

Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras
Curso de Bacharelado em Língua e Literatura Francesas

DANIELLE FERREIRA SIBONIS

**UM HERÓI DO PASSADO NA ERA DIGITAL: ANÁLISE DA TRADUÇÃO
INTERSEMIÓTICA DA HQ PARA A SÉRIE ANIMADA “50 NUANCES DE GRECS”**

FLORIANÓPOLIS
2024

DANIELLE FERREIRA SIBONIS

**UM HERÓI DO PASSADO NA ERA DIGITAL: ANÁLISE DA TRADUÇÃO
INTERSEMIÓTICA DA HQ PARA SÉRIE A ANIMADA “50 NUANCES DE GRECS”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Língua e Literatura de Língua Francesa.

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Sabrina Moura Aragão

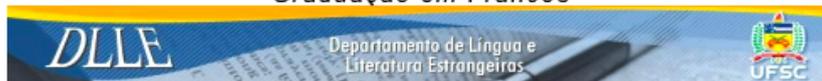
FLORIANÓPOLIS
2024

Ficha de identificação da obra

Sibonis, Danielle Ferreira. Um herói do passado na era digital: análise da tradução intersemiótica da HQ para a série animada “50 Nuances de Grecs” / Danielle Ferreira Sibonis ; orientadora, Sabrina Moura Aragão, 2024. 65 p. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Letras - Língua Francesa, Florianópolis, 2024. Inclui referências. 1. Letras - Língua Francesa. 2. Adaptação. 3. Paródia. 4. Tradução Intersemiótica. 5. HQ. I. Aragão, Sabrina. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Letras - Língua Francesa. III. Título.



Universidade Federal Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Língua e Literatura Estrangeiras
Graduação em Francês



ATA

Do processo de avaliação referente ao Trabalho de Conclusão de Curso da estudante DANIELLE FERREIRA SIBONIS

No dia 17 de dezembro de 2024, com início às 16h, foi realizada via videoconferência, a sessão de avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado *Um herói do passado na era digital: uma análise da tradução intersemiótica da série animada "50 nuances de Grecs"*, da estudante Danielle Ferreira Sibonis, matrícula nº 17250131, regularmente matriculada na Disciplina de TCC. Após a exposição oral feita pela estudante, a Banca Examinadora, composta por Dra. Sabrina Moura Aragão (DLLE/UFSC – orientadora e presidente), Dr. Ronaldo Lima (DLLE/UFSC – avaliadora) e Me. Bianca Melyna Filgueira (PGET/UFSC – avaliadora), deu início à arguição. Os resultados finais da avaliação são apresentados nos quadros abaixo:

NOTA PARA O TRABALHO ESCRITO: 10,0

NOTA PARA A EXPOSIÇÃO ORAL: 10,0

NOTA PARA A ARGUIÇÃO: 10,0

NOTA FINAL: 10,0



Documento assinado digitalmente

Sabrina Moura Aragao

Data: 19/12/2024 09:08:02-0300

CPF: ***.599.328-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

(Dra. Sabrina Moura Aragão - Orientadora e presidente da Banca)



Documento assinado digitalmente

RONALDO LIMA

Data: 19/12/2024 16:25:14-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

(Dr. Ronaldo Lima - Membro titular da Banca)



Documento assinado digitalmente

BIANCA MELLYNA NEGRELLO FILGUEIRA

Data: 20/12/2024 14:53:50-0300

CPF: ***.965.789-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

(Me. Bianca Melyna Filgueira - Membro titular Banca)



Documento assinado digitalmente

Danielle Ferreira Sibonis

Data: 19/12/2024 16:14:11-0300

CPF: ***.296.190-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

(Danielle Ferreira Sibonis - Estudante)

Florianópolis, 17 de dezembro de 2024

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de analisar como mito de Teseu no labirinto do Minotauro foi adaptado para a história em quadrinhos francesa *50 Nuances de Grecs* e para a série animada homônima. Para isso é realizado o estudo de tradução intersemiótica e dos conceitos de intertextualidade, adaptação e paródia (HUTCHEON, 2000; 2013) e discutida a importância do paratexto (GENETTE, 2010). O objeto de estudo é o episódio *Sans fil*, em que o desenhista francês Jul se apropria do mito narrado por Ovídio e Apolodoro no século I d.C. para recriá-lo como história em quadrinhos, em 2017, e levá-lo às telas como série animada em 2018. Teseu, o célebre herói ateniense, ingressa no labirinto com a tarefa de matar o Minotauro. No entanto, em vez de utilizar o fio dado por Ariadne, ele faz da tecnologia a sua aliada, o que vai mudar o seu destino.

Palavras-Chave: Tradução intersemiótica; Intertextualidade; Paratexto; Paródia; HQ.

ABSTRACT

This study aims to analyze how the myth of Theseus in the labyrinth of the Minotaur was adapted to the French comic *50 Nuances de Grecs* and to the homonymous animated series. For this purpose, the study of intersemiotic translation and the concepts of intertextuality, adaptation and parody (HUTCHEON, 2000; 2013) is carried out and the importance of paratext is discussed (GENETTE, 2010). The object of study is the episode *Sans fil*, in which the French illustrator Jul appropriates the myth narrated by Ovid and Apolodoro in the 1st century A.D. to recreate it as a comic book in 2017, and take it to the screens as an animated series in 2018. Theseus, the celebrated Athenian hero, enters the labyrinth with the task of killing the Minotaur. However, instead of using the thread given by Ariadne, he makes technology his ally, which will change his fate.

Keywords: Intersemiotic Translation; Intertextuality; Paratext; Parody; Comic.

RÉSUMÉ

Ce travail a pour but d'analyser comment le mythe de Thésée dans le labyrinthe du Minotaure a été adapté à la bande dessinée française *50 Nuances de Grecs* et à la série animée homonyme. Pour cela, nous avons réalisé l'étude de la traduction intersémiotique et des concepts d'intertextualité, d'adaptation et de parodie (HUTCHEON, 2000; 2013) et discuté de l'importance du paratexte (GENETTE, 2010). L'objet de l'étude est l'épisode *Sans fil*, dans lequel le dessinateur français Jul s'approprie le mythe raconté par Ovide et Apollodore au Ier siècle après J.C. pour le recréer en bande dessinée en 2017 et le porter sur les écrans comme série animée en 2018. Thésée, le célèbre héros athénien, entre dans le labyrinthe avec la tâche de tuer le Minotaure. Cependant, au lieu d'utiliser le fil donné par Ariane, il fait de la technologie son alliée, ce qui va changer son destin.

Mots-clés : Traduction intersémiotique; Intertextualité; Paratexte; Parodie; BD.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Capa da HQ <i>50 Nuances de Grecs</i> , vol. 1 (2017).....	13
FIGURA 2: Página dupla da HQ, imagem e paratexto.....	14
FIGURA 3: Capa da HQ <i>50 Nuances de Grecs</i> , vol. 2 (2019).....	15
FIGURA 4: Página dupla da HQ, imagem única e texto.....	16
FIGURA 5: Minotauro em cerâmica (515 a. C.).....	31
FIGURA 6 : Pintura mural <i>Dédalo apresenta a vaca artificial para Pasífae</i> (I d.C.).....	34
FIGURA 7 : Moeda romana com a representação do labirinto (V a.C.).....	35
FIGURA 8: Quadro <i>Teseu e Ariadne na entrada do labirinto</i> , Richard Westall (1810).....	36
FIGURA. 9 : Medalhão <i>Teseu combate o Minotauro assistido por Atena</i>	36
FIGURA 10: Escultura <i>Teseu combatendo o Minotauro</i> (1826).....	37
FIGURA 11: Gravura <i>Minotauro maquia</i> de Pablo Picasso (1935).....	38
FIGURA 12: Quadro <i>Minotaure</i> de René Magritte (1937).....	38
FIGURA 13: Escultura <i>Le Minotaure</i> de Salvador Dalí (1981).....	39
FIGURA 14: Labirinto da Catedral de Chartres, França.....	40
FIGURA 15: Trecho de <i>Histoire d'Albert</i> , Rodolphe Töpffer (1845).....	42
FIGURA 16: Desenhos da <i>Sans fil</i> , HQ <i>50 Nuances de Grecs</i>	45
FIGURA 17: Paratexto de <i>Sans fil</i> , HQ <i>50 Nuances de Grecs</i>	46
FIGURA 18: Detalhe do Minotauro no último quadro de <i>Sans fil</i>	48
FIGURA 19: Detalhe pensamento de Teseu na HQ.....	49
FIGURA 20: Detalhe expressão de Teseu no último quadro de <i>Sans fil</i>	49
FIGURA 21: Cena de abertura da animação de <i>Sans fil</i>	51
FIGURA 22: Cena de Teseu ao telefone caminhando no labirinto.....	52
FIGURA 23: Cena de Egeu contemplando pôr-do-sol no penhasco à beira-mar.....	52
FIGURA 24: Cena do envenenamento do servo por Medeia.....	53
FIGURA 25: Cena de Ariadne ao telefone falando com Teseu.....	54
FIGURA 26: Cena de Teseu em frente ao <i>outdoor</i> de Hermes.....	55
FIGURA 27: Cena do encontro de Teseu com o Minotauro.....	55
FIGURA 28: Cena final do telefone e do banho de sangue.....	56
FIGURA 29: Imagem final do GPS.....	56

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 CONTEXTUALIZAÇÃO DE <i>50 NUANCES DE GRECS</i>	12
1.1 Os autores, a HQ e a animação.....	12
2 PROCESSOS CRIATIVOS EM 50 NUANCES DE GRECS.....	18
2.1 Paródia.....	18
2.2 Adaptação.....	20
2.3 Paratexto.....	25
3 O MINOTAURO NO LABIRINTO DAS LINGUAGENS.....	28
3.1 Mito do labirinto, Ovídio e personagens.....	28
3.2 Paródia: Teseu e o Minotauro no labirinto da HQ.....	41
3.3 Tradução Intersemiótica: processo de adaptação da HQ para série animada.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXO.....	62

INTRODUÇÃO

As narrativas fazem parte da humanidade, compõem nossa origem epistêmica, forjam saberes, crenças e interpretações de mundo. A cultura ocidental tem como bases fundadoras o pensamento judaico-cristão e também a mitologia greco-latina, com seu caráter épico e trágico. Diversos artistas na literatura, pintura e escultura, mais recentemente, no cinema, nas histórias em quadrinhos (HQ) e videogame, reviveram deuses, heróis e monstros para compor suas obras ao adaptarem os mitos antigos para os grandes públicos.

Essa pesquisa estuda o processo de tradução intersemiótica que acontece na adaptação do mito de “Teseu no labirinto do Minotauro” para a narrativa em quadrinhos e audiovisual. Inicialmente, narrado em versos, em 8 d.C., pelo poeta Ovídio, o mito do herói ateniense que precisa matar o Minotauro e se guiar por um fio para sair do labirinto foi adaptado recentemente para a história em quadrinhos e a série animada francesa *50 Nuances de Grecs*. O objeto de estudo é o episódio *Sans fil*, em que a saga de Teseu é atualizada, ressignificada, parodiada através da arte do quadrinista Jul e do paratexto do filósofo Charles Pépin. O encontro do herói com o Minotauro no labirinto apareceu nas páginas dos quadrinhos em 2017 e, em 2018, ganhou voz, som, movimento e dramaticidade ao ser lançada a série de animação pelo canal ARTE e, posteriormente, no YouTube.

No primeiro capítulo do trabalho, é realizada a contextualização dos autores, da HQ e da série animada *50 Nuances de Grecs*, vemos como surgiu a ideia da adaptação e quem são os criadores. No segundo capítulo, sob a perspectiva de Linda Hutcheon, vamos tratar dos processos criativos marcantes na obra dos artistas franceses através do estudo da paródia (*Uma teoria da paródia: ensinamento das formas de arte do século XX*, 1985) e a adaptação (*Uma teoria da adaptação*, 2003); além de discutir a importância do paratexto, embasando-se em Gérard Genette (*Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade*, 2010).

No terceiro capítulo, adentramos no labirinto da linguagem, para compreender o mito de Teseu e o Minotauro. No episódio de análise, *Sans Fil*, acompanhamos a saga do herói que vai ao labirinto para enfrentar o Minotauro e libertar o povo da cidade de Atenas do pesado tributo de ter que enviar jovens para serem devorados por esse ser assustador. O Minotauro,

um ser metade homem e metade touro, fora escondido em um labirinto imenso, de inúmeros e intrincados corredores. O mito parodiado foi extraído dos versos do livro *Metamorfoses*, de Ovídio, e também está presente na obra *Biblioteca Mitológica*, de Apolidoro, outro escritor que ofereceu mais detalhes dessa história sangrenta também no século I d.C.. Outros textos mais recentes complementam o entendimento do mito (Bulfinch, 2018) ou o recriam, narrando-o sob outro ponto de vista (Borges, 1949), também em pinturas e esculturas o mito foi representado e novos sentidos produzidos a partir das adaptações.

Ainda no capítulo 3, abordamos as histórias em quadrinhos e elementos expressivos de sua linguagem pictórica, destacando algumas especificidades desse meio a partir das obras dos quadrinistas Scott McCloud (*Desvendando os quadrinhos*, 2005) e Will Eisner (*Narrativas gráficas*, 2008). Finalmente, analisamos como acontece a tradução intersemiótica na adaptação do mito antigo para as histórias em quadrinhos e para animação, refletindo sobre como a mudança de mídia implica em novas possibilidades de geração de sentido, e também como os autores realizam uma crítica à sociedade de consumo e à dependência tecnológica.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO DE *50 NUANCES DE GRECS*

1.1 Os autores, a HQ e a animação

Deuses e heróis antigos são trazidos à atualidade em *50 Nuances de Grecs*, história em quadrinhos criada pelo desenhista Jul e o filósofo Charles Pépin em 2017 e, no ano seguinte, ganhou às telas no formato de animação. Julien Berjeaut¹ nasceu em 11 de abril de 1974, em Maison-Alfort, no subúrbio de Paris. Pesquisador de outras culturas, Jul estudou Letras e História, foi professor de História Chinesa, em Paris, antes de se dedicar à carreira de ilustrador de imprensa. Ele contribuiu com diversas revistas (*L'écho de savantes*, *Charlie Hedbo*, *Nouvel Observateur*, *Philosophie Magazine etc*) e jornais (*Le Monde*, *Libération*, *Les Échos etc*), para, então, se concentrar em suas próprias produções artísticas, no formato de HQ, em 2005, com a obra *Il faut tuer José Bové*.

Conforme conta em entrevista², desde criança, Jul desenhava e vendia seus jornais na escola por um franco. Décadas depois conseguiu o reconhecimento do público francês, sobretudo devido à HQ *Silex and the city* em que revisita o período pré-histórico, narrando a rotina de uma família no paleolítico. Jul se apropria de assuntos do passado que dialogam com a contemporaneidade, com estilo caricato, de traços simples, ele cria humor a partir da paródia, revelando os erros e defeitos da humanidade. Publicada pela editora Dargaud de 2009 a 2020, *Silex and the city* recebeu o convite do canal ARTE³ para realizar a adaptação para série de televisão em 2012. Transmitida às 20h45, a série chegou à marca de 1,3 milhões de espectadores em 2013⁴. O longa-metragem de animação foi lançado em setembro de 2024, uma realização do mesmo estúdio criador de *Persépolis*⁵.

Após algumas obras, Jul retorna ao passado, desta vez, às origens da cultura ocidental para rever os mitos antigos em *50 Nuances de Grecs* (doravante *50 NDG*). O desenhista explica⁶ que a HQ foi lançada em 2017, em colaboração com o filósofo Charles Pépin com o

¹ Jul. Wikipedia. Disponível em [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_\(auteur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_(auteur)).

² France Culture. La masterclass de Jul. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1sYTsehmy8&t=1523s>

³ Arte é um canal público de televisão franco-alemão criado em 1991. Atualmente é acessível por cabo, satélite, IPTV e pela internet. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_\(canal_de_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_(canal_de_televis%C3%A3o))

⁴ Jul. Wikipedia. Disponível em [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_\(auteur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_(auteur))

⁵ Animação da HQ autobiográfica de Marjane Satrapi que foi adaptada às telas em 2007. *Persépolis* (filme). Wikipédia. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis_(filme))

⁶ Lire la société. Jul “50 Nuances de Grecs”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=47mVRPJw9o>

objetivo de ser uma enciclopédia descontraída dos mitos da Antiguidade greco-latina. Revistos à luz da contemporaneidade, eles misturam a cultura clássica com a cultura pop e as problemáticas sócio-político-ambientais de nossa época. Os deuses e heróis antigos são colocados à prova diante dos desafios atuais, proporcionando uma literatura reflexiva, crítica e de humor. Acompanhando os desenhos estão textos de apoio do filósofo Charles Pépin. Os paratextos auxiliam na compreensão da HQ ao passo que revela outros pontos do mito de origem e lança um olhar crítico que conecta os mitos com temas nevrálgicos e questões político-sociais contemporâneas.

O escritor Charles Pépin⁷ nasceu em 8 de maio de 1973, em Saint-Cloud, também no subúrbio de Paris. Formado em Filosofia e Ciências Políticas, Pépin atua na popularização da filosofia, participando de debates e programas de televisão, também é autor de diversos livros, entre eles, *As virtudes do fracasso* (2016), o seu best-seller. Pépin afirma que a HQ *50 NDG* tem um lado pedagógico e também revelador da origem da cultura ocidental: “não viemos apenas de uma herança cristã, com fundo moral, progressista, mas também temos um pé nessa cultura grega, que é ainda mais trágica”⁸.

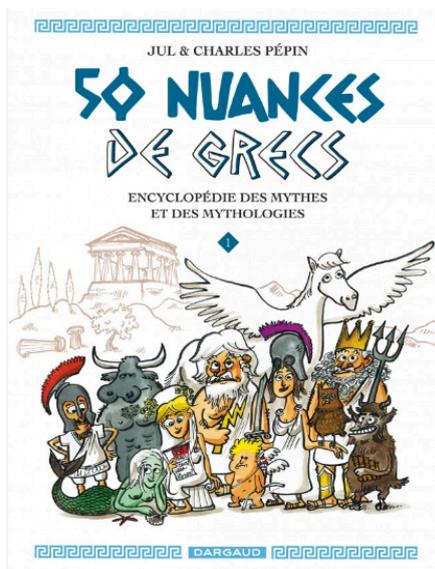


FIGURA 1: Capa da HQ *50 Nuances de Grecs*, vol. 1 (2017)

A maior parte da HQ mantém a mesma estrutura: o mito é narrado em páginas duplas, os desenhos são acompanhados por textos que vão muito além do que é exposto nas imagens.

⁷ Charles Pépin. Wikipedia. Disponível em https://fr.wikipedia.org/wiki/Charles_P%C3%A9pin

⁸ LCP - Assemblée Nationale. JUL et Charles Pépin pour "50 nuances de grecs" | Livre politique 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=TANdX4zCcYc>

Na página da esquerda, ficam os quadrinhos criados por Jul e, na página da direita, um comentário escrito pelo filósofo Pépin, que aprofunda detalhes dos mitos parodiados pelo desenho de Jul, de modo que “o texto funciona como um eco em relação ao desenho” segundo o próprio filósofo⁹.

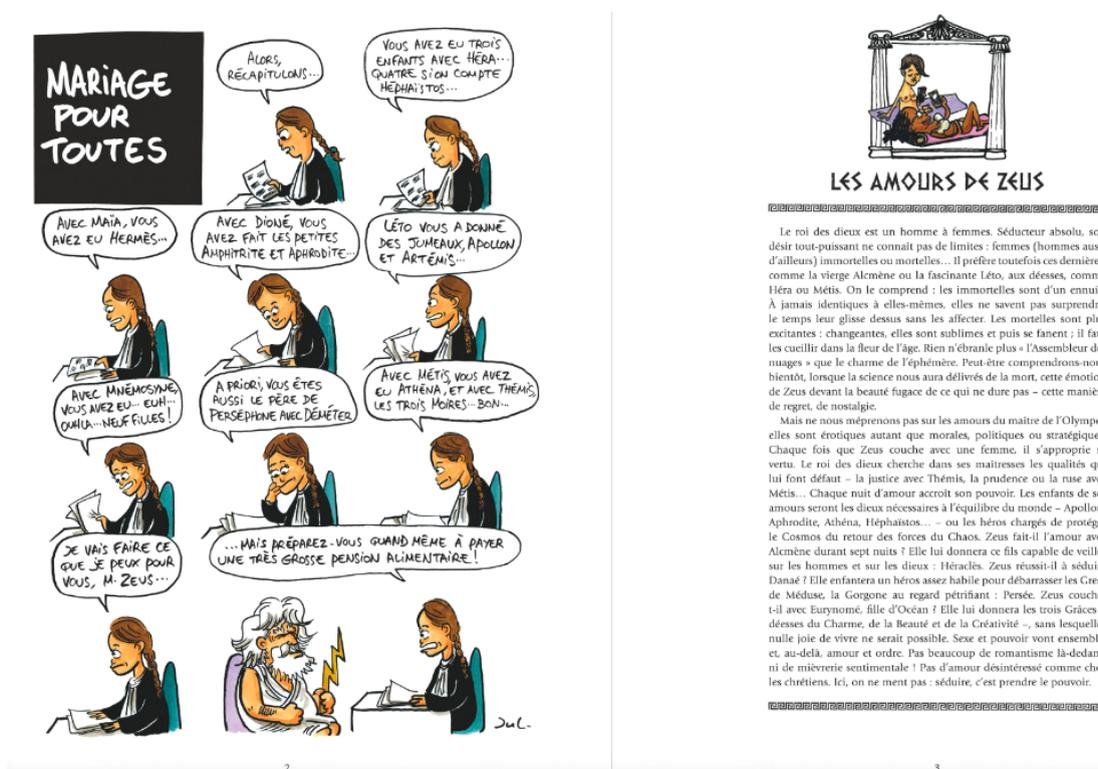


FIGURA 2: Página dupla da HQ, imagem e paratexto

A HQ *50 NDG* é composta por dois volumes coloridos, de capa dura e dimensões de 225 x 298 mm, também publicados pela editora Dargaud nos anos de 2017 e 2019¹⁰. O primeiro volume tem 88 páginas e o segundo 72 páginas. Desde os títulos de suas principais obras, percebe-se como marca de Jul o duplo efeito, o deslocamento crítico e irônico em relação a algo conhecido, o que compõe a base da paródia. O próprio autor afirma em entrevista¹¹ que usar um título marcante auxilia a HQ a ter visibilidade, torna-se um tipo de estratégia comercial. O desenhista assume que se apropria de clichês da sociedade, ao revelar que adota uma “perspectiva um pouco parasita da cultura de massa” completando que, com frequência, o humor é isso, ele “utiliza de clichês, utiliza-se de algumas evidências da

⁹ LCP - Assemblée Nationale. JUL et Charles Pépin pour "50 nuances de grecs" | Livre politique 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=TANdX4zCcYc>

¹⁰ <https://www.dargaud.com/HQ/50-nuances-de-grecs>

¹¹ France Culture. La masterclass de Jul. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1sYTsehmbY8&t=1523s>

sociedade, deslocando-as. Então, é preciso encontrar quais influências são mais massivas, as mais universais para poder se apropriar delas"¹².

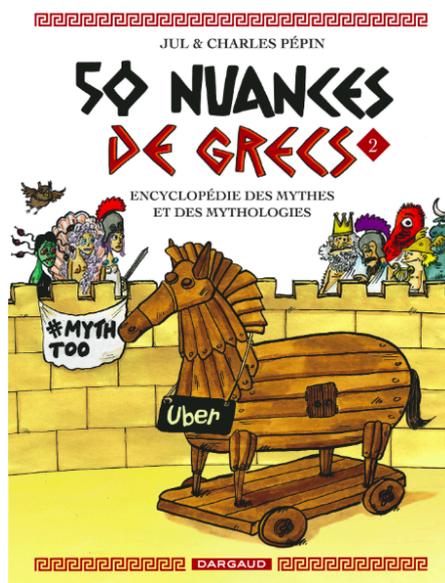


FIGURA 3: Capa da HQ *50 Nuances de Grecs*, volume 2 (2019)

Ao mergulhar no panteão grego, os autores revelam a herança cultural do mundo ocidental. Eles encontram um terreno fértil de tragédias, abusos e atos heróicos, trazendo os mitos antigos para a contemporaneidade e fazendo-os dialogar com diversos elementos da cultura de massa e questões desafiadoras da atualidade.

Na HQ *50 NDG*, as histórias se desenvolvem em poucos quadrinhos, os quais não são demarcados com linhas divisórias pelo artista. Algumas histórias se resumem a uma imagem única, a maior parte é composta por 5 a 10 quadros não demarcados, seguido pelo texto de aprofundamento, um paratexto filosófico. A estética dos quadrinhos de Jul é *clean*, sua paleta de cores é vibrante, com bastante uso de azul e preto e branco, cores da estética grega.

¹² France Culture. La masterclass de Jul. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1sYTsehmy8&t=1523s>



FIGURA 4: Página dupla da HQ, imagem única (vol. 1)

Os personagens da mitologia grega por vezes dialogam com seres míticos de outras civilizações (egípcios, indianos, nórdicos e pré-colombianos), sempre com o pano de fundo da sociedade de consumo e a cultura pop, a fim de assinalar os dilemas e desafios da sociedade ocidental atual. Na imagem acima, da HQ “*Poséidon Corleone*”, o deus dos mares é associado a Don Vito Corleone, o protagonista do filme “O poderoso chefão” sobre a máfia nos EUA. Na imagem, “levam um caldo” de uma imensa onda homens, um bebê, uma boia em formato de pato, um frango assado, um abacaxi e também Bob Esponja, personagem de desenho animado estadunidense, um ícone da cultura pop atual.

Segundo Jul¹³, os leitores da HQ são sobretudo adultos com bom conhecimento político e de mitologia, além de crianças que desde muito jovens tendem a gostar da mitologia, visto que são histórias repletas de fantasia e aventura. Dada a boa recepção, a *50 NDG* também se tornou série de televisão, em 2018, veiculada pelo canal ARTE¹⁴, em um horário de audiência familiar (às 20h45). Jul é o responsável pelo roteiro e direção dos atores

¹³ Lire la société. Jul "50 Nuances de Grecs". Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=47mVRPjw9o/>

¹⁴ Canal Arte. 50 Nuances de Grecs. Disponível em <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-019877/50-nuances-de-grecs/>

que dublam os personagens, Mathieu Signolet e Jean-Paul Guigue são os realizadores. Transmitida na França e na Alemanha, a série contou com a voz de dezenas de atrizes e atores francófonos, e, posteriormente, foi dublada para o alemão, somando cerca de 150 pessoas envolvidas na produção. Jul detalha¹⁵ que não recebeu muito dinheiro, mas que o canal deu uma "carta branca" para que as histórias fossem animadas sem restrições quanto às passagens sobre sexo, violência e drogas.

50 NDG ganhou alcance de público através da internet, assim, foram criadas mais duas temporadas (2018 e 2020) transmitidas pelo canal ARTE e YouTube¹⁶. Cada temporada tem 30 episódios e os vídeos possuem três minutos de duração. Apesar da brevidade dos episódios, os autores conseguem sintetizar grande parte dos mitos clássicos, condensam muita informação em três minutos. A ação é constante, o ritmo acelerado, com uso de efeitos de áudio e trilha sonora de Antoine Berjeaut e Alexis Pécharman¹⁷.

Tanto na HQ quanto na série animada a linguagem é coloquial, com uso de gírias, o que deixa a narrativa mais contemporânea e a aproxima do público jovem-adulto. A passagem para o audiovisual torna a narrativa ainda mais ágil, mordaz, disruptiva, apresentando novos aspectos que completam o entendimento do mito e que não estavam presentes na HQ, além de incorporar outros elementos contemporâneos que vão compor a crítica através do deslocamento. Diante disso, esse Trabalho de Conclusão de Curso busca compreender como é realizada a adaptação do mito de Teseu no Labirinto do Minotauro para a HQ e a animação dos autores franceses. Antes, vamos ao estudo da adaptação e da paródia, processo criativo e recurso retórico amplamente utilizados pelos criadores de *50 NDG*.

¹⁵ France Culture. La masterclass de Jul. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1sYTsehmy8&t=1523s>

¹⁶ 50 Nuances de Grecs officiel. Disponível em <https://www.youtube.com/@50nuances2grecs>

¹⁷ 50 Nuances de Grecs (série télévisée). Wikipedia. Disponível em [https://fr.wikipedia.org/wiki/50_nuances_de_Grecs_\(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_d%27animation\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/50_nuances_de_Grecs_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_d%27animation))

2 PROCESSOS CRIATIVOS EM *50 NUANCES DE GRECS*

2.1 Paródia

Jul se apropria com ironia dos mitos mais conhecidos da cultura grega, oferecendo-lhes um novo desfecho em *50 NDG*. Diante dos desafios da contemporaneidade, os seres mais poderosos nem sempre obtêm o sucesso proclamado pelos poetas clássicos na Antiguidade. Na adaptação do mito de Teseu no labirinto do Minotauro pelos artistas franceses são as falhas que se sobressaem e se tornam objeto de criação artística sob o prisma da paródia.

A pesquisadora canadense Linda Hutcheon, na obra *Uma teoria da paródia: ensinamento das formas de arte do século XX* (1985), dedica-se ao estudo da paródia, um fenômeno de construção de sentido marcante na cultura contemporânea e que, no entanto, é tratado como algo menor nos estudos linguísticos e literários. Hutcheon apresenta inúmeros exemplos para ilustrar os modos como a paródia se expressa nos mais diversos campos da arte, estando presente na literatura, arquitetura, teatro, música, cinema, televisão, videogame, também em provérbios, publicidades e outras manifestações culturais, ratificando a ubiquidade do tema na atualidade.

A palavra paródia possui origem grega (Hutcheon, p. 47-48): “odos” significa “canto” e “para” expressa o sentido de “oposição”, “contra” e “ao longo de”. Portanto, ao mesmo tempo em que um texto é confrontado com outro, também ocorre um acordo entre eles, um tipo de “tráfico inter-artístico” (Steinberg, 1978, p. 21, *apud* Hutcheon, 1985, p. 12). Ainda segundo a pesquisadora, a paródia é neste século

um dos modos maiores de construção formal e temática de textos. E, para além disto, tem uma função hermenêutica com implicações simultaneamente culturais e ideológicas. A paródia é uma das formas mais importantes da moderna auto-reflexividade; é uma forma de discurso interartístico (1985, p. 13).

Neste sentido, a paródia não se limita a ser uma imitação de temas do passado, ela realiza uma repetição com distanciamento crítico, apropria-se de alguma obra ou estilo para recriá-lo através de uma “inversão irônica” (*ibid.*, p. 17). Um dos exemplos fundantes desta ferramenta de repetição crítica na literatura é *Don Quijote* (1605), de Cervantes, obra que marca a transição do pensamento renascentista ao moderno, em sua crítica dos romances

épicos de cavalaria (Foucault, 1970 *apud* Hutcheon, 1985, p. 12). Outro exemplo de inversão irônica é o poema *Don Juan* (1819), de Lord Byron, em que as mulheres perseguem o protagonista, oposto do que se passa com o famoso amante na lenda espanhola (*ibid.*, p. 18).

Hutcheon assinala que a paródia nem sempre tem o objetivo de ridicularizar o texto de base. Ela pode ser uma alegre zombaria, uma crítica séria ou uma admiração respeitosa (*ibid.*, p. 28). A autora ressalta que a paródia constitui um texto híbrido, de voz dupla devido à intertextualidade, recorre à Julia Kristeva (1969), fundadora do conceito, para lembrar que existem três elementos envolvidos na produção de sentido de uma obra literária: o autor, o leitor e os outros textos exteriores. Estes elementos encontram-se dispostos ao longo de dois eixos: um horizontal, do diálogo do autor com o seu leitor potencial, e um vertical que relaciona o texto em si com os outros textos (Hutcheon, 1985, p. 110 -111).

A paródia estabelece uma relação formal e estrutural entre dois textos (Genette 1982 *apud* Hutcheon, 1985, p. 32), trama-se em ligações secretas e manifestas entre as obras. Para que a paródia obtenha sucesso em sua interpretação é indispensável o reconhecimento do texto de origem, deve “haver certos códigos comuns entre o codificador e o decodificador” (*ibid.*, p. 39), e por isso “ao codificar parodicamente um texto, os produtores devem pressupor tanto um conjunto de códigos cultural e linguístico comum, como a familiaridade do leitor com o texto parodiado” (*ibid.*, p. 120). Consequentemente, o papel do receptor no entendimento da paródia se torna diferenciado em relação à recepção de uma obra “original”. A sua compreensão será limitada caso não reconheça a obra ou o estilo parodiado, o paralelo em que se engendra a mensagem, o deslocamento produto da inter-relação entre os textos.

Também de acordo com Hutcheon (1985), a paródia utiliza a ironia com uma dupla função: semântica e pragmática. A função semântica decorre do uso da ironia enquanto principal mecanismo retórico, estratégia de discurso que dramatiza a diferença, o elemento contraste, para gerar distanciamento entre os textos. Já a função pragmática está ligada ao julgamento latente na relação com a obra parodiada, portanto em sua função avaliadora. Ambas as funções de “inversão semântica e avaliação pragmática estão implícitas na raiz grega, *eironeia*, que sugere dissimulação e interrogação: há uma divisão ou contraste de sentidos, e também um questionar, ou julgar” (*ibid.*, p. 73).

Do mesmo modo que a paródia, a sátira faz da ironia seu mecanismo retórico. A sátira, entretanto, usa “geralmente essa distância para fazer uma afirmação negativa acerca daquilo que é satirizado - ‘para distorcer, depreciar, ferir’” (Highet 1962, p. 69 *apud*

Hutcheon, 1985, p. 62). Já a paródia não se limita a realizar uma crítica destrutiva, ela pode se configurar em um tipo de homenagem a uma obra ou estilo anterior, apresentar um novo contexto ao passado, visto que tem o poder de renovar, seus impulsos podem ser “conservadores ou revolucionários em termos estéticos e sociais” (*ibid.*, p. 146).

Destarte, como enfatiza a pesquisadora canadense, esse “olhar de interconexão” e apropriação estética do passado faz parte da estética contemporânea, sendo a paródia um fenômeno recorrente em diversos produtos culturais enquanto arte-reflexiva. Mais do que uma mera apropriação de um gênero ou obra, ela demanda um “alto grau de empenhamento do decodificador, combinado com um elevado grau de complexidade textual” (*ibid.*, p. 146), porque a apreensão do seu sentido em amplitude depende da articulação entre as produções culturais referenciadas.

Em *50 NDG* utiliza-se a paródia como principal recurso criativo. Deuses e heróis são colocados em situações embaraçosas e têm um destino menos glorioso do que o narrado pelos poetas da Antiguidade ao enfrentar os desafios atuais da sociedade. O mito de Teseu no labirinto do Minotauro é contado desde os tempos mais remotos e foi adaptado inúmeras vezes. Nesta pesquisa, interessa compreender o processo de adaptação dos versos antigos para a HQ e desta para a animação. Ao fazer do panteão grego a base de sua criação, os autores franceses homenageiam a cultura antiga e os grandes clássicos, ao mesmo tempo em que colocam a sociedade diante de um espelho para enxergar suas imperfeições, revelando seu caráter de arte-reflexiva. A conexão com o mito clássico e a percepção do desvio criado pelos autores franceses amplificam a ironia e o efeito cômico da obra.

2.2 Adaptação

Nos estudos literários, assim como a paródia, a adaptação estabelece uma relação dialógica entre textos, ou seja, fundamenta-se na intertextualidade. Linda Hutcheon, na obra *Uma teoria da adaptação* (2003), defende a importância que a adaptação exerce no sistema cultural. Conforme a autora, a adaptação é e sempre foi central para a imaginação humana em todas as culturas (p. 10), porém, apesar de sua popularidade, sofre do estigma de ser “menor e subsidiária, jamais tão boa quanto o ‘original’” (*ibid.*, p. 11). Esse reducionismo é criticado

pela autora que tenta superá-lo apresentando exemplos e análises que afirmam a complexidade do fenômeno linguístico.

O efeito de imitação, isto é de *mimeses* ou *imitatio*, identificado por Aristóteles (IV a.C.) como “parte do comportamento instintivo dos humanos e da origem do seu prazer na arte” (Wittkower, 1965, p. 143 *apud* Hutcheon, 2003, p. 45). A capacidade criativa de adaptação permite manter e renovar a cultura, de modo que as adaptações estão presentes em peças de teatro, livros, quadros, músicas, filmes, musicais, óperas, balés, histórias em quadrinhos e, atualmente, em videogames, tornando-se fonte infinita de recriações. A maior parte dos roteiros premiados com Oscar são adaptações de romances *best-sellers*, o que deixa evidente sua considerável participação em nossa cultura (p. 24). A adaptação de uma obra canônica também é uma estratégia comercial, pois maiores são as chances de sucesso ao voltar-se para apostas mais seguras que já foram testadas (Ellis 1982, *apud* Hutcheon, 2003, p. 25).

A adaptação é definida por Hutcheon através de três perspectivas distintas e inter-relacionadas: enquanto produto, processo de criação e de recepção (*ibid.*, p. 29-30). Primeiramente, a adaptação como *uma entidade ou produto formal*¹⁸, resultante da transposição de uma ou mais obras. A sua transcodificação pode ser uma mudança de mídia (de meio material de transmissão), gênero (regras estruturantes), foco ou ontológica (quando, por exemplo, um relato biográfico ou histórico é transformado em ficção).

A segunda perspectiva assinala seu caráter de *processo de criação*, porque a adaptação envolve um ato de interpretação e reapropriação criativa da parte do autor. Já a perspectiva de *processo de recepção* compreende a adaptação como uma forma de intertextualidade: “experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos¹⁹ por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (p. 30). Os textos apresentam marcas, citações, estilos de obras anteriores, de modo que a adaptação, assim como a paródia, requer de seu público memória para perceber e experienciar as diferenças e as semelhanças entre as obras (p. 47), implicando em um duplo processo de interpretação para criar algo novo (*ibid.*, p. 45).

¹⁸ Grifo da autora canadense.

¹⁹ Termo faz alusão a textos reescritos sobre outros textos, prática comum na Idade Média.
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Palimpsesto>

As três perspectivas do processo da adaptação identificadas por Hutcheon estão presentes em *50 NDG*, tanto na HQ quanto na série animada. Especificamente, no episódio *Sans fil*, tem-se a adaptação como um *produto* - os versos do poema de Ovídio foram transpostos para desenho e texto na HQ (em seis imagens e o paratexto de 31 linhas). Posteriormente, a HQ foi adaptada para outra mídia, desta vez para o audiovisual no formato de animação (em um episódio de 3 minutos).

Enquanto *processo de criação*, o mito foi recriado pelo desenho por Jul e contextualizado pelo comentário filosófico de Pépin adquirindo novos horizontes. Os autores franceses desconstruem a áurea do herói - Jul cria um personagem fragilizado pelo uso abusivo da tecnologia e Pépin, no paratexto, traz outros elementos que aprofundam a compreensão do mito e vão além ao colocar em xeque a honestidade do caráter do herói.

O *processo de recepção* da adaptação do mito enquanto paródia demanda do público conhecimento da narrativa antiga para que o sentido seja completo. Os autores produzem sua obra a partir da transposição do mito e evocam a lembrança do público, assim, o efeito de paródia se realiza na interpretação dupla, na identificação das semelhanças e diferenças entre o mito e a obra de Jul e Pépin, sendo o deslocamento que gera o riso. Na versão em quadrinhos, o conhecimento do mito antigo permite identificar o erro do herói - o uso do GPS em vez do fio de Ariadne. O paratexto de Pépin amplia a narrativa, apresentando diversas informações que não configuram nos desenhos e que colocam o leitor mais próximo do mito de origem. Já na versão animada, parte das informações do mito presente no paratexto é incorporada ao vídeo.

A pesquisadora canadense distingue três modos de interação e engajamento da narrativa: contar, mostrar, interagir. A literatura se debruça sobre o contar, o cinema no mostrar e o videogame na interação (*ibid.*, p. 14), já a história em quadrinhos conta e mostra ao mesmo tempo. Cada tipo de mídia possui seus recursos e limites de expressão:

Em outras palavras, a linguagem, especialmente a ficção literária, com sua apreensão visual, conceitual e intelectual, “concebe” a interioridade com maior precisão; as artes performativas - com sua percepção visual e auditiva direta - e participativas, através da imersão física, adequam-se mais à representação da exterioridade (*ibid.*, p. 90).

Cada modo de engajamento demanda um diferente “ato mental” do público. A maioria das adaptações acontece entre o modo contar para o mostrar. Hutcheon (2003) assinala sobre essa diferença:

No primeiro, imaginamos e visualizamos um mundo a partir das marcas pretas nas páginas brancas enquanto lemos; no segundo, nossa imaginação é apropriada enquanto percebemos, e então damos significado a um mundo de imagens, sons e palavras vistas e ouvidas no palco ou na tela (p. 177-178).

No caso das histórias em quadrinhos, os sons e expressões emocionais precisam ser mostradas através do texto e das imagens. Na adaptação do mito do Labirinto para a HQ, Jul recorta uma cena da aventura de Teseu, concentra-se no momento de desatenção, quando falha o sistema, a rede cai, o fio se rompe, sua missão fracassa, o descuido fatal.

Hutcheon (2003, p. 39) afirma que as “adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo) (...) uma recodificação num novo conjunto de convenções e signos”. Ainda conforme a autora, muitas vezes, a adaptação ocorre entre culturas ou línguas diferentes, portanto o modo como a obra é adaptada está relacionado a um contexto mais amplo de recepção e produção (*ibid.*, p. 54), além da intenção do autor, que pode ser de contestar os valores estéticos e políticos do texto adaptado ou de prestar-lhe uma homenagem (Hutcheon, 2003, p. 44-45).

No processo da adaptação intersemiótica de uma obra literária para ao cinema, por exemplo, pode-se sofisticar a expressão da obra com novos recursos próprios do audiovisual: “as representações visuais e gestuais são ricas em associações complexas, a música oferece equivalentes auditivos para as emoções dos personagens e assim provoca reações afetivas no público” (Hutcheon, 2003, p. 46).

Entre as formas de performance, Hutcheon (2003, p. 63) também afirma que o cinema é considerado a mais inclusiva e sintética, devido aos diferentes meios de expressão (imagens enquanto fotografia sequencial que gera movimento) e som (música, som fonético e ruído). Na transição do contar para o mostrar, a adaptação decorre da dramatização da descrição e da narrativa, os pensamentos e conflitos devem ser performados através de falas, sons, ações e imagens visuais, processo que conduz a enfatizar e focar em determinados temas, personagens e enredo (Hutcheon, 2003, p. 69).

Nos filmes de animação, vídeo e videogame a ação é criada quadro a quadro, o que permite os efeitos especiais, bem como as adaptações de quadrinhos para o cinema (*ibid.*, p. 98). Isso veremos na análise da adaptação do mito do Minotauro no Labirinto para a HQ e desta para a animação. As cenas acrescentadas à narrativa audiovisual têm relação com o paratexto, outros personagens da história aparecem do mito de base, ganham movimento e

voz no vídeo com a dublagem dos atores, os sons ambiente - enfim, muitos efeitos são incorporados na dramatização HQ para a animação, a qual vai expandir a relação com o poema de Ovídio, assim como sua crítica direcionada à sociedade de consumo.

De acordo com Hutcheon (2003, p. 59), a adaptação é um fenômeno transgeracional, algumas histórias possuem uma grande capacidade de sobrevivência e persistência na cultura dado ao número de vezes que foram adaptadas. A mitologia é um exemplo da permanência dos textos ao longo dos séculos, sendo fonte de diversas adaptações nos mais diversos meios artísticos. As narrativas primevas da cultura ocidental seguem vivas em desenhos, pinturas, esculturas, livros, são atualizadas a cada nova adaptação. As histórias são recontadas de diferentes maneiras, assim, ao serem adaptadas a novos meios, além de sobreviver, elas florescem.

O fato do público não reconhecer a relação com a obra adaptada implica em uma perda, mas por outro lado ele experimenta a obra em si (*ibid.*, p. 174). Toda mídia tem sua capacidade expressiva singular, também possui tradição artística e público próprios, além das expectativas deste, o que deve ser considerado no processo de adaptação. É comum os fãs de uma determinada obra frustrarem suas expectativas com as adaptações e, sabendo disso para evitar objeções, os autores das obras deveriam identificá-las como sendo “baseada em” ou “adaptada livremente de” (*ibid.*, p. 175).

O texto adaptado não é uma mera reprodução, mas um objeto a ser interpretado e recriado, frequentemente numa nova mídia (Hutcheon, 2008, p. 123) e, muitas vezes, propõe “uma crítica social ou cultural mais ampla” (*ibid.*, p. 135). A recepção de uma adaptação constitui-se em complexas interações, pois “tendemos a experienciar a adaptação através das lentes da obra adaptada, como um tipo de palimpsesto” (*ibid.*, p. 168). A pesquisadora canadense aponta que, ao identificar a obra, é comum o público completar lacunas da adaptação com informações do texto anterior, superando limitações discursivas. Ocorre uma duplicação interpretativa, ao movimento conceitual de ir e vir entre as obras (p. 189). O sucesso de uma adaptação, entretanto, envolve tanto a satisfação do público conhecedor quanto do desconhecido (2008, p. 166).

A adaptação como obra adaptada está inserida em um contexto, em “um tempo e um espaço, uma sociedade e uma cultura” (*ibid.*, p. 192), conseqüentemente, muitas vezes, envolve realizar algum tipo de “transculturação” ou “mudança domesticadora” tendo em vista seu contexto de recepção (p. 197). Hutcheon conclui que a adaptação une o conforto do

reconhecimento com o prazer da novidade, ativa os processos de memória e mudança, persistência e variação (p. 229-230). A adaptação, contudo, não é vampiresca, ela não quer apenas usufruir da notoriedade de uma obra, mas “pode, pelo contrário, manter viva a obra anterior, dando-lhe uma sobrevida que esta nunca teria de outra maneira” (p. 234). Portanto, as histórias transformam-se e evoluem, chegam a novos públicos, ultrapassam os limites do tempo e espaço graças ao fenômeno da adaptação.

O mito antigo do herói que precisa entrar no labirinto para enfrentar o Minotauro faz parte da memória de grande parte da população ocidental. Em diversos lugares no mundo existe a simbologia do labirinto e a luta com o monstro oculto que habita essa construção hermética. Com a adaptação para a HQ e para animação, os autores franceses atualizaram a narrativa para a contemporaneidade, desta vez o herói conta com novas ferramentas no intuito de vencer a fera devoradora de jovens. Entretanto, o final trágico da narrativa convida a ter um olhar crítico em relação a como se lida com os desafios atuais e o quanto se está preso na ideia equivocada de que a tecnologia pode resolver tudo.

2.3 Paratexto

No estudo literário, no processo de apropriação criativa e de vínculo entre as obras, o teórico francês Gérard Genette (2010, p. 15-17) distingue cinco tipos de relações transtextuais, ou seja, de interconexão entre textos. Ele as enumera de acordo com a sua ordem crescente de abstração, implicação e globalidade.

O primeiro tipo é a intertextualidade, em que o leitor percebe uma relação entre as obras, uma relação de co-presença entre dois ou vários textos (o que inclui desde a citação, plágio e a alusão). O segundo é o paratexto, um tipo de comentário sobre o texto direcionado ao leitor, tais como “título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; release, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos” (*ibid.*, p. 15).

O terceiro tipo é a metatextualidade, o qual une um texto a outro sem nomeá-lo, como forma de alusão ou comentário. A hipertextualidade, o quarto modo de relação entre textos em que um texto B (denominado hipertexto) está em relação com texto A (hipotexto), quando B não poderia existir sem A. O quinto modo de relação textual é a arquitekstualidade que possui um caráter taxonômico e classifica a obra.

Para Genette, a paródia, travestimento e pastiche são gêneros oficialmente hipertextuais (*ibid.*, p. 24), apenas existem enquanto hipertexto devido a uma obra anterior, o seu hipotexto, havendo uma relação declarada de maneira mais ou menos oficial entre os textos. O pesquisador retoma Aristóteles, um dos primeiros a estudar a narrativa, e os quatro gêneros poéticos identificados pelo filósofo: a tragédia, a ação elevada no modo dramático; o épico, a ação elevada no modo narrativo; a comédia, a ação vulgar no modo dramático; e a paródia, a ação vulgar no modo narrativo (*ibid.*, p. 26).

Também o pesquisador francês destaca a origem grega da palavra “paródia”, enquanto que o termo “odes” se relaciona ao aspecto do cantar, “para” evoca algo ao lado, fora, assim, paródia seria um cantar em outro tom, uma transposição, uma melodia (Genette, 2010, p. 27). Ela teria surgido como ferramenta para animar o público durante a proclamação de algum texto épico, e, para Aristóteles, a paródia poderia ser realizada de diferentes formas:

No primeiro caso, o “parodista” desvia um texto de seu propósito, modificando-o apenas o quanto for necessário; no segundo, ele o transpõe integralmente para um outro estilo, deixando seu propósito tão intacto quanto esta transformação estilística permita; no terceiro, ele toma emprestado o estilo de um texto para compor neste estilo um outro texto, com um outro propósito, referencialmente antitético (*ibid.*, p. 30).

Conforme a perspectiva de Genette, a narrativa de *50 NDG* se fundamenta na hipertextualidade e paratextualidade. *Sans fil* existe como hipotexto de um hipertexto, no caso, como uma recriação a partir do mito narrado por Ovídio e Apolodoro. Teseu no labirinto do Minotauro faz parte do imaginário da cultura ocidental, como assumem os autores, eles se aproveitam dessa “fama” de já ser um texto conhecido, algo comum nas adaptações, pois favorece a recepção da obra. O caráter transtextual de *50 NDG* é o que possibilita a paródia, a relação entre dois textos bastante explícita.

A explicação filosófica de Pépin, co-autor da publicação, configura um paratexto, que recebe o mesmo espaço na obra que a ilustração de Jul. O paratexto amplifica as possibilidades de compreensão dos desenhos ao apresentar elementos do mito original que

não estão na HQ, além de provocar questionamentos sobre a índole do herói. O comentário do especialista tem um papel muito importante por complementar o que o público conhece/ lembra, além de apresentar o mito para quem o desconhece. No episódio da animação, diversos pontos expressos no paratexto ganham corpo e são trazidos à narrativa, expandindo o conhecimento sobre a obra clássica e os demais personagens que fazem parte do mito.

3 O MINOTAURO NO LABIRINTO DAS LINGUAGENS

3.1 Mito do labirinto, Ovídio e personagens

As origens da mitologia grega são muito antigas. Por muito tempo, as narrativas mitológicas circularam oralmente até serem registradas na forma de versos pelos poetas da Antiguidade. Conforme o pesquisador mitólogo Mircea Eliade (1986), “os mitos gregos foram contados e, por conseguinte, modificados, articulados, sistematizados por Hesíodo e Homero” (p. 11). A mitologia grega foi incorporada pela cultura latina, com a dominação imperial, e continua viva no imaginário do ocidente até hoje.

Os mitos compõem a cultura humana, reverberam em diversos campos de produção de significados desde os tempos mais remotos, como assinala o também mitólogo estadunidense Joseph Campbell (2011, p. 9):

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido. (...) As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito.

Histórias sobre seres míticos, deuses, deusas, heróis, heroínas, ninfas e monstros inspiram a arte ao longo dos séculos, ademais estão presentes nos conceitos da psicanálise (por exemplo, *Eros*, *Psiquê*, *Narcisismo*, *Complexo de Édipo*) e em textos da filosofia (como no *Mito de Sísifo*)²⁰, de modo que os seus símbolos auxiliam a compreender a sociedade e os mistérios da alma humana.

Um dos escritores precursores que fizeram dos mitos gregos objeto de arte foi o Públio Ovídio Nasão. Considerado um dos poetas canônicos de sua geração, Ovídio influenciou Dante, Shakespeare e outros escritores e artistas, sendo ainda hoje um dos principais autores de mitologia clássica²¹.

Ovídio nasceu em 20 de março de 43 a.C., em Sulmona, região central da Itália. Educado em Roma, voltou-se à poesia, contrariando os interesses da família que esperava que

²⁰ Temas explorados por Sigmund Freud e Albert Camus sucessivamente.

²¹ Ovídio. Wikipedia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ovídio>

ele se dedicasse à retórica e política²². Ovídio desenvolveu sua obra literária durante a Pax Romana, período em que Otaviano termina com a república (27 a.C.) e proclama-se imperador, consegue pôr fim às guerras locais, ao passo que investiu na cultura em sua campanha de legitimação no poder (Ovídio, 2023, p. 10).

O poeta iniciou sua obra com a escrita de poemas eróticos. Em *Amores* (16 a. C.), seu livro de estreia, ele conta que iria cantar às armas de Marte, tal como nos primeiros versos do poema épico *Eneida*, de Virgílio²³, mas que, devido à intervenção do cúpido, ele muda o destino de sua obra. O livro *A arte de amar* (1 a. C) se assemelha a um manual de sedução, enquanto que *Remédios para o amor* (2 d.C.) trazia dicas sobre como se livrar dos relacionamentos indesejados (*ibid.*, p. 10-11).

Ovídio também se voltou para os textos epistolares e para a tragédia²⁴, no entanto compôs na forma de poesia épica a sua obra magna: *Metamorfoses*. O livro publicado por volta de 8 d.C., deu destaque a Ovídio devido ao caráter inovador de sua narrativa. O autor condensou e articulou os principais mitos antigos em uma obra imensa em conteúdo e em beleza. Logo depois da publicação de *Metamorfoses*, o poeta foi exilado²⁵.

Rodrigo Tadeu Gonçalves, tradutor da obra do latim para português, explica o que Ovídio trouxe de novidade para a literatura:

de modo único entre os antigos, decide fazer das mudanças de formas em novos corpos o tema de um longo poema épico, num processo que não deixa de ser também em si metamórfico: os mitos como formas, flutuando no imaginário e nos textos variados dos antigos romanos advindos dos gregos e de outras fontes antes deles, recebem novos corpos em uma longa e intrincada tapeçaria que pôs sua vez, também metamorfoseia o próprio molde do *epos* antigo: se antes os temas mais comuns da épica eram as grandes narrativas (a ira de Aquiles, as viagens de Odisseu, a expedição dos Argonautas, a longa viagem dos refugiados troianos liderada por Eneias), Ovídio costura tipos variados de *epos* (*ibid.*, 2023, p. 08).

Portanto, Ovídio seguiu os mestres para fazer diferente. Inspirado pelas narrativas de aventuras dos heróis, lutas e fundações de cidades, ele escreve um longo poema épico no

²² Conforme Rodrigo Tadeu Gonçalves cita na introdução de *Metamorfoses* (Ovídio, 2023).

²³ Poema que narra a fundação de Roma, após a queda de Tróia, escrito entre 29 e 19 a.C. (Ovídio, 2023, p.10).

²⁴ Entre as outras obras, o poema epistolar *Heróides*, composto por 15 cartas que seriam escritas pelas heroínas greco-romanas escritas aos seus amantes e a tragédia *Medeia*, cujo texto em grande parte foi perdido. Wikipedia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ovídio>

²⁵ Ovídio foi deportado pelo imperador Augusto em 8 d.C. de Roma para a cidade de Tômis, cidade na costa do mar Negro, atualmente Romênia. As causas de seu exílio não foram bem explicadas, cogita-se que envolva algo publicado indevidamente sobre a família do imperador. Ele seguiu escrevendo até falecer em 17 d.C. ou 18 d.C. ainda em exílio.

intuito de narrar os grandes mitos, desde o caos, o surgimento da Terra, de deuses e da humanidade até o momento em que o próprio autor vivia, o primeiro século da Era Cristã. Em vez de se concentrar em algum personagem ou episódio, Ovídio sintetiza os mitos da criação, a constante transformação dos corpos, do imaterial ao surgimento de seres míticos e da humanidade, a sua destruição e renascimento, as guerras e narrativas compunham o imaginário do século I. Conforme assinala o tradutor, no prefácio do livro, Ovídio “pinta deuses que, embora, como em Homero, se comportem tal qual humanos, com paixões excessivas e disputas constantes de poder e reputação, têm, via de regra, pouco ou nenhum interesse em agir como deuses” (*ibid.*, p. 17).

Em *Metamorfoses*, acompanhamos a saga de Urano (deus criador do universo); Saturno (deus do tempo, titã e filho de Urano, tomou o poder do pai ao castrá-lo); Afrodite (filha de Urano, deusa do amor, nasce deste ato de violência e usurpação de poder); Júpiter (filho de Saturno, também assume o lugar do pai, tornando-se o soberano do Olimpo e dividindo o poder dos reinos entre os irmãos: Netuno e Plutão); Marte (deus da guerra e filho de Júpiter, idolatrado pelos romanos) - seus conflitos, paixões, vinganças. Eles descem do Olimpo e colore as aventuras de Aquiles, Hércules, Teseu e de outros heróis, ora ajudam e protegem, ora atrapalham, desviam caminhos, vingam-se de quem subestima seus poderes, ou então, abusam de ninfas e jovens, de todo modo os deuses sempre fazem seus desejos se cumprirem. Segundo o tradutor, o poema narra (p. 8):

toda sorte de mudança e metamorfose: do caos à ordem, de ninfas em árvores, fontes, pedras, feras, de homens e mulheres em aves, aranhas, monstros, de estátuas em pessoas, de amantes separados em único corpo (...) um catálogo de mitos de origens, de pontos de vista, um caleidoscópio de visões e perspectivas sobre, no fim, tudo o que somos, fomos e podemos ser.

A complexidade da essência dos deuses e deusas transparece no texto, sentimentos de ciúmes, ira, também de compaixão e justiça - nada muito longe do que acontece com os humanos. Ovídio usa a mesma métrica que os grandes autores da época (entre eles, Homero e Virgílio), o hexâmetro datílico²⁶. Com domínio da forma e da linguagem, ele cria imagens muito delicadas para descrever cenas trágicas. O livro é composto por doze mil versos,

²⁶ Na tradução para o português, Rodrigo Tadeu Gonçalves manteve a mesma estrutura métrica que o autor latino, retratando o ritmo da obra original. A aproximação envolve explorar fonemas longos e curtos: “um hexâmetro datílico antigo é um verso que consiste em seis pés, os cinco primeiros dátilos (pés compostos de sílaba longa seguida por duas breves), dos quais os quatro primeiros (e raras vezes o quinto) podem ser substituídos por uma sequência de duas sílabas longas, o chamado pé espondeu. O último pé consiste em um dátilo cataléptico, ou seja, com a última sílaba eliminada, resultando em uma sequência de longa e breve ou longa e longa” (*ibid.*, 2023, p. 24).

divididos em quinze livros que narram cerca de 250 histórias. A sua escrita é rica em imagens, Ovídio condensa muito conteúdo, entrelaça as histórias com fluidez, em poucos versos ele condensa grande quantidade de ações “liga a história por detalhes que funcionam como pontos de um bordado complexo” (p. 16).



FIGURA 5: Minotauro em cerâmica (515 a. C.)

Entre centenas de mitos narrados em *Metamorfoses*, a história do herói Teseu e o labirinto do Minotauro está entre os mais conhecidos, citados e adaptados ao longo dos séculos. Na obra de Ovídio, Teseu aparece já adulto prestes a ingressar em Atenas para se revelar ao pai, o Rei Egeu. O herói surge no final do livro VII, o qual inicia contando sobre a história de Medeia, a sua paixão por Jason e a fuga da feiticeira para Atenas. Nos versos 404-424, “Medeia atenta contra a vida de Teseu”, o herói que, então, desconhece o pai, está chegando à cidade, enquanto Medeia, a nova companheira de Egeu, sabia do retorno do herdeiro e tenta envenená-lo. Prestes a beber a taça com veneno, o pai reconhece o filho pelo cabo de marfim da espada e salva sua vida, como narra esse trecho que conduz, na mesma sequência, à fuga de Medeia (p. 205-206):

Já a taça tomava Teseu com a destra ignara
quando o pai reconhece os sinais de família no ebúrneo
cabo da espada e afasta a maldade da boca do filho.
Ela fugiu da morte por nuvens movidas por cantos. (...)

Na sequência, o poeta narra a festa dada em homenagem ao filho do rei (p. 206) e, em seguida, a ameaça de guerra por Minos (p. 207). Atenas sofria por um terrível castigo imposto pelo rei Minos: a cidade-Estado devia enviar um grupo de jovens para que o

Minotauro os devorasse a cada nove anos²⁷. Logo que Teseu fica sabendo do tributo, ele decide embarcar com os jovens em direção à ilha de Creta onde vivia o Minotauro, dispondo-se a entrar em um labirinto impossível de sair, encontrar e matar a fera para salvar o reino do seu pai. Também no livro VII, é feita a apresentação do Minotauro, um monstro fruto de uma traição. Para proteger sua família desta vergonha, Minos recorreu a Dédalo, o maior construtor da época, para construir o labirinto. Os versos abaixo narram os eventos e descrevem a construção (p. 225-226):

Vinha crescendo a vergonha à família, já era evidente o
vil adultério da mãe estranheza do monstro biforme;
Minos decide afastar do seu tálamo tal ignomínia
encerrando-o em múltiplo lar de tetos escuros.

Dédalo, o mais famoso arquiteto da arte e do engenho
cria a obra e perturba os sinais; com as dobras e curvas
leva os olhos ao erro nos vários volteios das vias
(...)

Logo que aí a figura biforme de touro e de jovem
encerrou e duas vezes o ático sangue
foi-lhe ofertado, após nove anos, terceiro sorteio
com a ajuda virgínia, a porta difícil que antes
nunca a havia encontrado é achada com o fio enrolado,
logo o Egeida, raptando a filha de Minos a Dia as
velas conduz, e, cruel, a companheira, naquela
praia abandona (...)

No trecho, Ovídio não explicita como acontece o confronto do herói com o Minotauro, ele conta que Teseu chega ao labirinto junto a terceira leva de jovens e consegue achar a porta nunca antes encontrada graças ao “fio enrolado”, à “ajuda virgínia” da filha de

²⁷O número de jovens não é especificado pelo poeta latino. O mitólogo Thomas Bulfinch (2018, p.167) oferece mais detalhes sobre o mito: “Naquela época, os atenienses viviam em aflição profunda por causa do tributo que eram obrigados a pagar a Minos, rei de Creta. O tributo consistia em sete rapazes e sete donzelas que eram enviados todos os anos para serem devorados pelo Minotauro, um monstro metade touro e metade homem”.

Minos, Ariadne. Ovídio não cita o nome da companheira de Teseu, mas conta que ela acaba sendo abandonada pelo herói em uma ilha, na praia de Dia.

Outros escritores posteriormente trouxeram mais detalhes sobre a história de Teseu, a sua origem e seu destino, completando o entendimento do mito (Apolodoro, 1984; Bulfinch, 2018). Egeu, o poderoso rei de Atenas²⁸, mesmo após dois casamentos ainda não tinha filhos. Com medo de perder o poder para os irmãos pela falta de um sucessor, ele vai em busca de conselhos com o oráculo de Delfos, contudo não obtém a resposta que esperava. Na volta para seu reino, Egeu se hospeda em Trezene, onde conhece o rei Píteo a quem conta sua história. Píteo compreende a mensagem do oráculo e apresenta sua filha Etra, afirmando que ela daria um herdeiro ao rei ateniense.

Deste modo, Egeu²⁹ se encontra com Etra e lhe faz um pedido antes de partir. Ele deixa a espada e as sandálias embaixo de uma pedra imensa e diz que o seu filho deveria ir em busca do reino de Atenas quando tivesse força suficiente para retirar os objetos. Na mesma noite, contudo, Poseidon também se deita com a jovem. Teseu é, portanto, filho do rei e do deus dos mares, o que permitiu se tornar um dos maiores heróis antigos.

Segundo o mitólogo Thomas Bulfinch, Teseu cresceu em Trezene sem saber quem era o pai. Até que um dia, o jovem encontra uma pedra muito grande e consegue levantá-la. Para sua surpresa, ali estão a espada e as sandálias deixadas pelo rei. A mãe lhe conta que os objetos foram escondidos pelo seu pai, o rei Egeu, que aguarda o dia em que o rapaz fosse capaz de pegá-los. O jovem parte para Atenas, enfrentando no caminho diversos perigos, lutando com monstros e bandidos, saindo-se sempre vitorioso (*ibid.*, 2018, p. 166).

Na obra *Biblioteca Mitológica*, de Apolodoro, escritor ateniense que viveu entre os séculos I e II d.C., encontram-se mais detalhes sobre o surgimento do Minotauro, a construção do labirinto e o nascimento de Teseu. Apolodoro reuniu em prosa um compêndio de mitos que abrangia desde a Teogonia, a origem dos Deuses, até a Guerra de Tróia, revendo diversas narrativas presentes na cultura e religião gregas. Ele narra sobre o surgimento do Minotauro, fruto do adultério de Pasífae com um touro que o poderoso rei Minos ganhara de Poseidon. Minos “foi o primeiro a dominar o mar e estendeu seu poder sobre quase todas as ilhas”³⁰ (1984, p. 72). O equívoco do rei foi tentar enganar o Deus, em vez de sacrificar o

²⁸ De acordo com o mito narrado na wikipedia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Teseu>

²⁹ Conforme Thomas Bulfinch em *O grande livro da mitologia: histórias de deuses e heróis* (2018).

³⁰ “Minos fue el primero en dominar el mar y extendió su poder sobre casi todas las islas” (texto de base).

animal como prometido, ele guardou para si o belo animal e sacrificou outro touro, achando que Poseidon não notaria a diferença. O deus dos mares, furioso com a ousadia de Minos, tornou o touro selvagem e fez a sua esposa se apaixonar pelo animal. Pasífae ficou encantada pelo touro e implorou para Dédalo, o grande inventor do reino, para que este criasse um corpo oco de vaca para que ela pudesse copular com o touro.

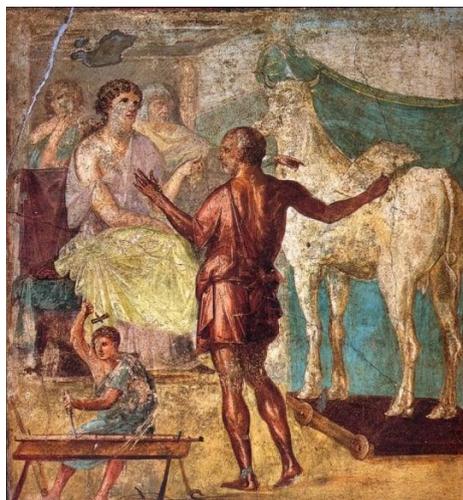


FIGURA 6: Pintura mural *Dédalo apresenta a vaca artificial para Pasífae* (I d.C.)

Desta união nasceu Astério, chamado de Minotauro. O Minotauro é um ser biforme, forte, agressivo, tem o corpo humano e a cabeça de touro. Minos, seguindo os conselhos do oráculo, em vez de sacrificar o animal, pede a Dédalo para que crie algo capaz de esconder a fera. Dédalo construiu o labirinto, uma incrível construção de corredores intrincados que confundiam, um lugar impossível de sair³¹.

³¹ Conforme o texto de base (p. 72-73):

Pero Posidón se irritó con él por no haberle sacrificado el toro, lo volvió salvaje e hizo que Pasífae sintiera deseo por él. Enamorada del toro, utilizó a Dédalo de cómplice, el cual era arquitecto y había huido de Atenas por un asesinato. Este fabricó una vaca de madera sobre ruedas, la hizo hueca por dentro y la envolvió con la piel de una vaca desollada, poniéndola en el prado en que el toro acostumbraba a pacer; metió luego dentro a Pasífae, y así el toro se precipitó y copuló como con una vaca de verdad. Entonces aquella dio a luz a Asterio, el llamado Minotauro; tenía este cara de toro y el resto de hombre. Pero Minos lo encerró en el laberinto de acuerdo con ciertos oráculos, y le puso vigilancia. El laberinto, construido por Dédalo, era una prisión que a base de intrincados corredores burlaba la salida.



FIGURA 7: Moeda com a representação do labirinto (V a.C.)

Segundo Apolodoro (1984, capítulo XV, p. 93, tradução minha do espanhol³²):

Minos os ordenou enviar como pasto para o Minotauro sete meninas e outros tantos meninos desarmados. Estava este aprisionado no labirinto, de onde era impossível sair a todos aqueles que entrara, pois a base de emaranhadas sinuosidades impedia a saída, que era desconhecida.

Apolodoro conta como acontece o encontro de Teseu com Ariadne, a paixão da moça que vai ter um papel decisivo e ajudar o herói. Sabendo que ele seria enviado para o labirinto e nunca voltaria, Ariadne recorre a Dédalo para que este tivesse uma ideia e auxiliasse o jovem a encontrar o caminho de volta. Apolodoro narrou esse momento de chegada do herói e da aproximação com Ariadne (1984, p. 96, tradução minha³³):

Quando [Teseu] chegou em Creta, Ariadne, filha de Minos, apaixonou-se por ele e se ofereceu a ajudá-lo caso promettesse levá-la a Atenas e fazê-la sua esposa. E tendo prometido Teseu sob juramento, ela a rogou Dédalo que lhe revelou a saída do labirinto. Então, por conselho daquele, o deu a Teseu, quando entrava no labirinto com um fio; Teseu o atou na porta e arrastando atrás de si, foi entrando. Quando encontrou o Minotauro na parte mais distante do labirinto, o matou golpeando com seus punhos; e saiu recolhendo o fio.

³² Trecho de base (p. 110):

Minos les ordenó enviar como pasto para el Minotauro siete muchachas y otros tantos muchachos desarmados. Se hallaba este encarcelado en el laberinto, del que resultaba imposible salir a todo aquel que entrara, pues a base de enmarañadas sinuosidades se impedía la salida, que era ignorada.

³³ Trecho original (p. 113):

Cuando llegó a Creta, Ariadna, hija de Minos, se enamoró de él y se ofreció a ayudarlo si prometía llevarla a Atenas y hacerla su mujer. Y habiéndolo prometido Teseo bajo juramento, rogó ella a Dédalo que le revelara la salida del laberinto.

Entonces por consejo de aquel, le dio a Teseo, cuando entraba en el laberinto un hilo; Teseo lo ató a la puerta y arrastrándolo tras de sí iba entrando. Cuando encontró al Minotauro en la parte extrema del laberinto, lo mató golpeándolo con sus puños; y recogiendo el hilo, salió.



FIGURA 8: Quadro *Teseu e Ariadne na entrada do labirinto*, Richard Westall (1810)

É graças ao fio produzido por Dédalo e entregue por Ariadne que o herói consegue sair do labirinto. O desfecho da relação com Ariadne varia conforme as narrativas. De acordo com Apolodoro, Teseu a teria deixado na ilha de Naxos³⁴; já para Ovídio, a jovem teria sido abandonada pelo herói na ilha de Dia, e Dionísio aparece para consolá-la³⁵.



FIGURA 9: Medalhão *Teseu combate o Minotauro assistido por Atena* (430 a.C.)

Antes de partir em direção ao labirinto³⁶ Teseu havia combinado com seu pai que se o

³⁴ Segundo Bulfinch (p. 168): “Ele teve sucesso, matou o Minotauro, escapou do labirinto e levou Ariadne como sua companheira, zarpando com os companheiros para Atenas. No trajeto, ancoraram na ilha de Naxos, onde Teseu abandonou Ariadne, deixando-a dormir. Sua desculpa para esse tratamento ingrato à sua benfeitora foi que Minerva apareceu a ele em um sonho e mandou que assim fizesse”.

³⁵ No trecho de Ovídio, Dionísio, sob o nome de Líber, acolhe Ariadne que fora abandonada:

A ela, deserta e muito queixosa

Líber abraça e traz auxílio(...)

³⁶ Conforme Apolodoro (p. 113):

Fue escogido como tercer tributo para el Minotauro o, como dicen algunos, se presentó él mismo voluntariamente. Como la nave era de vela negra, Egeo encargó a su hijo que si regresaba vivo, desplegase en la nave velas blancas.

barco voltasse com as velas brancas seria porque ele teria matado o Minotauro, porém se as velas seguissem pretas, indicariam que ele estava morto. Apolodoro narra ainda que, no retorno para Atenas, Teseu, triste por perder Ariadne, esquece de trocar as velas e retorna com as pretas, como que havia partido. Egeu vê o barco se aproximar, fica desolado ao entender que o filho estava morto, ele se joga no mar, o qual recebe seu nome. Com a morte do pai, Teseu se torna o rei de Atenas e mata os opositores (Apolodoro, 1984, p. 114).

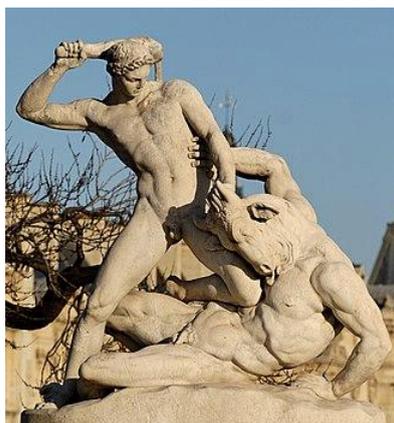


FIGURA 10: Escultura *Teseu combatendo o Minotauro*, de Jean-Étienne Ramey (1826)

O mitólogo Joseph Campbell (2011, p. 18) afirma que o herói tem duas tarefas básicas - a superação dos obstáculos e o retorno após a transformação. Teseu se encaixa nessa descrição, ele venceu o Minotauro, livrou os atenienses do castigo imposto por Minos e retornou à terra de seu pai, para assumir o seu reino, após o suicídio de Egeu.

Entre as mais diversas adaptações do mito antigo, no século XX, a figura do Minotauro foi incorporada pelo movimento Surrealista Europeu, sendo o título da revista³⁷ publicada pelo grupo na década de 30. A imagem do ser biforme que atormenta as regras estabelecidas tornou-se um dos símbolos do movimento marcado pela irreverência e processo artístico disruptivo, inovador, que misturava as formas produzindo incríveis metamorfoses em suas obras. Entre os artistas, Pablo Picasso, René Magritte e Salvador Dalí fizeram do Minotauro parte de sua iconografia.

³⁷ A revista *Minotaure* foi publicada na França entre 1933 e 1939, no total de 13 edições, encerrando sua atividade após o início da Segunda Guerra Mundial. A revista era colorida, impressa em material de grande qualidade e concedia espaço para literatura, ciências, estudos psicanalíticos e artigos esotéricos (Wikipedia).

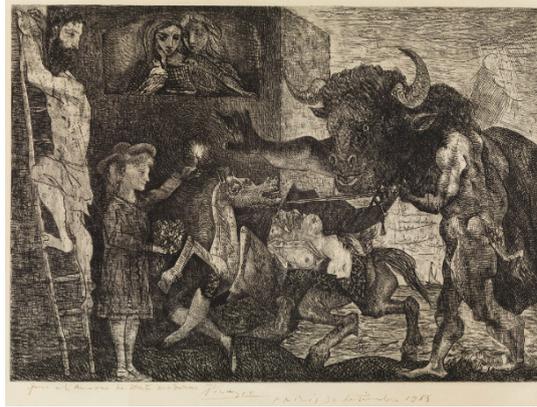


FIGURA 11: Gravura *Minotauroquia* de Pablo Picasso (1935)

A gravura de Picasso foi a primeira capa da revista surrealista. A imagem apresenta Minotauro em uma composição de diversos corpos que parecem se fundir. A imensa cabeça de touro preta surge cercada por outros personagens, um busto nu feminino com pernas de cavalo; duas figuras femininas observam a cena da janela, uma menina segura flores e uma vela acesa; um homem semelhante a Jesus Cristo sobe uma escada enquanto olha para o Minotauro que com o braço estendido parece pedir ajuda; entre outros elementos que fazem da obra uma espécie de colagem.



FIGURA 12: Quadro *Minotaure* de René Magritte (1937)

A obra de Magritte também foi capa da revista *Minotaure*. O Minotauro está enrolado em uma capa preta, numa paisagem árida, com paredes quebradas ao fundo, alguns objetos cercam a figura, uma tuba (instrumento de sopro) em chamas, um corpo feminino partido em três camadas sobrepostas, um par de pés como se fosse um par de sapatos, imagens que provocam o público por estarem isoladas, fora de contexto.



FIGURA 13: Escultura *Le Minotaure* de Salvador Dalí (1981)

Já na escultura em bronze de Dalí, o Minotauro ganha formas femininas, está com a língua para fora, como se zombando de quem a olha, numa pose de modelo, com uma das mãos na cintura. Do ventre sai uma lagosta dourada, do peito se abre uma gaveta e, dentro das pernas, ela carrega alguns objetos dourados e uma chave no joelho. Portanto, dos mais diversos e imprevisíveis modos o mito foi adaptado, os artistas conseguiram mantê-lo vivo, fazendo-o florescer, como disse Hutcheon.

Além das artes plásticas, na literatura também tem-se exemplo da apropriação criativa desta incrível história. O conto de Jorge Luís Borges, *A Casa de Astérion* (1949), traz no título o primeiro nome dado ao Minotauro. Como um ser prisioneiro de sua casa - que é do “tamanho do mundo”-, a narrativa é na primeira pessoa, centra-se na descrição do espaço e na reflexão sobre a sina do protagonista:

Cada nove anos, entram na casa nove homens para que eu os liberte de todo o mal. Ouço seus passos ou sua voz no fundo das galerias de pedra e corro alegremente para procurá-los. A cerimônia dura poucos minutos. Um após o outro, caem, sem que eu ensanguente as mãos. Onde caíram, ficam, e os cadáveres ajudam a distinguir uma galeria das outras. Ignoro quem sejam, mas sei que um deles profetizou, na hora da morte, que um dia chegaria meu redentor. Desde esse momento a solidão não me magoa, porque sei que vive meu redentor e que por fim se levantará do pó. Se meu ouvido alcançassem todos os rumores do mundo, eu perceberia seus passos. Oxalá me leve para um lugar com menos galerias e menos portas. Como será meu redentor? — me pergunto. Será um touro ou um homem? Será talvez um touro com cara de homem? Ou será como eu? O sol da manhã reverberou na espada de bronze. Já não restava qualquer vestígio de sangue. — Acreditarás, Ariadne? — disse Teseu. — O minotauro mal se defendeu. (Borges, 1999, p. 54-55).

Borges narra o mito de uma perspectiva diferente da que conhecemos. Em seu conto, a narrativa em primeira pessoa, permite ao Minotauro revelar a sua angústia, solidão, a fé em que alguém venha libertá-lo. O conto se encerra com o trecho acima, quando na última linha, aparece Teseu em uma fala com Ariadne sobre a surpresa do monstro nem ter se defendido.

O símbolo do labirinto se faz presente em inúmeras culturas, os caminhos tortuosos remetem ao desafio do herói de entrar nos territórios profundos e complexos da existência. O labirinto também pode assinalar o movimento de interiorização, desafio de enfrentar o desconhecido, encontrar o centro e sair, retornar ao mundo exterior. Símbolo de espiral também foi empregado pela religião católica, usado para meditação sobre os caminhos sinuosos e os propósitos, como o labirinto da Catedral de Chartres, na França, construído no século XII.



FIGURA 14: Labirinto da Catedral de Chartres, França

No próximo item, vamos analisar como o mito de Teseu no labirinto do Minotauro foi adaptado para os quadrinhos e para a animação em *50 NDG*. Primeiramente, vamos compreender algumas características específicas da linguagem dos quadrinhos, para então analisar a composição criativa de Jul e Pépín.

3.2 Paródia: Teseu e o Minotauro no labirinto da HQ

Contar histórias é uma característica particular da humanidade. As narrativas permitem o compartilhar de conhecimentos e estão enraizadas “no comportamento social dos grupos humanos - antigos e modernos. As histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores - ou para satisfazer curiosidades” (Eisner, 2008, p. 11).

As histórias narradas por meio de ícones, isto é, "qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia" (McCloud, 2005, p. 27) existem desde a pré-história. No livro *Desvendando os quadrinhos* (2005), o teórico e desenhista estadunidense Scott McCloud faz um retorno no tempo para buscar a origem das histórias em quadrinhos e aponta que diversos povos registravam suas narrativas com imagens - desde os hieróglifos egípcios que usavam uma linguagem pictórica, também os povos pré-colombianos contavam suas sagas com imagens sequenciais, como nos manuscritos encontrados pelos conquistadores espanhóis no início do século XVI (McCloud, 2005, p. 10).

McCloud define as histórias em quadrinhos como "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador" (*ibid.*, p. 09). As HQ muitas vezes são produzidas no formato de cartum, com uma expressão simplificada, com traços pretos, cores chapadas e anatomia exagerada (*ibid.*, p. 22). Os personagens de *50 NDG* se encaixam nessa categoria, no entanto, a arte de Jul é colorida. O cartum, afirma o autor, amplifica o sentido do que está sendo representado, sendo um efeito importante - a amplificação através da simplificação:

quando observamos uma imagem através do cartum não estamos só eliminando os detalhes, mas nos concentrando em detalhes específicos. Ao reduzir uma imagem ao seu significado essencial, um artista pode ampliar esse significado de uma forma impossível para a arte realista (2005, p. 30).

Portanto, quanto mais cartunizado um personagem, mais pessoas ele pode descrever (*ibid.*, p. 31). Entre os desenhistas que criaram narrativas aliando desenho e texto, McCloud assinala que o suíço Rodolphe Töpffer é considerado o pai do quadrinho moderno. No início do século XIX, suas histórias com imagens satíricas empregavam caricaturas e quadros,

sendo o pioneiro na combinação interdependente de palavras e figuras na Europa (*ibid.*, p. 17).

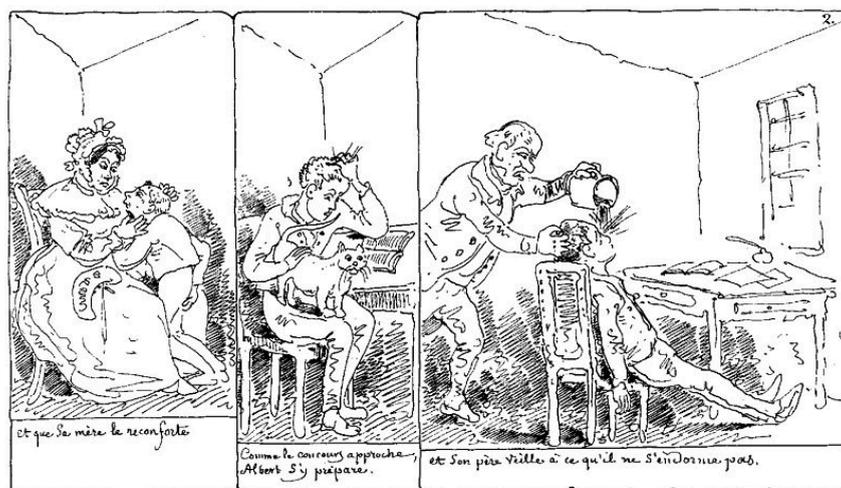


FIGURA 15: Trecho de *Histoire d'Albert*, Rodolphe Töpffer (1845)

Conforme resume McCloud (2005), os quadrinhos se desenvolveram e conquistaram o público sobretudo na primeira metade do século XX, estando presente nas tiras de jornais, com espaço especial na edição de domingo. Posteriormente, com a evolução tecnológica foram acrescentadas cores, o que aumentou as vendas, mas as edições ficaram mais caras. Entre os autores adeptos às cores, o quadrinista belga Hergé “capturou a magia das cores planas com sutileza sem precedentes” (p. 190). Nos Estados Unidos, as cores tiveram um papel especial para caracterizar os protagonistas: “os heróis foram trajados com cores primárias brilhantes e colocados num mundo primário brilhante (...). Dizem que super-herói é uma forma de mitologia moderna. Assim, a cor é importante. Afinal, são os símbolos que constituem os deuses” (p. 188). Nos anos 60, surgiram as *graphic novels* e temas mais profundos foram explorados. Os quadrinhos se mantiveram como importante mídia para os japoneses que desenvolveram outras técnicas, ritmos de leitura e abordagens únicas (p. 210). Nas últimas décadas, muitos dos heróis dos quadrinhos foram parar nas telas dos cinemas em adaptações.

O pesquisador e quadrinista estadunidense Will Eisner, no livro *Narrativas Gráficas* (2008), apresenta uma série de maneiras de narrar e efeitos específicos das artes gráficas. Ele conceitua as histórias em quadrinhos como um meio visual composto por imagens que pretendem um caráter universal. Eisner afirma que “apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade” (*ibid.*, p. 7). Nos

quadrinhos, as imagens são impressionistas, comumente representadas de maneira simplista, para acelerar “o processo digestivo intelectual” (*ibid.*, p. 19), o que leva muitas vezes ao uso de estereótipos. O autor reflete sobre a utilidade dos estereótipos:

ele é uma necessidade maldita - uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir (...) A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor. Para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem, logo, estereótipos (Eisner, 2008, p. 21).

Além de condensar informações através do uso do estereótipo, a narrativa nas HQ é enxuta, precisa-se escolher muito bem o que mostrar, enfatizar as cenas fundamentais para a compreensão da narrativa. Eisner destaca que a preservação da essência decorre da habilidade de selecionar os pontos de enfoque que “capturam o leitor e o mergulham num mar de memórias e experiências. Sabiamente isso força o leitor a ‘escrever’ a história” (2008, p. 137). Ele defende que as HQ sejam consideradas como uma expressão artística literária legítima, visto que muitas vezes é considerada como uma leitura de baixo nível cultural. Segundo o autor, a HQ é uma mídia de imagens estáticas extraídas de um fluxo de ação, desprovida de som e movimento (p. 118), o que faz com que o leitor tenha um imenso papel na criação de sentido. As HQ requerem a memória do leitor e acessam o seu acervo de experiências pessoais para produzir significados, completar as lacunas, conseqüentemente, ela o estimula a desenvolver sua criatividade.

Nesta perspectiva, McCloud (2005, p. 65-66) assinala que as HQ demandam outras competências linguísticas do seu público, espera-se que o leitor entenda o tempo implícito ligado ao espaço, os movimentos que derivam da troca de quadros. O tempo é criado através do fenômeno da conclusão, isto é, as histórias são fragmentadas e exigem uma conclusão mental para que se produza uma realidade contínua e unificada. É no espaço entre os quadrinhos, chamado de “sarjeta”, que o leitor usa a imaginação para unir diferentes mensagens, transformando-as em uma única ideia, o que compõe parte do mistério e magia das HQ (McCloud, 2005, p. 66). Assim, se “a iconografia visual é o vocabulário das HQ, a conclusão é sua gramática” (p. 67), e o leitor participa como um “colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente da mudança, tempo e movimento” (p. 65).

Em comparação à mídia eletrônica, McCloud ressalta que o efeito de conclusão é algo distinto entre as mídias. A conclusão no audiovisual é constante, “nos filmes, a conclusão acontece continuamente - vinte e quatro vezes por segundo - enquanto nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo” (p. 65). Já nas HQ a conclusão é auxiliada pelo leitor, momentos dissociados ganham forma de continuidade devido à ação criativa da recepção.

Outro ponto assinalado por McCloud (2005), os quadrinhos apenas transmitem informações visualmente. A representação do som é realizada através de balões e de variações de letra. Os balões têm um papel fundamental na narrativa sendo um ícone versátil para expressar sons, pensamentos, emoções e sensações, de modo que “os símbolos estão sendo sempre adequados e até inventados para cobrir o não verbal” (*ibid.*, p. 134). Apesar das restrições de ser uma arte visual, as possibilidades de criação dos quadrinhos são ilimitadas nesta “dança do visível e invisível” (*ibid.*, p. 205).

O quadrinista Will Eisner (2008) apresenta diferentes temas e modos de narrar por meio dos quadrinhos, entre eles, a história de uma página e as histórias de heróis que se encaixam no objeto deste estudo. A narrativa condensada em uma página surgiu nos jornais em 1916, com George Herriman, e seu protagonista *Krazy Kat*, formato de história compacta que influenciou gerações (2008, p. 137). Nos quadrinhos de *50 NDG*, Jul optou por contar a maioria dos mitos em uma página aberta. Ele sintetiza histórias e concentra sua arte no evento capital da narrativa, enquanto que o paratexto complementar revela muitos pontos que não estão presentes nas imagens e que permitem entender de modo mais complexo o mito.

Na narrativa de heróis, o protagonista enfrenta uma série de desafios, quanto mais simples for o problema, melhor, pois a ação é a trama (Eisner, 2005, p. 98). Os artistas franceses adaptaram para os quadrinhos dezenas dos mitos narrados em *Metamorfoses*, de Ovídio, e na *Biblioteca Mitológica* de Apolodoro. Entre eles, o mito de Teseu no labirinto do Minotauro está no primeiro volume publicado em 2017, nas páginas 16 e 17, com o título de *Sans Fil*³⁸, portanto “Sem fio”, alusão ao fio que o herói antigo carregava no labirinto e lhe possibilitou escapar, o qual vai ser substituído pela rede sem fio nesta versão atualizada.

³⁸ A tradução da HQ e do paratexto consta nos anexos (p. 57).



FIGURA 16: Desenhos de *Sans fil*, HQ 50 Nuances de Grecs, Vol. 1



THÉSÉE



Il n'y a qu'à observer Thésée se repérer dans le labyrinthe tout en conversant avec Ariane pour comprendre qu'avec lui nous sortons du monde primitif. Il y a bien un fil conducteur à toutes ses aventures : l'essor de la civilisation hellénistique de la raison. La nuit de sa conception, sa mère, Æthra, s'est unie au dieu Poséidon puis à Égée, roi d'Athènes : Thésée est donc en même temps fils de dieu et fils de roi. Découvrant à l'adolescence que du sang royal coule dans ses veines, il part à pied vers Athènes. La route est semée de monstres et de brigands, comme le pervers Procuste qui découpe les membres des voyageurs pour les « ajuster » à la taille du lit sur lequel il les a invités à se reposer. Par la force, par l'astuce aussi, Thésée triomphe chaque fois et gagne enfin Athènes, où son père le reconnaît à ses sandales et à son épée : ce sont celles qu'il avait déposées au pied du lit d'Æthra, des années auparavant, au matin de leur nuit d'amour. Découvrant que Minos exige un tribut annuel de sept jeunes Athéniens à donner en pâture au Minotaure, Thésée décide de repartir illico, en Crète, pour terrasser la bête. Le roi Minos accepte de lui donner sa chance sans savoir que sa fille, Ariane, tombée amoureuse du séduisant héritier, va lui offrir la solution pour ressortir du labyrinthe : dérouler une pelote de fil pour retrouver, le Minotaure vaincu, le chemin du retour. Il ne reste plus alors au héros qu'à rejoindre son royaume et son père, avec lequel il avait un accord : en cas de victoire, hisser une voile blanche pour le rassurer. Mais Thésée oublie de le faire. Lui qui prend tous les risques pour que les Grecs ne l'oublient jamais, il oublie. De loin, son père distingue le noir de la voile et, de chagrin, se jette dans la mer qui aujourd'hui porte son nom. Or, auparavant, Thésée avait aussi « oublié » Ariane sur une île... Cela fait beaucoup d'oublis, non ? Nous pouvons peut-être voir les choses autrement. Thésée n'a plus besoin d'Ariane : il l'abandonne. Il veut prendre la place de son père : il sait ce qu'il fait en se trompant de voile. C'est aussi cela, le triomphe de la raison. On ne s'embarrasse pas d'affects inutiles.



Eisner (2005) também assinala que histórias podem depender de uma piada, como ocorre no exemplo de análise. Sobre a piada, ele explica a importância do efeito de dramatização da surpresa resultante da incongruência que pode haver em um ato, discurso, diálogo ou incidente, pois “é o imprevisto e o inesperado que despertam o prazer do alívio ou do divertimento que resulta da risada” (*ibid.*, p. 106). A narrativa precisa surpreender o leitor ao mudar de repente o rumo da situação.

Na adaptação do mito para a HQ, Teseu não tem sucesso em sua missão. Jul evoca o efeito de ironia no deslocamento em relação ao mito, quando a astúcia do herói dá lugar à dependência tecnológica. Em vez de espada e escudo, ele carrega na mão direita um aparelho GPS cor-de-rosa e, na mão esquerda, o celular. O herói está no labirinto, sua missão segue a mesma - matar o Minotauro e escapar do labirinto - contudo, o elemento de mudança, o uso de dispositivos tecnológicos vai ser motivo de piada e a causa do erro fatal.

O cenário tem um papel fundamental na narrativa de *Sans fil*, ele é quase um “personagem” dentro da narrativa. O labirinto compõe um dos desafios que precisa ser enfrentado pelo herói. A sua pujança e complexidade revelam o gênio de Dédalo, o maior construtor da Antiguidade, o mesmo que deu para Ariadne o fio longo e flexível o bastante para acompanhar o herói entre tantos corredores.

O título do episódio escrito em letras brancas em um quadrado preto ocupa o espaço de um quadro, estilo que Jul mantém na HQ. A história começa no meio da aventura, minutos antes do grande embate, Teseu está no labirinto procurando pelo Minotauro. Já na primeira imagem de *Sans fil*, vemos o herói de corpo inteiro, sua roupa simples, túnica branca, um cinto que marca a silhueta avantajada, bermuda azul e uma sandália da qual seus dedos parecem escapar. Percebemos seu olhar de tédio e o jeito displicente como ele está falando ao telefone (*Ouais, ouais...*).

No segundo desenho, Teseu pergunta se a pessoa já falou com o pai sobre ele, vemos em sua cara o olhar de desapontamento, o GPS segue dando as coordenadas. Na terceira imagem, o GPS perde o sinal, ele fica surpreso. Na imagem seguinte, o telefone pára de funcionar e ele chama pelo nome de “*Ariane*”. Temos a presença de Ariadne ao telefone desde a primeira imagem, contudo, apenas quando o telefone pifa, Teseu chama por seu nome, sabemos que ele está falando com a pessoa que o ajudou no mito original, mas que desta vez está desconcentrando o herói.

No quinto desenho, Teseu está chateado, olha com preocupação para os dispositivos e pensa *purée!* (“droga!”). Já a imagem seguinte e final ocupa meia página: o Minotauro aparece atrás de Teseu, em plano aberto, vemos os corredores do labirinto. A figura do Minotauro chama atenção, ele tem o dobro do tamanho de Teseu e inclusive é maior do que as paredes que o confinam. O ser azulado tem cabeça de Touro, grandes chifres, um grande nariz, corpo de homem, mãos humanas, patas bovinas, barriga de tanquinho, pêlos no peito e nas costas, sua genitália está coberta de pêlos. Pego de surpresa, Teseu, deixa o celular cair no chão. Ao encontrar o herói, Minotauro pergunta: “*Un problème avec le wi-fi, m. Thésée ?*” (“Algum problema com a rede sem fio, senhor Teseu?”). A partir da última imagem deduzimos que Teseu acabou lhe servindo de ração. No entanto, Minotauro surge como um ser civilizado, educado, como um mordomo que estivesse ali para servi-lo.



FIGURA 18: Detalhe do Minotauro no último quadro de *Sans fil*

Na arte de Jul em *50 NDG* não existem linhas divisórias entre os desenhos. O artista francês possui um estilo mais *clean* e direto, as cores azul e branco prevalecem nas imagens, fortalecendo a identidade visual ao se associar às cores tradicionalmente gregas.

Os cenários são simples, apenas o básico é expresso no desenho, de modo cartum, sem utilizar recursos mais realistas para compor paisagens ou personagens. A fim de provocar o efeito do humor, Teseu não segue a representação típica do herói antigo. Em vez de ser um homem forte, alto, musculoso como em geral são os heróis no imaginário, o personagem de Jul é um homem bem comum, de estatura baixa, um pouco fora de forma. A partir de escolhas de representação anti-heróica, Jul reforça a paródia dos mitos antigos nesse distanciamento que se expressa desde a parte física de Teseu, além de se refletir em sua inabilidade em lidar com o desafio proposto ao contar com as “armas” erradas.



FIGURA 19: Detalhe pensamento de Teseu na HQ

Podemos identificar que Jul utiliza três tipos de balão: de fala, pensamento e a voz do GPS. Como assinala McCloud, o desenhista precisa encontrar indicadores visuais que revelam as emoções e pensamentos dos personagens. Na figura acima, vemos a reação de Teseu, a tristeza quando os dois dispositivos falham sendo representada por meio de símbolos, de linhas irregulares que saem de sua cabeça, indicando sua preocupação. Também no último quadrinho de *Sans Fil*. Os traços simples e dramáticos deixam mais engraçada a cena: os olhos arregalados quase lhe saltam das órbitas, ele derruba o celular, sua face está corada e seus lábios contraídos, ele sabe que fez uma m...



FIGURA 20: Detalhe expressão de Teseu no último quadro de *Sans fil*

Como veremos na narrativa de Jul, a conclusão é um ponto-chave, o artista deixa para o público imaginar como o herói é morto pelo Minotauro, ele mostra apenas até o encontro entre os dois e a reação de ironia da fera. Teseu na HQ tem um final bem diferente em relação aos mitos antigos em que sai vitorioso. Fica em suspenso detalhes de como o Minotauro acaba com o herói. McCloud, nesse sentido, afirma que "quando o artista decide mostrar só uma pequena parte da cena, a conclusão se torna uma força poderosa tanto dentro dos quadros quanto entre eles" (p. 86). Na cena crucial da paródia do mito, a morte do herói

adquire outro impacto quando não a vemos. Segundo McCloud, “matar um homem entre os quadros significa condená-lo a milhares de mortes” (p. 68), visto que cada leitor vai imaginar como aconteceu o que não foi explicitado. Cabe ao leitor imaginar se o herói teria lutado por muito tempo com o monstro ou teria sido morto com um único golpe.

Grande parte da ironia dos quadrinhos pode passar despercebida caso não se leia o paratexto que acompanha as imagens, também o efeito de paródia não se produz quando o público não conhece o mito antigo. O paratexto cita diversos personagens do mito original - Ariadne, Etra, Poseidon, Egeu, Minos e, claro, Teseu e Minotauro - auxiliando o leitor a entender o texto de base do qual Jul se inspirou. O paratexto inicia em sintonia com as imagens da HQ, fala sobre a cena de Teseu se localizando no labirinto enquanto conversa com Ariadne, logo Pépin ressalta que com Teseu “saímos do mundo primitivo”³⁹. O filósofo conta sobre a concepção do herói, Etra teria se unido a Poseidon e a Egeu na mesma noite, portanto Teseu era “ao mesmo tempo filho de deus e de rei”⁴⁰. A descoberta das sandálias e espadas, a mãe lhe revela que era filho do rei; a partida e o encontro com o pai; a descoberta do tributo imposto por Minos aos atenienses⁴¹; a partida do jovem a Illico; o encontro com Ariadne, moça apaixonada e sua participação na vitória do herói. Enfim, inúmeros detalhes que permitem entender o que não está nos desenhos e que traz ao alcance do grande público no século XXI a complexidade da história de Teseu no labirinto do Minotauro.

Pépin lembra que foi graças ao fio entregue por Ariadne que Teseu conseguiu escapar do labirinto⁴². No paratexto são apresentadas informações sobre o que aconteceu antes e depois do encontro com o Minotauro. Pépin questiona o herói quanto à sua real intenção, visto que, na volta para Atenas, o esquecimento do herói em mudar a cor das velas do navio levou à morte do rei Egeu e, conseqüentemente, Teseu assumiu o seu lugar. Isso somado ao esquecimento de Ariadne em uma ilha no caminho de volta, fazem o escritor levantar a dúvida - afinal muitos esquecimentos para um herói tão sagaz, ou seria algo premeditado por Teseu que “não se apega a afetos inúteis” e vence pelo “triunfo da razão”⁴³.

³⁹ Texto original: “avec lui nous sortons du monde primitif”.

⁴⁰ Texto original: “Thésée est donc en même temps fils de dieu et fils de roi”.

⁴¹ Texto original: “Minos exige un tribut annuel de sept jeunes Athéniens à donner en pâture au Minotaure”.

⁴² Texto original: “Ariane tombée amoureuse du séduisant héritier va lui offrir la solution pour ressortir du labyrinthe : dérouler une pelote de fil pour retrouver, le Minotaure vaincu, le chemin du retour”.

⁴³ Texto original: “Thésée n'a plus besoin d'Ariane : il l'abandonne. Il veut prendre la place de son père : il sait ce qu'il fait en se trompant de voile. C'est aussi cela, le triomphe de la raison. On ne s'embarrasse pas d'affects inutiles”.

Vamos analisar no próximo item a adaptação da HQ para série animada, como acontece a tradução intersemiótica na passagem para a linguagem audiovisual, quais recursos estéticos Jul, agora diretor do vídeo, utiliza para deixar a narrativa ainda mais divertida e sua crítica mais sarcástica.

3.3 Tradução Intersemiótica: processo de adaptação da HQ para série animada

A adaptação da HQ *50 Nuances de Grecs* em formato de animação⁴⁴ permitiu ampliar a narrativa dos quadrinhos incorporando informações do paratexto de Pépin e outras referências do mito de Ovídio em menos de três minutos. Enquanto que, na HQ, Jul se concentra nos momentos finais de Teseu, ele e Minotauro são os únicos personagens que aparecem nas imagens; na animação, outros personagens que participam da saga de Teseu: o seu pai e rei de Atenas, Egeu; Medeia, a amante deste; Ariadne, peça fundamental na narrativa, noiva do herói. Dédalo é citado na conversa por telefone entre Teseu e Egeu como sendo o construtor do labirinto.

Na cena de abertura, temos uma visão panorâmica de onde o Minotauro vive. O labirinto é uma construção em meio a natureza selvagem, ouvimos o som dos animais, especialmente, de insetos que ambientam a paisagem.



FIGURA 21: Cena de abertura da animação de *Sans fil*

⁴⁴ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=PYqTm_-Zoek

Logo nos primeiros segundos do episódio, ouvimos a voz metálica do GPS falando em inglês, enquanto que na HQ o dispositivo fala em francês. Jul, o diretor, brinca com o imperialismo cultural e com a ajuda prestada pela tecnologia. O GPS dá as instruções que mais parecem confundir, enquanto Teseu procura a versão grega e troca sem querer para a versão persa. O herói concentrado nos dispositivos nem percebe as armadilhas e as caveiras que estão pelos corredores.



FIGURA 22: Cena de Teseu ao telefone caminhando no labirinto

Na animação, tem-se mais detalhes do labirinto e das roupas de Teseu. Em relação à HQ, ele agora tem apenas um aparelho que funciona como GPS e telefone. Sua roupa segue sendo a túnica branca, no vídeo, ele ganha ombreiras metálicas, uma fitinha vermelha amarrada na cabeça (em possível referência ao Rambo, famoso personagem do cinema, o soldado interpretado por Sylvester Stallone), ele usa uma pochete azul, onde sua espada está presa à cintura, elementos que deixam o herói mais moderno e ridículo.



FIGURA 23: Cena de Egeu contemplando pôr-do-sol no penhasco à beira-mar

Enquanto Teseu tenta se localizar, discutindo com o GPS, recebe a ligação do “papai Egeu”. Este está contemplando o pôr-do-sol à beira de um penhasco, sentado ao lado de uma mulher mais jovem, Medeia. Egeu pergunta pela nova namorada do filho, confunde o nome e a chama de “Rihanna”, novamente o humor que surge da relação com a cultura pop. Também no telefonema, Egeu pede para o herói perdoar a madrasta, dizendo que ela havia tentado matá-lo sem querer. Teseu parece não acreditar, lembra que foi a terceira tentativa de envenenamento. Enquanto isso, o servo do rei bebe a taça envenenada e morre ainda durante a ligação, sem que o velho percebesse.



FIGURA 24: Cena do envenenamento do servo por Medeia

Medeia segue com aparente frieza, sua expressão de frustração, mais uma vez seu plano deu errado. Ovídio narra diversas histórias sobre a feiticeira em *Metamorfoses*, entre elas, a cena da tentativa de envenenamento logo que Teseu chega à Atenas para se apresentar ao seu pai e este o reconhece ao segurar a taça, como já citado neste estudo⁴⁵. Medeia é uma importante personagem em *Metamorfoses*, ela aparece em diversas passagens, antes de fugir para Atenas e conhecer Egeu, ela foi a esposa de Jasão. Medeia não é personagem em *Sans fil* na versão em HQ, nem é citada no paratexto, porém, na animação, ela aparece ao lado de Egeu, sendo representada como uma mulher sedutora e maquiavélica. O rei apaixonado nem

⁴⁵ Já a taça tomava Teseu com a destra ignara quando o pai reconhece os sinais de família no ebúrneo cabo da espada e afasta a maldade da boca do filho. Ela fugiu da morte por nuvens movidas por cantos. (...)

enxerga o crime e segue na conversa com o filho, Teseu pede para desligar, pois recebe a ligação de sua namorada, Ariadne, com quem ele está ansioso para falar.

Ariadne está sentada à mesa, em frente a um restaurante, ouve-se o som da rua, as pessoas falando ao fundo. Teseu está incomodado, tentou diversas vezes falar com Ariadne, sua noiva. Ela também está ansiosa, quer se casar e está fazendo mil planos. Enquanto o herói segue procurando pelo Minotauro, Ariadne quer tratar de detalhes do casamento, pressiona o herói para falar com o pai dela, Teseu sai pela tangente do assunto, perdido entre os corredores do labirinto.



FIGURA 25: Cena de Ariadne ao telefone falando com Teseu

Teseu reclama que deixou quinze mensagens e Ariadne conta que ficou sem bateria. Ela questiona o herói como deveria ser antes de ter wi-fi⁴⁶. Ao que o herói responde: “a gente dava um jeito⁴⁷”. A moça tenta ajudá-lo a se localizar, passa algumas instruções, corrige a rota quando ele está em frente a “uma *pub*” de Hermes. A presença do deus dos viajantes, fazendo pose e biquinho, nu no *outdoor*, lembra a origem do nome da marca de luxo francesa e coloca o deus grego em uma situação embaraçosa. Novamente, o efeito-duplo como ingrediente da paródia, os autores adicionaram símbolos da cultura de massa usando-os como referências para gerar efeito de humor na animação.

⁴⁶ “*Imagine juste comment c’était avant qu’on invente le sans fil*”

⁴⁷ “*On se débrouillait, c’est tout*”.



FIGURA 26: Cena de Teseu em frente ao *outdoor* de Hermes

Na costura entre as referências da antiguidade e os temas da atualidade, Jul deixa a animação ainda mais contemporânea e engraçada, citando símbolos da sociedade de consumo ao explorar outros elementos para além do que consta na HQ. A narrativa pictórica que tinha apenas seis quadrinhos precisa ser expandida para ganhar movimento e ocupar o tempo, os artistas aproveitam para deixar mais incisiva a crítica à dependência digital, além de ampliar sua homenagem à obra de Ovídio. O ritmo da narrativa visual é dinâmico, o vocabulário dos personagens é descontraído, com uso de gírias e expressões que aproximam a animação do público jovem e aumentam a comicidade.



FIGURA 27: Cena do encontro de Teseu com o Minotauro

A representação do Minotauro na animação é muito parecida com a HQ: o ser híbrido com cabeça de touro, imensas narinas, minúsculos olhos, peito e costas peludas, mãos humanas e patas de touro. Ele está de pé, de braços esticados, usando fitas vermelhas nos punhos, como alguns lutadores costumam ter. O encontro com o herói decorre novamente da distração deste durante a falha na ligação com Ariadne. O fio “se rompe” e o herói,

caminhando de costas, tentando recuperar a rede, acaba esbarrando no Minotauro. No encontro entre os dois, ele repete a mesma pergunta irônica e derradeira: "Alguns problemas com wi-fi, senhor Teseu?".

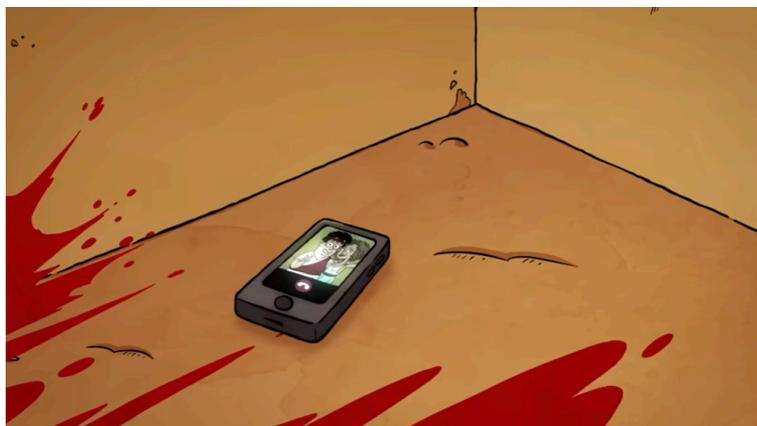


FIGURA 28: Cena final do telefone e do banho de sangue

Na animação, sabemos que o ataque do Minotauro foi rápido e sangrento. O assassinato de Teseu acontece fora de quadro e parece ser resultado de um golpe. Ouve-se o grito do herói, o som do corpo caindo no chão, vê-se o banho de sangue, o celular derrubado no chão, ouve-se a nova mensagem de Ariadne. Ela envia um áudio e uma foto esperando a aprovação do herói para acertar os detalhes do casamento. Mais uma vez Jul convida o público a utilizar a imaginação, mantendo a riqueza da narrativa lacunar característica da HQ também no audiovisual. Cada um é levado a concluir o que não aparece na cena.



FIGURA 29: Imagem final do GPS

Nos últimos segundos do episódio, o GPS volta a funcionar, falando em inglês, mostra a indicação do perigo logo a frente, *too late*. Vencem o imperialismo e o Minotauro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os mitos gregos seguem vivos depois de séculos e, graças às adaptações, a magia do pensamento mítico antigo continua fazendo a humanidade sonhar e refletir sobre o seu comportamento. Esta pesquisa buscou compreender como os autores franceses Jul e Charles Pépin, beberam dos mitos greco-latinos para lançar seu olhar crítico e bem-humorado à sociedade ocidental atual através da HQ e da animação *50 Nuances de Grecs*. A história de Teseu no labirinto do Minotauro, originalmente, cantada nos versos de Ovídio, no século I d.C., em *Sans fil*, passa por uma “inversão irônica”, como assinala Linda Hutcheon. A paródia, fruto da intertextualidade, permite que a estética passada esteja presente na estética contemporânea, a criação dos autores franceses estabelece uma conexão e também um distanciamento, além de homenagear um dos primeiros textos sobre mitologia de nossa era.

Como vimos, a paródia exerce uma presença marcante na arte contemporânea e evoca da audiência a capacidade de estabelecer um discurso interartístico, contudo, é um fenômeno de construção de sentido muitas vezes menosprezado por ser considerado secundário, subsidiário a outra obra de base. Em *Sans fil*, quando o público não se tece o fio que conecta ao mito antigo, perde-se sua “dupla voz” e o efeito cômico da paródia em que o herói tem um destino contrário ao esperado. A obra analisada lembra que o texto está em diálogo com leitor e com outras obras, portanto, está disposto em dois eixos, como assinalou Julia Kristeva.

Nas adaptações para a HQ e para a animação, Teseu está munido de dispositivos tecnológicos que mais atrapalham do que lhe ajudam. O humor evocado no estilo caricatural dramatiza alguns detalhes da narrativa, também se deflagra no uso abusivo da tecnologia que se transforma em crítica social. Na mudança de era analógica para digital reside a fraqueza do herói que ao confiar demais nos dispositivos se torna uma presa fácil para o Minotauro.

Deste modo, tanto a HQ quanto a animação se enquadram no que Linda Hutcheon destacou como sendo as funções semântica e pragmática da ironia. A arte caricatural, o modo como os personagens são representados, suas falas e expressões compõem o mecanismo retórico que amplifica a diferença, o herói fracassado e fora de forma, o Minotauro educado, com “barriga de tanquinho”, elementos contrastantes com o mito original. A função pragmática se expressa na capacidade avaliadora da obra, em sua crítica corrosiva quanto ao mal uso da tecnologia, conduz a refletir sobre como dependência tecnológica está deixando

grande parte da humanidade mais tola e prisioneira da crença de que os dispositivos podem resolver tudo.

Também se destaca na análise a relação transtextual entre os textos na perspectiva de Genette, a importância da hipertextualidade, intertextualidade e paratexto. *Sans Fil*, bem como, *50 Nuances de Grecs*, existem como hipertextos devido à existência dos mitos aos quais eles homenageiam através do seu olhar crítico, as narrativas antigas configuram seu hipotexto. O paratexto de Pépin que acompanha as imagens na HQ possui um papel valioso ao compartilhar com o leitor detalhes do mito. De modo contrário a como Jul representa Teseu, um herói fracassado, Pépin vai ressaltar sua esperteza e estratégia, ele teria conquistado tudo que queria contando com o apoio das pessoas quando necessário, para depois se livrar delas. Na leitura de Pépin, Teseu é um herói egoísta e ardiloso, bem diferente do homem patético representado por Jul.

Tanto a HQ quanto a animação mantém o mesmo estilo de linguagem, com o uso de gírias, sem deixar de tecer um olhar crítico sobre os próprios personagens e a sociedade de consumo. Como vimos com Hutcheon, as adaptações são recodificação, transposição de um sistema de signos para outro. As cenas acrescentadas à narrativa audiovisual, a voz metálica do GPS, os personagens citados no paratexto ganham movimento e voz com a dublagem dos atores, além dos sons ambiente, ruídos e barulhos que dramatizam as cenas de violência - enfim, muitos efeitos são incorporados na tradução intersemiótica da HQ para a animação deixando *Sans fil* ainda mais dramática e engraçada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

50 Nuances de Grecs officiel. Canal YouTube. Disponível em <<https://www.youtube.com/@50nuances2grecs>>. Acesso em 18 de ago. 2024.

50 Nuances de Grecs. Les Dieux Grecs et la Technologie ! YouTube, 23 de set. de 2023. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=5IT2RktK4Kc&t=149s>>. Acesso em 5 de ago 2024.

50 Nuances de grecs (série télévisée). Wikipedia. Disponível em <[https://fr.wikipedia.org/wiki/50_nuances_de_Grecs_\(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_d%27animation\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/50_nuances_de_Grecs_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e_d%27animation))>. Acesso em 12 de ago. 2024.

APOLODORO. **Biblioteca Mitológica**. Trad. José Calderón Felices. Epub Libre, 1985.

ARTE (Canal de Televisão). Wikipedia. disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_\(canal_de_televis%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Arte_(canal_de_televis%C3%A3o))> Acesso em 18 out. 2024.

BORGES, Jorge Luis. A Casa de Astérion in **O Aleph** (1949). Trad. Flávio José Cardozo. Rio de Janeiro: Editora Globo, 1999.

BULFINCH, Thomas. **O grande livro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. São Paulo: Madras, 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 14. ed. São Paulo: Pensamento, 2011.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2 ed. São Paulo: Devir, 2008.

EUROPE 1. Le dessinateur Jul sur la série 50 nuances de grecs. Publicado em 31/08/2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=JUqZzWo-yk4>> Acesso em 18 de ago. 2024.

FRANZOI, Robson. Catedral de Chartres. Um viajante. Disponível em <<https://www.umviajante.com.br/franca/6496-catedral-de-chartres-franca-guia>>. Acesso em 03 dez. 2024.

FRÍAS, José Yuste. **Paratraducción**: la traducción de los márgenes, al margen de la traducción. 2015. Disponível em <<https://revistas.pucsp.br/index.php/delta/article/view/22228>> Acesso em 23 jul. 2024

GENETTE, Gérald. Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade in **Palimpsestos a literatura de segunda mão**. Trad. de Luciene Guimarães. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. 2. ed. - Florianópolis : Ed. da UFSC, 2013.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da paródia**: ensinamentos das formas de arte do século XX. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

JUL (auteur): Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_\(auteur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jul_(auteur))>. Acesso em 08 ago. 2024

LCP - Assemblée Nationale. JUL et Charles Pépin pour "50 nuances de grecs" | Livre politique 2020. YouTube, 07 jul. 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TANdX4zCcYc>> Acesso em 08 ago. 2024.

LIRE LA SOCIÉTÉ. Jul "50 Nuances de Grecs" (éditions Dargaud). YouTube, 10 abr. 2018. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=47mVRPJw9o>> Acesso em 10 de ago. 2024.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: Ed. MBooks, 2005.

METAMORFOSES. Wikipedia. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/MetamorfoSES>> Acesso em 10 ago. 2024.

MINOTAURE. Wikipedia. Disponível em <<https://en.wikipedia.org/wiki/Minotaure>> Acesso em 03 dez. 2024.

MINOTAURO. Wikipedia. Disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Minotauro>> Acesso em 08 set. 2024.

MINOTAUROMACHY. Museu Picasso. Disponível em <<https://museupicassobcn.cat/en/collection/artwork/minotauromachy>> Acesso em 21 nov. 2024

MINOTAURO, O MONSTRO SELADO NO LABIRINTO. Mitando Mitologia, 28 ago 2018. Disponível em <<https://mitando.com.br/mitologia-grega/criaturas/minotauro-monstro-selado-labirinto/>> Acesso em 8 de set. 2024

NASÃO, Públio Ovídio. **MetamorfoSES**; tradução do latim, introdução, notas e glossário de Rodrigo Tadeu Gonçalves. São Paulo: Penguin - Companhia das Letras, 2023.

Palimpsesto. Wikipedia, disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Palimpsesto>> Acesso em 05 em out. 2024.

Persépolis (filme). Wikipédia. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis_(filme))> Acesso em 18 out. 2024.

RIBEIRO JR., Wilson A. Dédalo apresenta a vaca artificial a Pasífae. Portal Graecia Antiqua, São Carlos. Disponível em <<http://greciantiga.org/img.asp?num=1047>> Acesso em 01 set. 2024.

Rodolphe Töpffer, Histoire d'Albert. Disponível em
<https://fr.wikisource.org/wiki/Histoire_d'Albert>. Acesso em 02 nov. 2024

SBARDELLA, Amaranta. Minotauro, o monstro do labirinto. National Geographic. Portugal, 2022. disponível em
<https://www.nationalgeographic.pt/historia/minotauro-o-monstro-do-labirinto_3339>
Acesso em 01 out. 2024.

Thésée. Wikipedia. Disponível em <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Thésée>>. Acesso em 01 out. 2024

THESEUS AND ARIADNE AT ENTRANCE OF THE LABYRINTH, Richard Westall. Art uk. Disponível em
<<https://artuk.org/discover/artworks/theseus-and-ariadne-at-the-entrance-of-the-labyrinth-80748>> Acesso em 8 set. 2024

ANEXOS

Tradução dos textos dos quadrinhos e do paratexto da HQ *Sans fil* pela autora.

SEM FIO

(página esquerda)

Q1

GPS: “Vire à direita”

Teseu no celular: - Sim, sim, tô aqui.

Q2

GPS: “Vire à esquerda e depois à direita...”

Teseu no celular: - A propósito, você falou de mim para seu pai?

Q3

GPS: “Vire à e82p”

Teseu no celular: - Ei?

Q4

Teseu pensa: Merda, não tem mais rede.

Teseu no celular: - Alô, Ariadne? - Alô?

Q5

Teseu pensa: Que droga!

Q6 (meia página)

Minotauro: - Algum problema com wi-fi, senhor Teseu?

(página direita)

TESEU

Apenas basta observar Teseu se orientando no labirinto enquanto conversa com Ariadne para compreender que com ele nós saímos do mundo primitivo. Há um fio condutor em todas as suas aventuras: a expansão da civilização helenística da razão. Na noite de sua concepção, sua mãe, Etra, uniu-se ao deus Poseidon e depois a Egeu, rei de Atenas: Teseu é, portanto, ao mesmo tempo, filho de deus e filho de rei. Ao descobrir na adolescência que o sangue real corre em suas veias, ele parte a pé em direção a Atenas. A estrada é repleta de monstros e bandidos, como o perverso Procuste que corta os membros dos viajantes para “ajustá-los” ao tamanho da cama sobre a qual ele os convidava para se repousar. Pela força, também por astúcia, Teseu triunfa a cada vez e ganha, enfim, Atenas, onde seu pai o reconhece pelas sandálias e pela espada: são aquelas que ele havia colocado ao pé da cama de Etra anos atrás, na manhã de sua noite de amor. Ao saber que Minos exige um tributo anual de sete jovens Atenienses para dar de alimento ao Minotauro, Teseu decide de imediato ir à Creta para abater a besta. O rei Minos aceita lhe dar oportunidade sem saber que sua filha, Ariadne, apaixonada pelo herdeiro sedutor, vai lhe oferecer a solução para sair do labirinto: desenrolar um rolo de fio para encontrar, tendo vencido o Minotauro, o caminho de volta. Apenas resta ao herói unir-se ao seu reino e ao seu pai, com o qual ele tinha um acordo: em caso de vitória, içar uma vela branca para tranquilizá-lo. Mas Teseu esqueceu de fazê-lo. Ele, que correu todos os riscos para que os Gregos não o esquecessem jamais, ele esquece. De longe, seu pai distingue o preto da vela e, de desgosto, joga-se no mar que hoje tem seu nome. Ora, antes, Teseu também havia “esquecido” Ariadne em uma ilha... São muitos esquecimentos, não? Podemos ver as coisas de outro modo. Teseu não precisava mais de Ariadne: ele a abandona. Ele quer tomar o lugar de seu pai: ele sabe o que faz ao se confundir de vela. Esse é também o triunfo da razão. Não se prender a afetos inúteis.

Tradução da animação *Sans Fil* pela autora.

50 TONS DE GREGOS

SEM FIO

GPS: Em 100 metros, vire à direita.

TESEU: Vire à direita, vire à direita... Se acha esperto? Não tem direita aqui!

GPS: Vire à esquerda.

TESEU: Te decide...

GPS: Volte.

TESEU: Por que isso tá falando em inglês? Onde tá a versão grega?

GPS: *Dar mir tahs...*

TESEU: Ah não... não é possível! Agora é a versão persa!

(toca o telefone)

TESEU: Ih, bom... , o telefone...

EGEU: Alô, meu grande... É o Egeu. Como vai?

TESEU: Tudo bem, papai, mas eu estou preso em um labirinto em Creta, então...

EGEU: Em Creta? Vai me custar uma fortuna em ligação!

TESEU: Não se preocupe, sou eu que pago no exterior.

EGEU: Bom... bom... Tá trabalhando bem?

TESEU: Você é o rei dos atenienses e eu o rei dos idiotas. Aceitei de matar o Minotauro que está no final deste labirinto construído por Dédalo. Não tem sinalização e, além disso, a rede tá uma porcaria.

EGEU: Sim... Bravo, muito bem! Escuta, meu grande, queria dizer que você não precisa ficar com raiva da sua madrasta. Ela se arrepende muito de ter tentado lhe envenenar. Sabe como é Medeia, ciumenta como um polvo.

TESEU: Na verdade, aquela foi a terceira vez...

EGEU: Mas você verá mais tarde, se casar de novo. A gente se torna mais tolerante com pequenos defeitos do outro. A propósito, como vai sua nova namorada Rihanna? Ela é boa para você?

TESEU: Ariadne, não Rihanna. Escuta, papai, não tenho muito tempo, estou completamente perdido, o GPS pifou e... é ela que tá ligando. Vou desligar.

EGEU: Manda pra ela “bom dia” do papai Egeu e diga que ela é bem-vinda à Atenas se ela quiser passar um final de semana e dormir em casa.

TESEU: Sim, alô, Ariadne, puxa, já era hora... Ihe deixei quinze mensagens.

ARIADNE : Eu fiquei sem bateria. Bem, onde você está ?

TESEU: Não sei, tem um muro à direita e outro à esquerda.

ARIADNE: Não me ajuda muito, Teseu, encontre algo mais preciso.

TESEU: Estou na frente de uma propaganda de Hermes.

ARIADNE: Ah tá bem, não, não é a parte certa do labirinto. É preciso voltar e virar na rotatória.

TESEU: Francamente, é um desperdício de GPS.

ARIADNE : Não, imagina como era antes de inventarem a rede sem fio?

TESEU: As pessoas se viravam, era assim....

ARIADNE: Bom e então, você decidiu falar com meu pai ?

TESEU: Não é bem a hora. Cheguei na rotatória, faço o que agora?

ARIADNE : Procura a mecânica do Rei Midas e em seguida, você...

TESEU: Ei, espera. Não entendo nada. Repete. Não escuto mais.... Você tá onde? No banheiro? Ariadne... Ariadne...Ah, agora o que faltava, não tem mais rede...

MINOTAURO: Algum problema com wi-fi, senhor Teseu ?

ARIADNE: Teseu, meu querido, é Ariadne. Me liga de volta quando ouvir essa mensagem. Enviei uma foto de um átrio neo-clássico muito bonito para a noite do casamento. Me diz o que acha. Beijos, beijos, beijos.

GPS: Em 40 metros, vire à direita.

Vozes da animação - comediantes

David Azencot (Teseu)

José Valverde (Egeu)

Leila Slimani (Ariadne)

Linda Mayer (GPS inglês)

Zar Amir-Ebrahimi (GPS persa)

Christian Olivier (Minotauro)