

(...) uma laranja-lima da boa! Deu uma metade a Hércules e chupou a outra. (p. 1542)

Quando os picapaus provam os alimentos dos deuses e os associam aos alimentos conhecidos pelos homens (mel de abelhas, curau de milho verde e laranja-lima), desfaz-se o mito do misterioso gosto dos alimentos dos deuses. Para eles, não têm nada de especial além do fato de eles serem mais saborosos que os alimentos dos homens.

Portanto, ao mesmo tempo em que os alimentos dos deuses são



desmitificados, os picapaus são mitificados, pois provam os alimentos dos deuses e podem, assim, ser equiparados aos deuses.

6. O deslocamento das personagens lobatianas no tempo e no espaço

Ao falar sobre o "tempo mítico", Mircea Eliade afirma:

(...) ao reatualizar os eventos fabulosos (...) O indivíduo evoca a presença das personagens dos mitos e torna-se contemporâneo deles. Isso implica igualmente que ele deixa de viver no tempo cronológico, passando a viver no tempo primordial, no tempo em que o evento "teve lugar pela primeira vez..." (27, p. 22)

É como acontece com os picapaus, ao retornarem à Grécia Heródica, deixam de viver no tempo cronológico (século XX), que é o tempo presente, e passam a viver no tempo primordial (Grécia Heródica), que é o "tempo das origens", isto é, o tempo em que os trabalhos de Hércules se realizaram.

Assim como esse "retorno à origem" é fundamental para as sociedades primitivas, também é fundamental para os picapaus.

Para eles não basta conhecer o passado através dos livros, querem conhecê-lo, vivenciando-o. Já não basta saber das aventuras de Hércules, é preciso vivê-las ao lado do herói, é preciso retornar à origem do mito, é preciso reatualizá-lo participando do seu evento.

Utilizando-se do elemento mágico (pó-de-pirlimpimpim), os picapaus recuam no tempo, e ao mesmo tempo se deslocam no espaço, isto é, deixam o tempo cronológico e passam a viver o tempo mítico.



Tanto em *O Minotauro* como em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, no início das narrativas, as personagens lobatianas encontram-se no Sítio do Picapau Amarelo, em pleno século XX, espaço conhecido, espaço tópico.

Em *O Minotauro*, partem para a Grécia Moderna (século XX). Há, portanto, apenas um deslocamento no espaço. Em seguida, partem para a Grécia Antiga, para o século de Péricles (439 a.C.), em Atenas (Grécia Histórica).

A Grécia Histórica é o tempo no qual, através das personagens, principalmente Dona Benta, Lobato apresenta um discurso com a função pedagógica, dando ao leitor as informações sobre a política, a arte e a filosofia grega.

Logo depois, Pedrinho, Emilia e o Visconde partem rumo à Grécia Heróica (séc. XV a.C.). É a época dos deuses, heróis e monstros da mitologia. É o tempo de Hércules, da Hidra, do Minotauro, dos centauros e das ninfas.

Durante a narração, o narrador opõe quase sempre Grécia Histórica e Grécia Heróica, evidenciando uma mudança no tempo e no espaço.

Como exemplo podemos citar os capítulos XIV ("Dona Benta e Sócrates") e XV ("Batatas e Sócrates") -- Grécia Histórica; e os capítulos XVI ("A Hidra de Lerna") e XVII ("Ninfas, Náiades, Driades e Sátiros") -- Grécia Heróica.

Para as personagens lobatianas, com o deslocamento no tempo e no espaço, rompem-se as barreiras entre presente, passado e futuro.



Durante um jantar na casa de Péricles, Dona Benta diz:

(...) Onde as separações entre presente, passado e futuro? Todas as paredes caíram. Sou do futuro (...) Sois dum presente que para mim já é recuadíssimo passado. E meu neto Pedrinho está numa era que é remotíssimo passado para mim e para todos vós. E apesar de tantos séculos nos separarem, ei-nos aqui reunidos... (p. 1282)

Para os **picapaus**, as barreiras entre passado, presente e futuro se rompem por causa do saber histórico, isto é, conhecem o passado histórico e mítico da Grécia. Eles conhecem o passado que, para os gregos, é o presente (séc. V a.C.) e também conhecem o séc. XX, que, para os gregos, é o futuro.

Portanto, o que é futuro para os gregos (séc. XX) já é passado para os **picapaus**, quando se encontram no séc. V a.C. Assim, podemos afirmar que os **picapaus** vivem no tempo mítico.

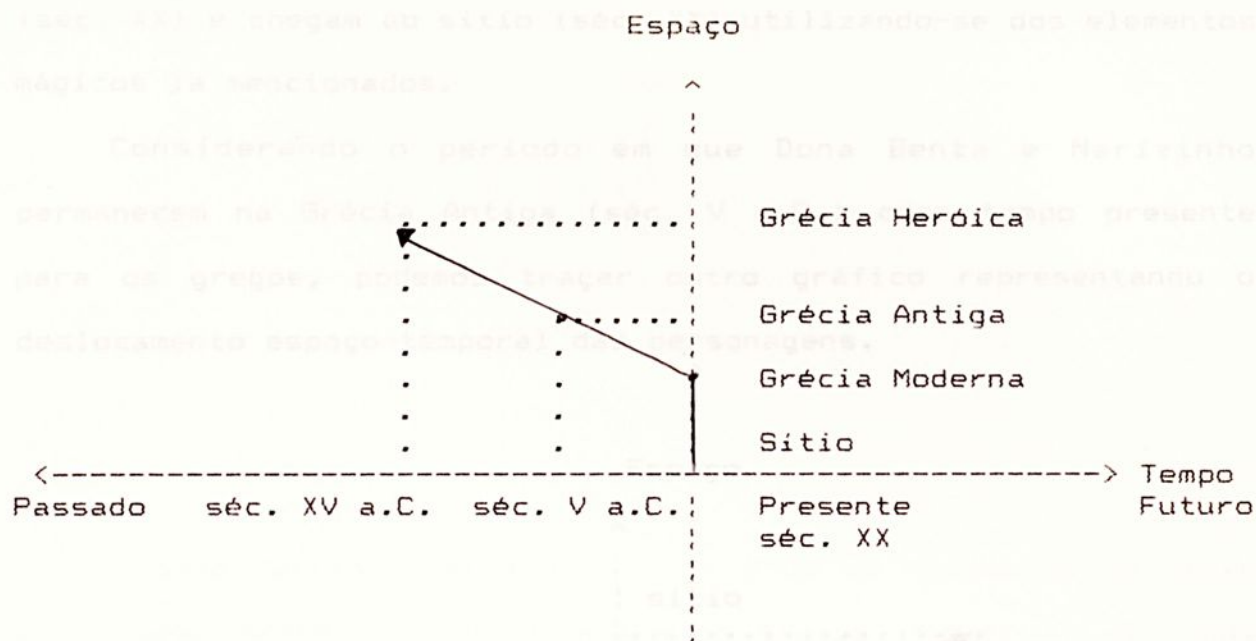
Em *Os Doze Trabalhos de Hércules*, as personagens se deslocam do Sítio (séc. XX) para a Grécia Heróica (séc. XV) diretamente. Não há, como ocorre em *O Minotauro*, a passagem pela Grécia Histórica (séc. V a.C.).

Em seu livro *Tempo e Espaço*, Bachelard fala sobre a possibilidade de se traçar um gráfico com dois eixos: vertical e horizontal para representar o deslocamento das personagens no espaço e no tempo.

Utilizando-nos do gráfico de Bachelard, podemos representar o deslocamento das personagens lobatianas, em *O Minotauro* da seguinte maneira:

Para retornarem ao Sítio, fazem o mesmo trajeto no sentido contrário, ou seja, partem da Grécia Heróica (séc. XV a.C.), passam pela Grécia Antiga (séc. V a.C.), pela Grécia Moderna





Quando os **picapaus** se encontram no Sítio do Picapau Amarelo estão num espaço conhecido (tópico), em pleno século XX que corresponde ao tempo "presente", isto é, o tempo em que vivem. Quando partem rumo à Grécia Moderna (Porto de Pireu), deslocam-se no espaço, mas continuam no século XX ("presente"). O deslocamento no espaço se dá de navio. Em seguida, partem para a Grécia Antiga (séc. V a.C.), espaço atópico.

Há, portanto, um deslocamento no espaço e no tempo, os quais se dão através de um elemento mágico: o "tchibum" (o fechar de olhos). Logo depois, Pedrinho, Emília e o Visconde partem para a Grécia Heróica (séc. XV a.C.), espaço atópico. Novamente um deslocamento no espaço e no tempo, os quais se dão através do elemento mágico: o "pó número 2".

Para retornarem ao Sítio, fazem o mesmo trajeto no sentido contrário, ou seja, partem da Grécia Heróica (séc. XV a.C.), passam pela Grécia Antiga (séc. V a.C.), pela Grécia Moderna

(séc. XX) e chegam ao sítio (séc. XX) utilizando-se dos elementos mágicos já mencionados.

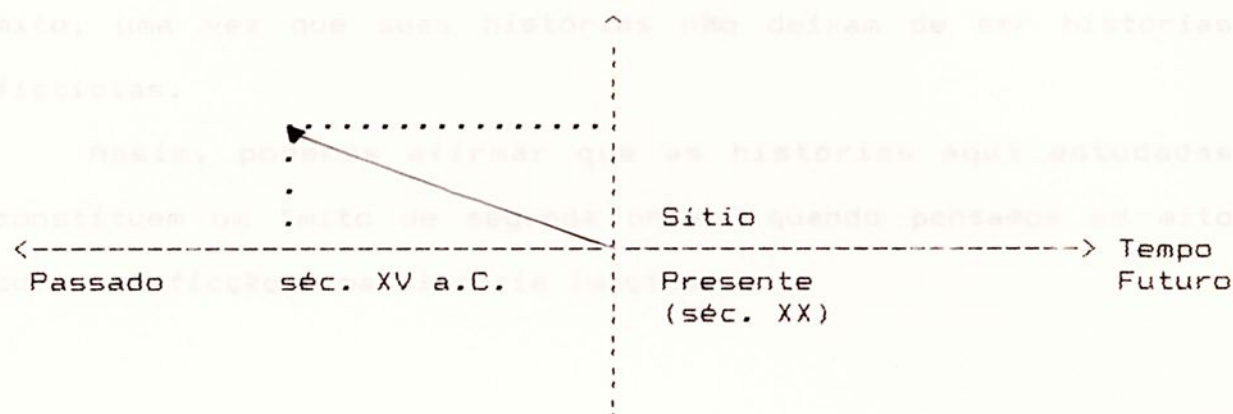
Considerando o período em que Dona Benta e Narizinho permanecem na Grécia Antiga (séc. V a.C.) como tempo presente para os gregos, podemos traçar outro gráfico representando o deslocamento espaço-temporal das personagens.



Quando as personagens lobatianas se encontram na casa de Péricles (séc. V a.C.), os gregos vivem um tempo presente. Quando Pedrinho, Emília e o Visconde partem para a Grécia Heródica (séc. XV a.C.), passam a viver um tempo passado para os gregos e para Dona Benta e Narizinho.

Já o séc. XX torna-se futuro para os gregos que vivem no séc. V a.C., mas para Dona Benta e Narizinho, o futuro (séc. XX) torna-se passado, pois já viveram nesse tempo.

Utilizando-nos novamente do gráfico de Bachelard, podemos representar o deslocamento das personagens lobatianas em *Os Doze Trabalhos de Hércules* da seguinte forma:



Quando Pedrinho, Emilia e o Visconde se encontram no Sítio do Picapau Amarelo, estão num espaço tópico, no século XX, que corresponde ao tempo presente. Em seguida partem para a Grécia Heróica (séc. XV a.C.) deslocando-se para o passado onde realizam suas aventuras, utilizando-se de um elemento mágico: o "pó-de-pirlimpimpim". Enquanto permanecerem na Grécia Heróica, o séc. XX (sítio) torna-se passado. Para retornarem ao Sítio, partem do passado (séc. XV a.C.), Grécia Heróica, para o presente (séc. XX), o sítio de Dona Benta, utilizando-se também de elemento mágico: o "pó-de-pirlimpimpim".

Através da leitura dos gráficos podemos notar que, como diz Dona Benta, "rompem-se as barreiras entre presente, passado e futuro", pois o passado torna-se presente, o presente, futuro, e o futuro, passado, dependendo do momento analisado.

A ruptura das "barreiras" existentes entre passado, presente e futuro permite às personagens lobatianas a reatualização dos mitos. E assim, ao serem reatualizados, os mitos continuam vivos e as personagens passam a viver num "tempo mítico".

Portanto, ao colocar suas personagens em contato com seres

mitológicos, vivendo num "tempo mítico", Lobato cria um novo mito, uma vez que suas histórias não deixam de ser histórias fictícias.

Assim, podemos afirmar que as histórias aqui estudadas constituem um "mito de segunda ordem" quando pensamos em mito como uma ficção, uma história imaginária.

PARTE V

CONSIDERAÇÕES FINAIS



PARTE V

Considerações Finais

Utilizando-se de uma linguagem coloquial sem retórica, assemelhando-se ao discurso infantil, Lobato pretende em *O Minotauro* e em *Os Doze Trabalhos de Hércules* informar ao leitor o que foi a Grécia na Antigüidade. Para isso, coloca suas personagens do Sítio do Picapau Amarelo, definidas pelo próprio narrador como "seres especiais", em contato com seres mitológicos: deuses, heróis e monstros, e com personalidades históricas do período áureo da democracia grega, o século de Péricles.

Ao colocar suas personagens em contato com seres mitológicos e personalidades gregas, Lobato **desmitifica** esses seres mitológicos e essas personalidades gregas ao mesmo tempo em que **mitifica** suas personagens. O processo de **mitificação** e **desmitificação** se dá através de um **saber** sobre a História e sobre o Mito que as personagens lobatianas possuem sobre a Grécia Antiga. Dotadas do **saber**, estas revelam-se superiores aos seres mitológicos, pois dominam o passado, conhecem o presente dos gregos (séc. V a.C.) e o futuro (séc. XX d.C.), que corresponde aos tempos modernos, os quais não são conhecidos nem pelos gregos nem pelos deuses.

Afirmada a superioridade das personagens lobatianas em relação aos seres mitológicos, cabe, agora, a seguinte questão: O que pretendia Lobato com isso?

Não podemos negar sua intenção de mostrar a Grécia Antiga

para a criança, mas, ao mesmo tempo, podemos afirmar que pretendia valorizar a cultura brasileira, valorizar o povo brasileiro como um povo com hábitos e costumes próprios. Isso podemos perceber quando as personagens lobatianas falam aos gregos sobre a vida no Sítio do Picapau Amarelo. Para elas, o sítio é um lugar seguro, onde vivem livremente, onde adquirem o saber sobre as civilizações e podem dar asas à imaginação, é um lugar sagrado e comparado à Grécia Antiga, ao Olimpo dos deuses, enfim, a um verdadeiro paraíso.

Assim, podemos afirmar que o Sítio do Picapau Amarelo simboliza a visão, ou melhor, a esperança que Lobato tinha de que, um dia, o Brasil se tornasse um país democrático, livre, cheio de paz e sabedoria. Sempre cheio de esperança, com espírito nacionalista, Lobato lutou muito pelo progresso do país não só como escritor denunciador dos problemas brasileiros, mas também como brasileiro que participou intensamente das campanhas do ferro, do petróleo e do saneamento básico.

Assim como o Sítio do Picapau Amarelo simboliza o Brasil idealizado por Lobato, as personagens do sítio também simbolizam o povo brasileiro idealizado por Lobato, ou seja, um povo livre, democrático, inteligente, feliz, saudável, que vive em harmonia com a natureza, que é contra a violência e as guerras, enfim, um povo culto, dotado de um saber sobre a história da humanidade e dos fenômenos naturais necessários para seu crescimento espiritual e para o progresso do país.

Concordando com Horácio, quando o poeta afirma que a obra de ficção apresenta uma função pedagógica e está repleta de valores morais, podemos afirmar que as obras de Lobato apresentam uma



função pedagógica e uma ideologia subjacente.

Através das ações das personagens e da própria fala das mesmas, podemos notar essas funções nas obras de Lobato.

Em *O Minotauro*, logo no início, percebemos a função pedagógica da obra. Geralmente nas palavras de Dona Benta, Lobato oferece aos leitores informações sobre a história da Grécia, sobre a cultura, a arte, a mitologia grega. Enfim, mostra o que foi a Grécia Antiga com seus heróis, mitos e governantes.

Enquanto viajam rumo à Grécia, Dona Benta fala sobre as influências da cultura grega na civilização Ocidental, na língua, na arte, no pensamento:

(...) Não tem conta o número de palavras de origem grega que usamos a todo instante, ou na forma que tinham lá ou como ficaram depois das modificações do tempo. (p. 1224)

"Quem estuda os filósofos gregos encontra-se com todas as idéias modernas, ainda as que parecem mais adiantadas. (p. 1227)

A arte grega, por exemplo: não há nas nossas cidades fachada de prédio que não tenha formas ou enfeites, inventados pelos gregos. (p. 1226)

(...) continuou Dona Benta -- A Grécia está no nosso idioma, no nosso pensamento, na nossa arte, na nossa alma, somos muito mais filhos da Grécia do que de qualquer outro país. (p.1226)

Também com a finalidade de informar o leitor sobre a Grécia Antiga, Lobato oferece uma série de dados sobre personalidades gregas importantes como Sólon, Ésquilo e Aristóteles.

Outras personalidades aparecem como personagens participando da história ao lado das personagens lobatianas como Péricles, Fídias, Sócrates, Heródoto, Sófocles e Alcebiades.



Vivendo numa época em que a criança é vista como um "adulto em miniatura", Lobato procura fugir ao modelo de literatura tradicional repleta de valores moralizantes que caracterizam a sociedade burguesa como o "autoritarismo", o "patriarcalismo" e a "religiosidade".

Nas obras de Lobato, instituições que constituem a base da sociedade burguesa como a "Escola", a "Família" e a "Igreja" estão ausentes.

A vida familiar vivida por Dona Benta e seus netos não coincide com o ideal familiar burguês com seu modelo patriarcal autoritário.

Dona Benta, que pode ser vista como "chefe de família", é uma mulher democrata. Em sua companhia todos vivem em liberdade.

A escola desaparece como instituição. Pedrinho está sempre de férias. A aprendizagem se dá através dos livros, das histórias contadas por Dona Benta e através das experiências vividas durante as aventuras. A casa, o lar passa a ser a escola.

A religião não aparece como uma instituição necessária à formação espiritual das crianças. O único acontecimento religioso-social é o casamento de Emília com o Rabicó, o qual não dura muito tempo.

O seu modo de ver a sociedade, as críticas aos valores burgueses, os valores nos quais acredita, enfim, a ideologia que defende, Lobato deixa transparecer nas palavras e comportamentos das suas personagens e até mesmo do narrador.

Entre os valores ideológicos refletidos por Lobato em suas obras, podemos citar:



1. Crítica aos regimes autoritários e defesa da democracia

Lobato defende a democracia, a liberdade e critica os regimes autoritários do Mundo Moderno que colocam o Estado acima dos indivíduos:

Dona Benta: -- Porque para o homem o clima "certo" é um só: o da liberdade. Só nesse clima o homem se sente feliz e prospera harmoniosamente. Quando muda o clima e a liberdade desaparece, vem a tristeza, a aflição, o desespero e a decadência." (p. 1229)

Dona Benta: -- Esta forma democrática de Atenas tropicará no meio do caminho. Será destruída pela palavra "Estado", que crescerá e dominará tudo até chegar à forma totalitária em que o som "Estado" é o total, e nós, os indivíduos, simples pulgas. (p. 1241)

2. Crítica às desigualdades sociais

Lobato critica as desigualdades sociais, a sociedade dividida em classes com a maioria (povo) dominada por uma minoria privilegiada:

Dona Benta: -- Uma sociedade justa não pode ter escravos, Senhor Péricles, e nela todos os trabalhos serão feitos por homens livres. p. 1241)

A esse respeito o próprio Lobato diz, durante uma entrevista:

A nossa ordem social é um imenso canteiro em que as classes privilegiadas são as flores e a imensa massa da maioria é apenas o esterco que engorda essas flores. (Folhetim - Cem Anos de Monteiro Lobato)

3. Crítica às guerras e aos maus governantes

Lobato critica as guerras que acabam com as pessoas e as cidades e, nas palavras de Emilia, fala sobre os aviões usados

para lançar bombas:

Emília: Lá um belo dia a gente abre o jornal e lê umas letras deste tamanho: Rebentou a Guerra. E logo depois está o mundo inteiro dentro da guerra, com os aviões a derramarem bombas do céu e com a matança embaixo feita cientificamente, por meio de maravilhosas máquinas de matar, criadas pelos maiores gênios do mundo moderno. (p. 1524)

Os maus governantes são comparados a "asnos falantes":

Emília: Isto de asnos falantes diz Dona Benta que é o que há mais no mundo. Diz que até nos tronos há asnos falantes - e nos congressos, nos ministérios, nas academias. (p. 1498)

4. Crítica ao fanatismo religioso

Nas palavras de Dona Benta, ao se referir à destruição das obras-primas da Grécia Antiga, Lobato critica o fanatismo religioso que levou à destruição de muitas obras-primas da humanidade:

Dona Benta: A estupidez humana! O fanatismo religioso! Quantas e quantas maravilhas, únicas no mundo, não foram boçalmente destruídas por esses dois cascos de cavalo... (p. 1254)

5. Valorização da natureza e crítica à poluição das grandes cidades

Nas palavras de Narizinho ao comentar a beleza de Atenas, Lobato valoriza a Natureza:

Narizinho: -- Do que mais gosto é de não ver chaminés de fábricas, nem uma! Que limpeza! Que ar claro e gostoso! (p. 1246)

6. Valorização da educação

Nos pensamentos de Hércules, ao comparar os centauros aos homens, é mostrada a importância da educação na formação moral das pessoas:

(...) Que diferença entre ele e os homens também sem educação! E Hércules, com toda sua burrice "teve uma idéia", talvez a primeira idéia de sua vida: que é a educação que faz as criaturas. (p. 1357)

7. Valorização do mundo infantil

Nas palavras do narrador, Lobato valoriza o mundo da criança, suas brincadeiras e imaginação:

Hércules (...) nunca tivera tempo de prestar atenção nesses bichinhos tão interessantes chamados "crianças". Parece que a única preocupação do bicho criança é brincar, brincar e brincar (...) A gente grande não sabe o que é isso, por isso a gente grande é tão infeliz. (p. 1384)

8. Valorização do saber e da inteligência e a desvalorização da força bruta

Visconde: A força não tem esperteza, é burríssima e por isso acaba sempre vencida pela esperteza da inteligência. (p. 1345)

Emília: -- Sei disso, Visconde. Depois que domei o Quindim e agora tomei conta deste Hércules, estou mais convencida que a verdadeira força é cá do miolinho. (p. 1345)

Para que nossas crianças conheçam a nossa história, é preciso conhecer as nossas origens, as quais se encontram também na civilização grega. Por isso, Lobato escreve *O Minotauro* e *Os Doze Trabalhos de Hércules*: para informar e contribuir para a

formação das nossas crianças, levando-as a conhecer a origem da nossa cultura. Para isso, leva-nos junto com suas personagens até o passado, fazendo com que esses "seres especiais", ao lado de seres mitológicos, revivam o passado mítico e histórico da Grécia. *Logos Diolo, 1948.*

Assim, o passado "reatualizado" torna-se presente para as personagens lobatianas e para os leitores que, junto com elas, passam a viver num tempo e espaço míticos. *Arquivo Lobato, nº 274.*

Para finalizar, não podemos deixar de lembrar a preocupação de Lobato com a literatura infantil brasileira. Dotado de um espírito nacionalista, Lobato revela numa carta escrita a Godofredo Rangel sua intenção de criar uma literatura essencialmente nossa, ou seja, uma literatura que valorize a nossa cultura e deixe de ser mera tradução ou simples adaptação da literatura infantil européia: *Da literatura brasileira. São*

Paulo: Cultura, 1980.

Ando com várias idéias. Uma: vestir à nacional as velhas fábulas de Esopo e La Fontaine, tudo em prosa e mexendo nas moralidades. Coisa para crianças (...) Ora, um fabulário nosso, com bichos daqui em vez dos exóticos, se for feito com arte e talento, dará coisa preciosa. As fábulas em português que conheço, em geral traduções de La Fontaine, são pequenas moitas de amora do mato - espinhentas e impenetráveis. Que é que as nossas crianças podem ler? Não vejo nada (...) Fábulas assim seriam um começo da literatura que nos falta. (...) É de tal pobreza e tão besta a nossa literatura infantil, que nada acho para a iniciação de meus filhos..." (A barca de Geyre. T.II, p. 104)

87. BRANDÃO, Junlio de Souza. *Mitologia antiga. Petrópolis: Vozes. 3 vols., 1997.*

88. CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces. Tradução de Adail Uchirejara. São Paulo: Cultrix Pensamento, 1992.*



BIBLIOGRAFIA

01. ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução de Eudoro de Souza. Porto Alegre: Globo, 1966.

02. BELINKY, Tatiana. "Sem fronteiras entre realidade e fantasia". In: *Folhetim - Cem anos de Monteiro Lobato*, nº 274, 1982, p. 8.

03. BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. Tradução de Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra S/A, 1986.

04. BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. São Paulo: Cultrix, 1989.

05. BOURNEUF, R. e OULLET, R. *O universo do romance*. Tradução de José C. S. Pereira. Coimbra: Livraria Almeida, 1976.

06. BRAIT, Beth. *A personagem*. São Paulo: Atica, Série Principios, 1985.

07. BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. Petrópolis: Vozes, 3 vols., 1987.

08. CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara. São Paulo: Cultrix Pensamento, 1992.



09. _____. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1993.
10. CANDIDO, Antônio. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1985.
11. CANDIDO, Antônio e CASTELO, J. Aderaldo. *Presença da literatura brasileira*. São Paulo: DIFEL, 1982, 3 vols.
12. CARDOSO, Ciro F. S. *A cidade-estado antiga*. São Paulo: Atica, Série Princípios, 1985.
13. CASSIRER, Ernest. *Linguagem e mito*. Tradução de J. Guinsburg e Mirian Shcnaiderman. São Paulo: Perspectiva, 1972.
14. CÉSAR, Guilhermino. "Dois momentos de Lobato". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 7-14.
15. CHEVALIER, J. e GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.
16. COELHO, Ney Novaes. *A literatura infantil*. São Paulo: Edições Quiron, 1987.
17. _____. *Panorama histórico da literatura infantil/juvenil*. São Paulo: Quiron, 1985.



18. _____. *O conto de fadas*. São Paulo: Atica, Série Princípios, 1987.
19. COMELIM, P. *Mitologia grega e romana*. Tradução de Thomaz Lopes. Rio de Janeiro: Ediouro.
20. CUNHA, Celso Ferreira. *Gramática da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: FAE, 1983.
21. DIEL, Paul. *O simbolismo na mitologia grega*. Tradução de Roberto Cacuro e Marcos M. dos Santos. São Paulo: Attar Editorial, 1991.
22. DIMAS, Antônio. *Espaço e romance*. São Paulo: Atica, Série Princípios, 1985.
23. D'ONOFRIO, Salvatore. *Da Odisséia a Ulisses. Evolução do gênero narrativo*. São Paulo: Duas Cidades, 1981.
24. _____. *O texto literário, Teoria e Aplicação*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.
25. DURANT, Will. *Nossa herança clássica*. Tradução de Mamede de S. Freitas. Rio de Janeiro: Record, 2ª edição.
26. ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Perspectiva, 1983.



27. ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.
28. _____. *Mito e eterno retorno*. Tradução de José Antônio Ceschin. São Paulo: Mercuryo, 1992.
29. FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
30. FORSTER, E. M. *Aspectos do romance*. Porto Alegre: Globo, 1969.
31. GARCIA, Ellana Yunes. "O pensamento lobatiano: "Princípios" "Meios" e "Fins". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 29-34.
32. GRIMAL, Pierre. *A mitologia grega*. Tradução de Nelson Coutinho. São Paulo: Brasiliense, 1985.
33. GUIMARAES, Ruth. *Dicionário da mitologia grega*. São Paulo: Cultrix, 1991.
34. HOMERO. *A Ilíada*. Tradução e adaptação de Fernando C. A. Gomes. Rio de Janeiro: Edições de Ouro.
35. _____. *Ilíada*. Tradução de Odorico Mendes. São Paulo: W. M. Jackson Inc., 1952.



36. _____. *Odisséia*. Tradução de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1952.
37. _____. *A Odisséia*. Tradução de Odorico Mendes. São Paulo: Atena, 1957.
38. KAYSER, Wolfgang. *Análise e interpretação da obra literária*. Coimbra, Armênio Amado Editor, 1958, V. II.
39. KOTHE, Flávio R. *O herói*. São Paulo: Atica, Série Princípios, 1985.
40. LAJOLO, Marisa. "A modernidade em Monteiro Lobato". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 15-22. São Paulo: Cultrix, 1978.
41. LAROUSSE, Cultural. *Dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Universo, 1992.
42. LEVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia estrutural*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1973. São Paulo: Cultrix, 1987.
43. LOBATO, Monteiro. *Obra infantil completa*. São Paulo: Brasiliense. Série Princípios.
44. _____. *Prefácios e entrevistas*. São Paulo: Brasiliense, 1948.



45. _____. *Textos escolhidos*. Rio de Janeiro: Agir Editora, 1972.
46. LOPES, Edward. *Fundamentos da lingüística contemporânea*. São Paulo: Cultrix.
47. LUCAS, Fábio. "O mundo das cartas de Monteiro Lobato". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 15-22.
48. LUKACS, Gyorgy. *Teoria do romance*. Lisboa: Presença.
49. *Mitologia*. São Paulo: Abril Editora, 3 vols.
50. MOISÉS, Massaud. *A criação literária*. São Paulo: Cultrix, 1978.
51. _____. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 1988.
52. _____. *A análise literária*. São Paulo: Cultrix, 1987.
53. MORAES LEITE, Lúcia Chiappini. *O foco narrativo*. São Paulo: Atica, Série Princípios.
54. MUIR, Edwin. *A estrutura do romance*. Porto Alegre: Globo.



55. NUNES, Cassiano. "A correspondência de Monteiro Lobato". In:
Letras hoje, nº 49, p. 61-84.
56. PLATÃO. *Diálogos*. Tradução de Jorge Paleikat. Rio de Janeiro:
Coleção Universidade, Edições de Ouro.
57. PALLOTTINI, Renata. *A construção do personagem*. São Paulo:
Atica, 1989.
58. PATAI, Rafael. *O mito e o homem moderno*. Tradução de Octavio
Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1972.
59. POUILLON, Jean. *O tempo no romance*. São Paulo: Cultrix/Edusp,
1974.
60. PROPP, Wladimir I. *Mitologia do conto maravilhoso*. Tradução
de Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro: Forense-Univer-
sitária, 1984.
61. ROCHA, Everaldo P. G. *O que é mito*. São Paulo: Brasiliense,
Coleção Primeiros Passos.
62. RODRIGUES, Carlos Roberto. "O padre contra o rebelde". In:
Folhetim - Cem anos de Monteiro Lobato, nº 274, 1982, p.2.
63. SACCONI, Luiz Antônio. *Gramática essencial da língua portu-
guesa*. São Paulo: Atual, 1988.



64. SANDRONI, Laura Constância. "A função transgressora de Emília no universo do picapau amarelo". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 87-94.
65. SEBE, J. C. "A renovação... na obra de Monteiro Lobato". In: *Revista de História*. FFLCH São Paulo, 1975, vol. III.
66. SILVA, Victor M. de Aguiar. *Teoria da literatura*. Coimbra: Livraria Almeida, 1968.
67. SOFOCLES. *Édipo-rei*. Tradução de Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix.
68. VAN GENNEP, Arnold. *Os ritos de passagem*. Tradução de Mariano Ferreira, Petrópolis: Vozes, 1978.
69. VERNANT, J. P. e VIDAL, N. P. *Mito e tragédia na Grécia Antiga*. São Paulo: Duas Cidades, 1986.
70. VIRGILIO. *Eneida*. Tradução de David Jardim Júnior. Ediouro, Coleção Universidade.
71. ZILBERMAN, Regina. "Monteiro Lobato e aventura do imaginário". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 35-46.
72. WAYNE, Ernesto. "Tempo e espaço em O Minotauro". In: *Letras hoje*, nº 49, p. 97-112.



