

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM ESTUDOS DE LINGUAGENS**

LUCIANA GARCIA GABAS COELHO

**A IMAGEM MITICA DO HERÓI BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO
SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA FRANCESA**

Campo Grande - MS
Março- 2013

LUCIANA GARCIA GABAS COELHO

**A IMAGEM MITICA DO HERÓI BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO
SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA FRANCESA**

Dissertação apresentada para obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob a orientação do(a) Prof^a Dr^a Prof^a. Dr^a. Maria Luceli Faria Batistote.

Área de Concentração: Linguística e Semiótica

Campo Grande- MS
Março-2013

LUCIANA GARCIA GABAS COELHO

**A IMAGEM MITICA DO HERÓI BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO
SOB A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA FRANCESA**

APROVADA POR:

MARIA LUCELI FARIA BATISTOTE, DOUTORA (UFMS)

GERALDO VICENTE MARTINS, DOUTOR (UFMS)

MARIA LEDA PINTO, DOUTORA (UEMS)

Campo Grande, MS, 21 de março de 2013.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Profa. Dra. Maria Luceli, por acreditar em mim e nortear meus passos pelos caminhos da semiótica francesa;

Ao Prof. Dr. Mario Luiz Fernandes e Prof. Dr. Geraldo Vicente Martins, pelas valiosas sugestões apresentadas por ocasião do Exame de Qualificação e à Prof^a. Dr^a. Maria Leda Pinto pelas contribuições feitas como membro da banca examinadora;

Aos demais professores do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, pela oportunidade de aprendizado;

Ao Alessandro, meu esposo, e aos meus filhos, Giovanni e Vitória, pela compreensão da ausência em muitos momentos de lazer;

À Mariângela Yule, amiga e chefe, por possibilitar a conciliação de estudo e trabalho;

Aos meus pais, por me ensinarem o valor do estudo.

RESUMO

A ideia da existência de um salvador para grande parte dos problemas que enfrentamos cotidianamente, aguça o imaginário das pessoas e nos faz acreditar na possibilidade de homens se transformarem em heróis. O personagem mítico, protagonista de obras ficcionais, permeia a realidade humana e traz à tona anseios e desejos das pessoas. O presente estudo analisa a figura do herói, embasado no conceito filosófico de mito, e sua forma de representação nas capas das revistas *Veja* e *Isto É*. A análise, elaborada com base na semiótica discursiva proposta por A. J. Greimas, aborda os conceitos de semissimbolismo, figurativização e intertextualidade, que são aplicados aos textos sincréticos selecionados. A abordagem da teoria greimasiana considera a significação dos elementos da linguagem verbal e não verbal, utilizados para compor o texto visual. Nas capas analisadas, que fazem referência aos atletas brasileiros César Cielo e Ronaldo, apresentamos os traços semânticos que interligam as figuras dos esportistas ao deus/herói Apolo, da mitologia greco-romana. Nas outras duas publicações, o herói se apresenta com aura menos celestial ao ser lançado no mundo dos semideuses. Pela determinação e coragem, alguns bravos trabalhadores que venceram a pobreza, a falta de emprego, têm lugar de destaque em suas profissões e, como o personagem Capitão Nascimento do filme *Tropa de Elite* que promove a limpeza ética no meio policial e político brasileiro, também são considerados heróis. Ao compreendermos o que faz com que certos indivíduos se transformem em heróis, podemos desenvolver um olhar mais crítico diante das informações que a imprensa nos oferece e refletir sobre as verdades invocadas para a construção dos mitos e dos anseios pessoais e coletivos espelhados na imagem construída.

Palavras-chave: Mito; Herói; Semiótica francesa.

ABSTRACT

The idea of a savior's existence for, if not all, most problems we face everyday, makes people believe in the possibility of men become heroes. The mythical character, main character of fictional compositions, stands on human reality and shows people's wishes and desires. This study analyses the hero's framing, based on the philosophic concept of myth, and its presentation on the cover of *Veja*, and *Isto É* magazines. The analysis, built on the discursive semiotics proposed by A. J. Greimas (s/d), addresses the concepts of semi symbolism, and intertextuality, which are applied to selected syncretic texts. The greimasian theory considers the signification of elements in the verbal and non-verbal parlance, used to make the visual text. In the analysed covers, that make reference to the brazilian athletes César Cielo and Ronaldo, we present semantic traces that connect the sportsmen to the greek god Apollo. In the other two cases, the hero is presented with less celestial halo when its sent to the demigods' world. By the determination and courage, some brave workers who went through poverty and unemployment have a prominent place in their professions and, such as Capitão Nascimento from the *Elite Squad* movie who promotes political and ethic cleaning in Brazil, are also considered heroes. By understanding what makes certain individuals become heroes, we can develop a critical eye against the informations given by the press and reflect over the truths said to build the myths and personal, and collective wishes in the made image.

Key words: Myth; Hero; French semiotic.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Autoretrato (1660) de Rembrandt van Rijn, Museu Metropolitano, Nova York.....	27
Figura 2: Retrato de Lisbeth van Rijn (1634) de Rembrandt van Rijn, Museu de Bellas Artes, Buenos Aires.....	27
Figura 3: Retrato de Homem com gola (1631) de Jan van Ravesteyn, Museu de Bellas Artes, Buenos Aires.....	27
Figura 4: Retrato de mulher jovem de Hogarth William, Museu de Bellas Artes, Buenos Aires.....	27
Figura 5: Capa ed. 2124 da revista <i>Veja</i>	64
Figura 6: Apolo de Belvedere.....	66
Figura 7: Capa ed. 2190 da revista <i>Veja</i>	69
Figura 8: Capa ed. 2290 da revista <i>Veja</i>	78
Figura 9: O ministro-herói, ed. 2290 da revista <i>Veja</i>	83
Figura 10: Concretização da ação vitoriosa, ed. 2290 da revista <i>Veja</i>	83
Figura 11: o ministro e o veredito, ed. 2290 da revista <i>Veja</i>	83
Figura 12: Capa ed. 1700, da revista <i>Isto É</i>	86
Figura 13: Capa ed. 2154, da revista <i>Isto É</i>	92

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	9
1	COMPOSIÇÃO, CONTEÚDO E ESTILO NA CAPA DA REVISTA VEJA E DA REVISTA ISTO É.....	14
1.1	O estudo do gênero.....	14
1.2	O gênero capa de revista: composição, conteúdo e estilo.....	17
1.3	A Comunicação e as cores.....	20
1.4	A imagem fotográfica.....	23
2	A FILOSOFIA DO MITO.....	30
2.1	O herói da mitologia.....	34
3	LINGUAGEM E SIGNIFICAÇÃO.....	50
3.1	Algumas reflexões sobre sincretismo de linguagens.....	50
3.2	O plano de conteúdo e o percurso gerativo de sentido.....	56
3.3	Notas sobre a relação entre a semiótica e o mito.....	61
4	SEMIÓTICA PLICADA.....	63
4.1	Enfim, um herói.....	63
4.2	O primeiro super-herói brasileiro.....	68
4.2.1	Dimensão plástica e sistema semissimbólico.....	73

4.2.2	O herói e o mito I.....	76
4.3	O menino pobre que mudou o Brasil.....	77
4.3.1	O herói e o mito II.....	84
4.4	Heróis da persistência.....	85
4.4.1	O herói e o mito III.....	90
4.5	Ronaldo de fenômeno a mito.....	91
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
6	REFERÊNCIAS	98
7	ANEXOS	102

INTRODUÇÃO

A ideia da existência de um salvador para, se não todos, grande parte dos problemas enfrentados cotidianamente aguça a imaginação das pessoas e produz a crença na possibilidade de seres humanos transformarem-se em heróis.

Segundo Held (1980, p.173), “o autêntico imaginário não nos distancia da realidade, mas nô-la restitui, especialmente, porque nos ajuda a transpor a parede de esquecimento, a tela do hábito”. É possível, pois, depreender que as imagens, tomadas como mitos, como verdades históricas, constituem-se como base para a formação de um imaginário nacional. Assim, entende-se que o imaginário nos remete à coletividade, à cultura. O personagem mitológico dotado de poderes, protagonista de obras ficcionais, permeia esse universo desde a antiguidade e traz à tona anseios e desejos das pessoas, ávidas pela solução de problemas que atingem a coletividade; encontrando nos meios midiáticos - rádio, TV, jornal, revista - os canais para a propagação de suas ações e a consolidação da imagem¹ do herói na atualidade.

A representação mental do herói é formada a partir de imagens representativas da arte figurativa (pintura e escultura), que abarcam também imagens simbólicas ao representarem o abstrato como poder, coragem, força e determinação. Contribui também, a descrição do herói nas narrativas literárias. Recorremos, assim, ao estudo de Gombrich (AUMONT, 2001, p.81), que sintetiza as duas formas principais de investimento psicológico na imagem: o reconhecimento e a rememoração.

Muitos mitos² são construídos pelos meios de comunicação na tentativa de encontrar um herói - algum indivíduo que se destaque nas situações mais adversas do cotidiano por características pessoais como honestidade, conduta ilibada, força, bondade - para solucionar problemas coletivos ou divulgar o Brasil no cenário mundial.

¹ Representação de uma pessoa ou coisa, obtida por meio de desenho, gravura ou escultura; representação mental de qualquer forma (objeto, impressão, lembrança, etc...) (MICHAELIS, p. 407).

² Tradição que, sob forma alegórica, deixa entrever um fato natural, histórico ou filosófico (MICHAELIS, p. 521).

No esporte, atletas que despontam nas suas modalidades transformam-se em mitos como Ronaldo, no futebol (capa da revista *Isto É* publicada em 23 de fevereiro de 2011), e César Cielo, na natação (capa da revista *Veja* publicada em 5 de agosto de 2009). Os atletas transformam-se em figuras idolatradas pelo público, que copia algumas de suas características, como o corte de cabelo ou o gosto musical, repetindo músicas e coreografias embaladas pelo ídolo³.

Se mito⁴ é a história dos deuses, ídolo é a personificação do ser cultuado. Assim como os heróis da Antiguidade clássica, descritos como corajosos guerreiros que se destacavam em batalhas ou sobreviviam a odisseias, os heróis da atualidade possuem características que os destacam e proporcionam algum benefício à coletividade.

O herói também se apresenta com aura menos celestial, lançado ao mundo dos mortais, pela determinação e coragem, como os bravos trabalhadores que venceram a pobreza, a falta de emprego e, atualmente, se destacam em suas profissões (capa da revista *Isto É* publicada em 01 de maio de 2002); o personagem de obra cinematográfica que promove a limpeza ética no meio policial e político brasileiro (capa da revista *Veja* publicada em 10 de novembro de 2010); e o ministro do Supremo Tribunal Federal, que contribuiu para a condenação de políticos, empresários e dirigentes partidários corruptos (capa da revista *Veja* em 10 de outubro de 2012).

Os heróis construídos pela imprensa são, na maioria das vezes, emprestados à publicidade, que se utiliza da representação já consolidada da personalidade em evidência para vender produto, serviço ou mostrar positivamente a imagem institucional de uma empresa ou marca, o que contribui para reforçar a imagem do mito; isso ocorre, principalmente, com esportistas.

Quais características extraordinárias fazem com que determinada pessoa ou personagem seja alçada ao plano dos heróis? Quais arquétipos mitológicos⁵ essas figuras carregam? Como esses elementos são apresentados e organizados nas capas das revistas

³ Ídolo ou *idolu* em latim, significa estátua, figura ou imagem que representa uma divindade e que é objeto de adoração; aquele que é idolatrado (MICHAELIS, p. 405).

⁴ Outra definição para a palavra: narrativa de tempos fabulosos ou heroicos referentes a deuses ou a aspectos da condição humana (MICHAELIS, p. 521).

⁵ Que diz respeito à mitologia (MICHAELIS, p. 521).

pesquisadas, *Veja* e *Isto É*, para que a imagem do herói seja construída? Ao longo do trabalho, esses questionamentos serão abordados na tentativa de respondê-los por meio de análise fundamentada com base na teoria semiótica francesa, também conhecida como discursiva ou greimasiana. E, também, na mobilização de alguns conceitos da área de Comunicação referentes à fotografia, cor e tipo de fonte empregados no texto jornalístico, por corresponderem à composição de capa das revistas.

Conceitos semióticos como semissimbolismo, figurativização e intertextualidade propostos por A. J. Greimas (s/d), fundador da teoria semiótica discursiva, foram utilizados na análise do texto sincrético, no qual se constitui a capa de revista, espaço em que a linguagem verbal e não verbal se fundem produzindo uma linguagem sincrética. A abordagem da teoria greimasiana considera a significação desses elementos utilizados para compor o texto visual. As imagens das capas com conteúdos que remetem ao mito e ao herói foram analisadas com base na teoria proposta; foram utilizados os conceitos que permitem fazer a leitura do texto verbal e não verbal.

Como *corpus* de análise, foram selecionadas três capas da revista *Veja* e duas da revista *Isto É*. As edições escolhidas trazem estampadas, nas páginas de apresentação, imagens do atleta brasileiro Cesar Cielo (*Veja*); o personagem Capitão Nascimento do filme nacional *Tropa de Elite* (*Veja*), o ministro do Supremo Tribunal de Justiça Joaquim Barbosa (*Veja*), o médico cardiologista José Pedro da Silva (*Isto É*) e o jogador Ronaldo (*Isto É*). As capas foram selecionadas por apresentarem no texto verbal as palavras mito e herói, além de mostrarem ângulos e composições que ressaltam a imagem heroica das figuras humanas retratadas.

A escolha dessas revistas semanais baseou-se no fato de serem, atualmente, os títulos de maior tiragem no Brasil e há mais tempo em circulação. A revista *Veja*, do grupo Abril, editada pela primeira vez em setembro de 1968, com tiragem atual de 1.213.821 exemplares, e a revista *Isto É*, lançada em maio de 1976, editada pelo Grupo Três de Comunicação, com reprodução atual aproximada de 500 mil exemplares. O tempo de existência e o volume de edições comercializadas denotam a representatividade das revistas para os leitores brasileiros, que veem sua realidade retratada nas páginas dessas publicações periódicas.

A pesquisa para escolha das capas foi realizada na *homepage* das revistas na internet. No *site* de *Veja* foram observadas todas as capas já publicadas, desde o lançamento até maio de 2012, incluindo 61 edições especiais. Já a revista *Isto É* tem edições disponíveis na página eletrônica a partir de janeiro de 1999, mas não possui todos os exemplares editados digitalizados. Do ano 2000, não existem imagens de capas da revista de 25/01 a 06/04 - totalizando 14 edições - e também as de 03/05 e 10/05; a última edição disponível desse mesmo ano é a de 26/12 passando para 28/07/2004. Nas do ano de 2006, faltam as dos dias 21 e 28/06.

Em 20/08/2008, a revista trouxe, na capa, o nadador americano que mais ganhou medalhas de ouro em sua modalidade nas olimpíadas de Pequim, com o título “Michel Phelps: como ele virou um super-homem”. Essa capa não foi escolhida por se tratar de um herói-atleta estrangeiro, e não brasileiro, conforme o tema desta pesquisa.

A proposta do trabalho é identificar características míticas do herói, a partir da análise semiótica das cinco imagens selecionadas e verificar quais arquétipos da mitologia antiga greco-romana, podem ser observados. A pesquisa pretende, ainda, descrever o diálogo estabelecido entre a figura (imagem) e o interdiscurso da cultura clássica.

Ao compreendermos o que faz com que certos indivíduos se transformem em heróis, podemos desenvolver um olhar mais crítico diante das informações que a imprensa nos oferece e refletir sobre as verdades invocadas para a construção dos mitos, bem como sobre os anseios pessoais e coletivos espelhados na imagem construída.

Para os comunicadores que se utilizam de elementos visuais para compor a figura idealizada pelo meio de comunicação, esta pesquisa busca demonstrar características atribuídas ao indivíduo para que seja assimilado a um mito.

Como Brait (1994, p.13) menciona “a possibilidade de trabalhos conjuntos, temáticos que, voltados para um *corpus* específico, contribuam para a compreensão de nossa história, do nosso imaginário e, conseqüentemente, das relações existentes entre discurso, interioridades e exterioridades”, justificamos a opção de

mobilizar conceitos advindos da semiótica francesa e de teorias da comunicação, a fim de dar sustentação aos procedimentos teóricos e analíticos.

Abordamos, no primeiro capítulo, a conceituação teórica da capa de revista enquanto gênero comunicativo. A forma e a composição dos elementos verbais e não verbais utilizados no suporte serão apresentados com base em conceitos gerais sobre a linguagem gráfica e ordenação de elementos estéticos nas publicações periódicas. Na sequência, tratamos da fotografia, principal elemento da capa, o uso das cores em comunicação e seu significado.

O segundo capítulo apresenta a concepção de mito de acordo com a filosofia. O herói, um dos personagens da mitologia e assunto central deste estudo, é apresentado em suas várias atuações e identidades existentes na narrativa mitológica greco-romana.

No terceiro capítulo, os conceitos da semiótica francesa utilizados são discutidos e apresentam-se, também, tópicos de reflexão analítica, que são aplicados para as cinco análises das capas das revistas apresentadas no capítulo quatro. Após a leitura de cada capa, utilizando-se o embasamento teórico, apresenta-se o herói greco-romano ao qual se assemelha o herói contemporâneo descrito.

Na sequência, apresentam-se as considerações finais, as referências e os anexos.

1 COMPOSIÇÃO, CONTEÚDO E ESTILO NA CAPA DAS REVISTAS *VEJA* E *ISTO É*

Entre os diferentes gêneros textuais existentes, criados a partir da necessidade de comunicação das pessoas, a capa de revista é de natureza sincrética, que reúne não só enunciado verbal como também imagem; ou seja, o verbal e o não verbal, e possui uma linguagem específica para comunicar. Em uma mesma página, há sobreposição desses elementos que se complementam para constituir o conteúdo da mensagem.

Apropriando-se de elementos gráficos e sequências textuais, predominantemente expositivas, a capa instiga o leitor a comprar a revista e a ler as matérias contidas no interior da publicação. A capa da revista impressa é o diferencial em relação à publicação digital, que, no meio virtual, desenvolveu um outro chamariz para atrair o leitor.

Percebemos, também, que o padrão das capas das duas revistas semanais analisadas, de uma forma geral, se repete em sua composição de imagem e texto, contudo, a revista *Isto É* utiliza o texto como função de etapa e ancoragem, conforme cita Pietroforte (2010, p.49) ao examinar as relações que se podem estabelecer entre o linguístico e o fotográfico, baseado nas ideias de Barthes (1984) ao propor uma relação entre a imagem e a palavra, assunto que será aprofundado nas análises das edições 1700 e 2154 da revista *Isto É*.

A seguir, abordaremos o gênero capa de revista em seus aspectos estruturais e função comunicativa, tomando como principal base teórica os estudos de Bakhtin.

1.1 O estudo do gênero

A comunicação acontece em diferentes situações que determinam o conteúdo e a forma da mensagem que se quer comunicar. Segundo Bakhtin, todas as situações chamadas de “esferas da atividade humana”, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua, que se realiza em forma de enunciados (orais e escritos):

O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua — recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais —, mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. Estes três elementos (conteúdo temático, estilo e construção composicional) fundem-se indissolivelmente no todo do enunciado, e todos eles são marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação (BAKHTIN, 1997, p.280).

Para cada situação em que empregamos a linguagem (oral ou escrita), elaboramos um tipo de enunciado, que denominamos gêneros do discurso. Ainda segundo Bakhtin (1997, p.281), a riqueza e a variedade dos gêneros do discurso são infinitas, “pois a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa”.

Entre os vários gêneros existentes, incluem-se o diálogo cotidiano, documentos oficiais, crônicas, contratos, textos literários, científicos e ideológicos, cartas oficiais ou pessoais, mensagem eletrônica, *outdoor*, resenha, cardápio de restaurante, reportagem jornalística, capa de revista, conferência, entre outros.

Os gêneros do discurso ou, na terminologia utilizada por Marcuschi, *textuais*, caracterizam-se muito mais por suas funções comunicativas, cognitivas e institucionais do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais. Para o autor, “os gêneros são formas verbais de ação social relativamente estáveis realizadas em textos situados em comunidades de práticas sociais e em domínios discursivos específicos” (MARCUSCHI, 2002, p.25).

A escolha do gênero acontece de acordo com os objetivos visados, o lugar social e os papéis dos participantes. “Além disso, o agente deverá adaptar o modelo do gênero a seus valores particulares, adotando um estilo próprio, ou mesmo contribuindo para a transformação dos modelos” (KOCH e ELIAS, 2011, p.61).

Bakhtin classifica os gêneros em discurso primário (simples) e discurso secundário (complexo). Os gêneros secundários do discurso - o romance, o teatro, o discurso científico, o discurso ideológico, entre outros - aparecem em circunstâncias

de uma comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída, principalmente escrita: artística, científica, sociopolítica. O processo de formação dos gêneros secundários absorve os gêneros primários, que são constituídos em circunstâncias de uma comunicação verbal espontânea.

Os gêneros primários, ao se tornarem componentes dos gêneros secundários, transformam-se dentro destes e adquirem uma característica particular: perdem sua relação imediata com a realidade existente e com a realidade dos enunciados alheios - por exemplo, inseridas no romance, a réplica do diálogo cotidiano ou a carta, conservando sua forma e seu significado cotidiano apenas no plano do conteúdo do romance, só se integram à realidade existente através do romance considerado como um todo, ou seja, do romance concebido como fenômeno da vida literário-artística e não da vida cotidiana (BAKHTIN, 1997, p.282).

O texto utilizado nos variados gêneros segue uma ordenação, uma forma de apresentação das ideias expostas, denominado tipo textual ou sequências textuais. “Pode-se dizer que os gêneros textuais fundam-se em critérios externos (sociocomunicativos e discursivos), enquanto os tipos textuais fundam-se em critérios internos (linguísticos e formais)” (MARCUSCHI, 2002, p.34). O autor apresenta como tipos textuais a narração, argumentação, descrição, injunção e exposição.

A essa lista, Koch e Elias (2011) acrescentam a sequência dialogal. Para as autoras, cabe ao produtor escolher, dentre as sequências disponíveis, a que lhe parecer mais adequada, tendo em vista os parâmetros da situação. Em um mesmo gênero textual, podem ocorrer tipos textuais diferentes. Uma carta pessoal, por exemplo, pode conter uma sequência narrativa (contar uma história), uma argumentativa e uma descrição, enquanto em um conto ou romance, as sequências narrativas estão presentes no enredo, as descritivas na descrição de situações, ambientes e personagens; as expositivas na voz do narrador.

Cada tipo textual apresenta um conjunto de características comuns, em termos de estruturação, seleção lexical, uso de tempos verbais, advérbios (de

tempo, lugar, modo, etc.) e outros elementos dêiticos, que permitem reconhecê-lo como determinada classe.

1.2 O gênero capa de revista: composição, conteúdo e estilo

A capa da revista é um gênero textual do domínio discursivo jornalístico, que utiliza a escrita como modalidade de uso da língua e se apropria também de elementos não verbais (imagem) para compor um texto sincrético. A informação transmitida é constituída de um sistema simbólico que se apoia em três níveis: projeto gráfico, sistemas analógicos e sistema linguístico.

O projeto gráfico consiste na composição da fotografia, traços, ilustrações e letras. A maneira como esses elementos estão organizados nas páginas impressas, tanto na capa como no corpo, mantém um certo padrão, buscando definir uma identidade visual para a revista. Para Lage (2002, p.6), no projeto gráfico, a diferença se sobrepõe à semelhança e a novidade se integra na identidade; e deve ser capaz de preservar a individualidade do veículo - fazê-lo reconhecido pelo consumidor mesmo sem ler o título - ainda que a disposição dos elementos varie a cada dia.

Ainda sobre o projeto gráfico, vale ressaltar que ele apresenta relação com o público ao qual o veículo se destina; é pensado de acordo com a realidade social do grupo de leitores a que atende.

Outro nível citado são os sistemas analógicos, compostos por fotografias, ilustrações, charges, *cartoons*; unidades semânticas autônomas de grande valor referencial. Sua sintaxe, segundo Lage (Idem, p.7), é relativamente pobre e isto os torna passíveis de conceituação variável, ambíguos como a própria observação da realidade.

As legendas, títulos e balões cumprem a função de reduzir a ambiguidade conceitual e compõem o sistema linguístico que, conforme o autor, representa o componente digital da comunicação jornalística. “Como é próprio das línguas

naturais, a sintaxe lógica é rica e complexa, o que faz do sistema linguístico o mais adequado à comunicação de conceitos” (Ibidem).

A informação da capa é complementada com a matéria jornalística no corpo da revista. O texto é organizado por encaixes sucessivos, composto por parágrafos, esses de períodos, frases, locuções e palavras, na sequência da ordem.

Lage (2002) afirma que a relação entre as unidades semânticas e a realidade referida é convencional, arbitrária e exemplifica que mencionar um cadáver ensanguentado causa menos impacto do que mostrá-lo. É por esse motivo que, nas capas das revistas utiliza-se mais imagem e menos texto. A capa é uma síntese das informações mais importantes contidas no caderno de reportagens, mostradas de forma a causar impacto no leitor e levá-lo a comprar a publicação.

O formato de revistas e jornais advém de formas geométricas propostas pelos gregos, como explica Lage (2002, p.11): “Os antigos, desde Pitágoras, consideravam como parâmetro da proporção perfeita o número 0,618, definidor do retângulo áureo e derivado da média extrema razão”. A proporção 1,61:1 é a utilizada nos formatos *standard* e tablóide dos jornais, enquanto a série de papéis DIN (formato internacional) parte da folha A-O, de um metro quadrado, e, por dobragens sucessivas, chega ao formato A4 (21 cm X 29,7 cm), comum nas revistas de informação geral e A5 (14,85 cm X 21 cm) frequente nos livros. Atualmente, as revistas *Veja* e *Isto É* medem 26,6 cm x 20,1 cm. Essa proporção é também uma relação pitagórica, 1 : 1,41 ou um para raiz de dois.

A modulação desses espaços em partes desiguais obedece ao princípio milenar de que massas se equilibram quando entre a menor e a maior há a mesma relação que entre a maior e o todo - ainda média extrema razão. Tal conceito se integrou tanto à cultura europeia que se espalhou até às fronteiras dos impérios coloniais. Simetria dinâmica e divisão harmônica, derivadas da proporção grega, coincidem com procedimentos de gráficos que provavelmente jamais ouviram falar disso, em lugares remotos do interior brasileiro.

Longe de ter mudado, essa inspiração clássica reafirma-se na diagramação moderna (Idem).

Além da proporção ideal, que contribui para o equilíbrio visual, as revistas ilustradas também se apropriam de elementos gráficos para destacar o conteúdo jornalístico, costumam variar o desenho das letras e cores que usam nos títulos principais conforme o assunto abordado: uma reportagem sobre computadores ou viagens espaciais terá o título em letras digitais; uma entrevista política em letras romanas; uma matéria de impacto em helvética. Contudo, as variações costumam não extrapolar o padrão da revista, para que esta não perca a identidade visual reconhecida pelos leitores.

A fonte⁶ utilizada no título é o primeiro contato do leitor com o texto e sugere indícios do conteúdo informado. Porém, no que se refere à correspondência entre assuntos e formas trata-se de um conjunto de relações que reportam ao hábito, ao uso, e não a qualquer analogia motivada com o assunto abordado.

A letra digital, por exemplo, teve sua forma desenvolvida por engenheiros que tiveram de inventar caracteres que pudessem ser registrados nos terminais impressores ou de vídeo com o mínimo de traços. “A relação com a modernidade é uma transposição simbólica da significação atribuída à informática”, explica Lage (2002, p.19).

Na linha oposta do tempo, surge o tipo romano, datado de muitos séculos. Suas maiúsculas, com hastes largas e finas, acabamento em serifas triangulares ou retas, derivam das inscrições monumentais do início do cristianismo. As minúsculas foram inspiradas em manuscritos dos copistas do tempo de Carlos Magno⁷. As letras romanas são propícias para textos longos, pois as serifas dos pés dos caracteres ajudam o olho a acompanhar o alinhamento da composição, o que facilita a leitura.

A fonte da família helvética (sem acabamento na extremidade) é classificada como Bastão e permite boa leitura a distância, por isso é muito utilizada em material publicitário. Sua criação está relacionada ao início da industrialização no século XIX.

⁶ Formato da letra.

⁷ Rei dos francos e imperador do ocidente entre os anos 768 e 814.

Esses foram alguns exemplos de grupos de letras utilizados em periódicos e outros materiais gráficos. O desenvolvimento do meio digital e o aperfeiçoamento dos programas gráficos proporcionaram o surgimento de muitas outras fontes. Porém, vale ressaltar que apesar da grande variedade dos tipos existentes atualmente, o projeto gráfico contemporâneo mantém um padrão uniforme, com pouca variação no formato das letras, com o objetivo de manter um modelo associado à publicação, que possa ser percebido de imediato pelo leitor.

Além do tipo de letra, a cor é outro elemento importante no projeto gráfico e na elaboração da capa da revista. Nas revistas *Veja* e *Isto É* pesquisadas, pode-se perceber algumas variações de cor e tipo de letra conforme o destaque da semana. Até mesmo a logomarca de uma das revistas, a *Isto É*, tem a cor alterada de acordo com a composição da capa. Já a *Veja* adota uma logomarca vazada, apenas com contorno, o que possibilita que a letra assuma a cor ou a variação cromática da imagem de fundo.

Dada a importância das cores para a comunicação, apresenta-se a seguir, de forma concisa, o significado psicológico das cores percebidas pelos olhos humanos.

1.3 A comunicação e as cores

A cor proporciona estímulo visual que interfere na percepção do cérebro humano e os comunicadores a utilizam de forma consciente, com o objetivo de sugerir uma interpretação ao receptor da mensagem. Considerando que o conteúdo da capa é a primeira informação repassada ao leitor, a utilização de cores na composição dos elementos visuais se configura em fator relevante para prender a atenção do leitor.

Baseados em investigações científicas, pesquisadores estabeleceram o significado psicológico das cores, divididas em sensações acromáticas (branco, preto e cinza) e sensações cromáticas (vermelho, laranja, amarelo, verde, verde-azulado, azul, roxo, marrom, púrpura, violeta, vermelho-alaranjado), como mostra Farina (1982, p. 112-115). A seguir, apresentamos a relação de cores e seus

respectivos efeitos visuais, como complementação para o estudo das capas das revistas analisadas:

- **Branco:** ordem, simplicidade, limpeza, bem, pensamento, juventude, otimismo, piedade, paz, pureza, inocência, dignidade, afirmação, modéstia, deleite, despertar, infância, alma, harmonia, estabilidade, divindade, batismo, casamento, cisne, lírio, primeira comunhão, neve.
- **Preto:** mal, miséria, pessimismo, sordidez, tristeza, frigidez, desgraça, dor, temor, negação, melancolia, opressão, angústia, renúncia, intriga, sujeira, sombra, enterro, noite, carvão, fumaça, condolência, morto, fim, coisas escondidas.
- **Cinza:** tédio, tristeza, decadência, velhice, desânimo, seriedade, sabedoria, passado, finura, pena, aborrecimento, carência vital, pó, chuva, rato, neblina, máquinas, mar sob tempestade.
- **Vermelho:** dinamismo, força, baixeza, energia, revolta, movimento, barbarismo, coragem, furor, esplendor, intensidade, paixão, vulgaridade, poderio, vigor, glória, calor, violência, dureza, excitação, ira, interdição, emoção, ação, agressividade, alegria comunicativa, extroversão, rubi, cereja, guerra, lugar, sinal de parada, perigo, vida, sol, fogo, chama, sangue, combate, lábios, mulher, feridas, conquista, masculinidade.
- **Laranja:** força, luminosidade, dureza, euforia, energia, alegria, advertência, tentação, prazer, senso de humor, outono, laranja (fruta), fogo, pôr do sol, luz, chama, calor, festa, perigo, aurora, raios solares, robustez.
- **Amarelo:** iluminação, conforto, alerta, gozo, ciúme, orgulho, esperança, idealismo, egoísmo, inveja, ódio, adolescência, espontaneidade, variabilidade, euforia, originalidade, expectativa, palha, luz, topázio, verão, limão, chinês, calor de luz solar.
- **Verde:** adolescência, bem-estar, paz, saúde, ideal, abundância, tranquilidade, segurança, natureza, equilíbrio, esperança, serenidade, juventude, suavidade,

crença, firmeza, coragem, desejo, descanso, liberalidade, tolerância, ciúme, umidade, frescor, diafaneidade, primavera, bosque, águas claras, folhagem, mar, verão, planície, natureza.

- **Verde-azulado:** persistência, arrogância, obstinação, amor próprio, elasticidade da vontade.
- **Azul:** espaço, viagem, verdade, sentido, afeto, intelectualidade, paz, advertência, precaução, serenidade, infinito, meditação, confiança, amizade, amor, fidelidade, sentimento profundo, montanhas longínquas, frio, mar, céu, gelo, feminilidade, águas tranquilas.
- **Roxo:** fantasia, mistério, profundidade, eletricidade, dignidade, justiça, egoísmo, grandeza, misticismo, espiritualidade, delicadeza, calma, noite, janela, igreja, aurora, sonho, mar profundo.
- **Marrom:** pesar, melancolia, resistência, vigor, terra, águas lamacentas, outono, doença, sensualidade, desconforto.
- **Púrpura:** engano, calma, dignidade, autocontrole, estima, valor, vidência, agressão, furto, miséria.
- **Violeta:** engano, miséria, calma, dignidade, autocontrole, violência, furto, agressão.
- **Vermelho-alaranjado:** desejo, excitabilidade, dominação, sexualidade, ofensa, agressão, competição, operacionalidade, locomoção.

Além do efeito psicológico, as cores também exercem diferentes efeitos fisiológicos sobre o organismo humano que, de alguma forma, podem produzir vários juízos e sentimentos. Apresentamos aqui uma compilação bastante sucinta sobre o resultado do vasto campo de pesquisa relacionado às cores. Resumindo a importância por elas exercidas aos olhos humanos na construção de sentido de um determinado objeto, citamos:

Sobre o indivíduo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. É sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem que comunique uma ideia (FARINA, 1982, p.27).

Na capa da revista, a cor é usada para destacar o texto e também ressaltar a imagem, que pode ser uma fotografia (no caso das capas analisadas neste estudo) ou uma ilustração, com o objetivo de criar um efeito de sentido e também chamar a atenção do leitor. Nesse sentido, a capa é de grande relevância para gerar impacto no leitor e fazer com que ele tenha interesse em ler as matérias no interior da revista e desenvolva a ação de compra.

Como elemento principal e talvez, o de maior dimensão apresentado na capa, a fotografia tem papel preponderante na composição final e também para prender a atenção do público interessado em informação. O efeito visual e de sentido da fotografia será apresentado a seguir.

1.4 A imagem fotográfica

Retomando o sistema simbólico e seus três níveis (projeto gráfico, sistemas analógicos e sistema linguístico), que constituem a informação transmitida, sendo a fotografia parte integrante do sistema analógico, ressalta-se a importância desta para a atenção do leitor e a constituição do herói em destaque na capa da revista.

Ao analisar a capa do trabalhador (*Isto É* de 1/5/2002), a imagem fotográfica se configura como base principal para a construção do herói, uma vez que o médico José Pedro da Silva é uma pessoa desconhecida do grande público e o conhecimento para o mesmo se deu pela publicação da revista; ao contrário dos atletas César Cielo e Ronaldo que, pelo longo período de exposição na mídia, são reconhecidos instantaneamente.

Nas imagens das capas analisadas -com exceção da *Veja* de 10 de outubro de 2012, que traz o ministro do Supremo Tribunal de Justiça Joaquim Barbosa- a fotografia carrega traços da pintura figurativa, da qual historicamente se fez como uma continuidade. Como lembra Machado (1984, p.43), a fotografia cristaliza um momento preciso do objeto, mas assim como “o momento fixado pela pintura é sempre aquele ideal e privilegiado, pleno de sentido e intenção, no qual estão condensados todos os instantes significativos que concorrem para o tema”.

A composição de luz e sombra, característica dos retratos da pintura renascentista, pode ser observada nas capas de *Veja* retratando o nadador César Cielo e o personagem Capitão Nascimento; e da *Isto É* que traz o jogador Ronaldo e o Dr. José Pedro da Silva. Os traços da pintura figurativa podem ser observados de uma forma geral no fotojornalismo, não só nas capas das revistas. Machado (Idem, p.49) lembra que poucos fotógrafos que cobrem assuntos políticos sabem tirar proveito dos acidentes do acaso “para fazer emergir o inconsciente óptico e arrancar do mundo dos protocolos e convenções cotidianas visões perturbadoras e corrosivas”.

Ele se refere a fixar um momento em que a personalidade política é flagrada em situações constrangedoras, em posições descontraídas ou de irritação.

[...] o grosso da produção fotográfica convencional, embriagada de ilusão homológica, costuma rejeitar todos esses acidentes do acaso que fazem aflorar uma paisagem bizarra, preferindo apoiar-se nos modelos elegantes da pintura figurativa, mais seguros e melhor estratificados na consciência coletiva (MACHADO, 1984, p.49).

O autor justifica a incapacidade da maioria dos fotógrafos de subverter o olhar ao senso comum, pela prática habitual de reprimir o poder de perturbação e desconcerto da fotografia. Esses instantes, ao invés de serem percebidos como prova da objetividade do processo fotográfico, desarticulam o estereótipo de real impingido pela tradição figurativa. Tomando apenas personagens imóveis, instalados em um mesmo plano, a fotografia perde todo o seu poder de apropriação do acaso e se equivale ao tempo ideal da pintura.

Para reprimir esses instantes indesejáveis ao referente, que pode vir a gerar certo desconforto, escolhe-se a posição em que esse deve estar no ato de captura da imagem. A pose se configura, assim, como uma ficção.

É a luta para introjetar no momento aleatório da fotografia o momento ideal da pintura. Para reprimir o inconsciente que pulsa no obturador da câmera, nós nos petrificamos diante dele, como uma estátua grega e renascentista, e forjamos no bronze de nosso próprio corpo a imagem ideal que supomos ser ou que queremos ser (Idem, p.51).

A analogia entre o herói grego e o semideus Apolo, eternizado por escultores da antiguidade em estátua de mármore (Figura 1), e o atleta da atualidade é evidenciada nas capas de *Veja* e *Isto É* que trazem o nadador César Cielo (anexo 2) e o jogador de futebol Ronaldo (anexo 5), respectivamente. Nas duas capas, os esportistas estão em pose ativa. Cielo fixa o olhar para a mesma direção que o semideus Apolo (para a direita), já Ronaldo direciona o olhar e a cabeça para o lado esquerdo.

Mas a pose na fotografia teve origem por outro motivo. No início das experiências fotográficas, a preparação e a permanência por alguns instantes em uma determinada posição eram necessárias para que a imagem fosse fixada nas placas de prata sensíveis à luz, e isso demorava alguns segundos.

Contudo, Machado (1984) lembra, ainda, o fato de a fotografia carregar superposições de protótipos iconográficos acumulados ao longo de quase cinco séculos de ditadura da imagem figurativa e isso se deve à origem do processo fotográfico na representação plástica do espaço conhecido como *perspectiva artificialis*. A perspectiva, teorizada por Leo Batista Alberti, propõe a composição do plano no quadro em uma “pirâmide visual” (ângulo de visão do olho), a partir de um ponto fixo, que corresponderia ao olho do observador, situado no vértice da pirâmide. A perspectiva deveria corresponder à visão da natureza mais próxima daquela que o olho humano obtém através de seu mecanismo óptico.

Assim como a concepção visual, todo o mecanismo óptico da câmera fotográfica foi criado para a obtenção automática de perspectiva artificial, razão pela

qual a fotografia é indissociável da ideologia dessa técnica projetiva e, como essa, também sugere o efeito de realidade, conforme lembra o autor:

A câmera fotográfica é, antes de mais nada, um aparelho que visa produzir a perspectiva renascentista e não visa isto por acaso: toda a nossa tradição cultural logrou identificar esta construção perspectiva com efeito de “real” e por isso a fotografia faz basear seu ilusionismo homológico na ideologia que está cristalizada nesta técnica (MACHADO, 1984, p.66).

Apesar de o retrato da pintura figurativa ao qual a fotografia se reporta não ser uma forma evidente da perspectiva renascentista, pois suprime todas as outras figuras que compõem a cena retratada, nele estão impressos os efeitos de luz e sombra característicos do método que o origina. As técnicas de iluminação são utilizadas pelos pintores para obter um efeito perspectivo de tridimensionalidade na representação das formas curvas. Assim, explica Machado (1984):

Como a perspectiva renascentista trabalha apenas com projeções retilíneas, ela encontra dificuldades para representar as formas curvas. É por isso que não existe uma fórmula para se obter um efeito perspectivo da tridimensionalidade das esferas, o que obriga os pintores a remediar o problema com técnicas de iluminação (Idem, p.68).

O resultado da aplicação dessa técnica pode ser percebido nos retratos pintados pelos artistas holandeses Rembrandt van Rijn (figuras 1 e 2) e Jan van Ravesteyn (figura 3); e pelo inglês Hogarth, William (figura 4).



Figure 1: Autorretrato (1660)

Fonte: Museu Metropolitan de NY



Figura 2: Retrato de Lisbeth van Rijn (1634)

Fonte: Museu de Bellas Artes de Buenos Aires



Figura 3: Retrato de Homem com gola (1631)



Figura 4: Retrato de Mulher Jovem

Fonte: Museu de Bellas Artes de Buenos Aires (Fig.3 e Fig.4)

Nas obras selecionadas, é perceptível o que o artista quis destacar no quadro, pelo efeito de iluminação obtido: como se um feixe de luz estivesse direcionado para uma determinada parte do corpo do modelo retratado. O efeito de

luz em um ponto específico é mais acentuado nos retratos de Rembrandt: no autorretrato com a incidência de luminosidade no lado esquerdo da testa do pintor e no retrato de sua irmã, com foco de luz no lado direito do rosto, no sentido de cima para baixo.

O contraste de luz e sombra está evidente e bem marcado nas capas protagonizadas por César Cielo e Ronaldo; um pouco menos acentuado nas capas com o Dr. José Pedro da Silva e Capitão Nascimento e está sugerido nas capas com o astronauta e Joaquim Barbosa ainda menino; nesta, apesar de ser a reprodução de uma fotografia, também foi acrescentado efeito de luz para proporcionar profundidade de campo.

Os efeitos de luz e sombra observados em cada uma das capas citadas, bem como as cores e formato de letras utilizadas, serão detalhados adiante na análise realizada sobre cada um dos textos figurativos, com o instrumental da teoria semiótica francesa.

Além da utilização de recursos gráficos, tendo como base a fotografia, a construção do herói na capa das revistas se apoia no reconhecimento e rememoração, por parte do leitor-observador que, na abordagem de Aumont descrita adiante, trataremos por espectador.

Baseado nos estudos de imagens artísticas de Gombrich (1965), Aumont (2001, p.81) propõe que a imagem tem a função de garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: o espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador. “Essa abordagem do espectador consiste antes de tudo em tratá-lo como parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico sobre o qual age a imagem por sua vez)”.

Aumont explica que reconhecer alguma coisa em uma imagem é identificar, pelo menos em parte, o que nela é visto com alguma coisa que se vê ou se pode ver no real. O trabalho do reconhecimento se dá pelas características visuais do mundo real percebidas nas imagens representadas como bordas visuais⁸, cores, gradientes

⁸ [...] as bordas visuais presentes no estímulo que fornecem a informação necessária à percepção da forma. Em uma imagem figurativa, a percepção da forma é inseparável não só da percepção das bordas, mas da relativa aos objetos figurados (AUMONT, 2001, p. 68-69).

de tamanho e de textura. “De modo mais amplo, pode-se dizer que a noção de *constância perceptiva*, que está na base de nossa apreensão do mundo visual, ao nos permitir atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, está também no fundamento de nossa percepção das imagens” (AUMONT, 2001, p.82).

Ao nos apropriarmos da conceituação de Aumont, podemos considerar que o reconhecimento do modelo fotografado contribui para legitimar o herói representado. O reconhecimento proporcionado pela imagem faz parte do conhecimento e está interligado com as expectativas do espectador, podendo transformá-las ou suscitar outras. Segundo o autor, o reconhecimento está ligado à rememoração. Além da relação mais ou menos acentuada com o real, a imagem veicula, sob forma codificada, o saber sobre o real.

Apesar de referendar a concepção de mito, o herói representado na capa da revista contém características visuais que remetem o leitor-observador ao modelo real representado. Na sequência, abordaremos o conceito filosófico de mito e sua representação, com a descrição dos seis principais heróis da mitologia greco-romana.

2 A FILOSOFIA DO MITO

O herói é um dos personagens mitológicos que, desde a antiguidade permeia, o imaginário popular. Das várias definições de mito ou *mythos*, do grego, a que melhor cabe a este estudo é o da tradição que, sob forma alegórica, deixa entrever um fato natural, histórico ou filosófico (MICHAELIS, 2002, p. 521). Segundo o dicionário citado, o vocábulo significa, ainda, “a exposição simbólica de um fato, coisa inacreditável, enigma, utopia, pessoa ou coisa incompreensível”, sinônimos que também se encaixam na figura do herói analisada neste estudo.

Na origem do termo, mito é uma fábula que relata a história dos deuses, semideuses e heróis da antiguidade pagã; ou ainda, a interpretação primitiva e ingênua do mundo e de sua origem (idem). O mito surgiu como resposta aos questionamentos do homem sobre a origem do mundo, do planeta e da vida. Para tentar justificar o desconhecido, os seres humanos criaram mitos que acalentaram o desejo do homem de dominar, seja a natureza, os animais ou seu semelhante.

Para mito, existem várias definições que se atualizam no decorrer dos séculos, mas que não deixam de manter a origem no tempo primordial da criação.

O mito sempre teve um aspecto explicativo ou etiológico. Tradicionalmente, os mitos têm explicado fenômenos como a morte, a mudança das estações, o movimento do Sol e da Lua e a origem do Universo e da própria vida. Também têm servido de base para rituais destinados a preservar uma relação adequada entre a humanidade e o misterioso desconhecido (LEEMING, 2004, p.9).

De maneira simplificada, o mito, nos primórdios, era visto como mero produto da fantasia para explicar a realidade que não podia ser justificada pela razão, como a explicação para o dia e a noite e a origem dos males. O mito surge sob o aspecto da narrativa sobre como uma realidade passou a existir, seja o início do cosmo ou a origem dos seres, ou um comportamento humano por intermédio de “entes sobrenaturais”, como destaca Eliade (2007, p.10).

Para o autor (op. cit., p.13), a principal função do mito é revelar os modelos, exemplos de todos os ritos e atividades humanas, como a alimentação, o casamento, o trabalho, a educação, a arte ou a sabedoria.

Os mitos, efetivamente, narram não apenas a origem do Mundo, dos animais, das plantas e do homem, mas também de todos os acontecimentos primordiais em consequência dos quais o homem se converteu no que é hoje - um ser mortal, sexuado, organizado em sociedade [...] (ELIADE, 2007, p.16).

Ainda de acordo com Eliade, o mito se refere sempre a uma “criação”, contando como algo veio à existência ou como um padrão de comportamento, uma instituição, uma maneira de trabalhar foram estabelecidos. Essa é a razão pela qual os mitos constituem os paradigmas de todos os atos humanos significativos e, por isso, são constantemente atualizados nos diferentes tipos de linguagens.

Para Cassirer (1992, p.23), as representações míticas da humanidade não são extraídas da concepção de um mundo já acabado, “não são meros produtos da fantasia, que se desprendem da firme realidade empírico-positiva das coisas, para elevar-se sobre elas, como tênue neblina, mas sim, representam para a consciência primitiva a totalidade do ser”. Nesse sentido, a mitologia greco-romana abarca grande parte dos conflitos humanos vividos por seus variados personagens, além de tratar dos fenômenos naturais de forma abrangente.

Os povos da região da Grécia e Itália responderam com mitos a pergunta primordial: Qual a origem do universo e dos homens? Ao questionamento incômodo e insistente que permeia a mente humana, eles criaram uma resposta: No início havia o Caos, vazio absoluto, depois surgiu Gaia, a mãe Terra, que representa o seu contrário. “A Terra possui uma forma distinta, separada, precisa. À confusão e à tenebrosa indistinção de Caos opõem-se a nitidez, a firmeza e a estabilidade de Gaia” (VERNANT, 2000, p.17).

A Terra constitui um referencial no cosmo que, além de ser a base de tudo, alimentar todas as coisas, ainda vai gerar todos os seres. “Da mesma forma que Terra surgiu de Caos, de Terra vai brotar o que ela contém em suas profundezas. Terra vai parir sem precisar se unir a ninguém. Ela dá à luz o que nela existia de forma obscura” (Idem, p.19). Dela surge tudo o que a habitará, todas as criaturas viventes, as forças naturais e divindades. Aos poucos, a narrativa mitológica vai

sendo expandida, tal qual o universo, e segue abarcando todos os seres vivos, os fenômenos da natureza e acontecimentos decorridos da interação na Terra.

Segundo Aranha e Martins (1986, p.20), essa posição a respeito do mito como uma lenda, uma fábula, uma forma primitiva de explicação do mundo foi superada por formas mais racionais. Ainda de acordo com as autoras, a noção de mito é mais complexa e mais rica e transcendeu a noção de tempo. “O mito ainda faz parte da nossa vida cotidiana e está presente nos contos de fadas, nas histórias em quadrinhos, nas manifestações coletivas da vida urbana, como o carnaval e o futebol, como uma das formas do existir humano”. Percebe-se que os modelos míticos que inspiram e norteiam, por vezes, o comportamento de jovens e adultos nas mais diferentes culturas até os dias atuais.

Ao contrário da concepção vigente no século XIX, em que o mito era percebido no sentido de fábula, invenção ou ficção, a partir do século XX, os eruditos ocidentais passaram a aceitar esse termo como uma história verdadeira, extremamente preciosa por seu caráter sagrado, exemplar e significativo (ELIADE, 2007, p.7). Mesmo porque, nem todos os acontecimentos narrados na mitologia são irreais, como é o caso da guerra de Troia⁹, transformada em poema épico por Homero. Na *Ilíada*, o escritor grego descreve a batalha empreendida por Aquiles - descrito no tópico subsequente -, um dos heróis mais importantes da mitologia greco-romana.

Contudo, a maioria dos livros que trata da mitologia clássica foi inspirada principalmente no poeta latino Ovídio. Sua obra é um resumo da mitologia, porém com tamanha riqueza de detalhes, que não permite a comparação com nenhum outro autor da antiguidade. Conforme Hamilton (2011, p.16), certas narrativas que nos são familiares graças à literatura e a arte, somente tivemos conhecimento pelas páginas desse poeta.

⁹Segundo arqueólogos, Tróia ou Ílion, como era conhecida, existiu de 2.250 a.C. até aproximadamente 1250 A.C., quando foi destruída pelos gregos. Localizava-se na colina Hissarlik na Turquia. O motivo ao certo, não se sabe. Alguns historiadores acreditam que a Guerra de Tróia, ocorreu pelo interesse nos tesouros do Rei “Príamo”, mas supõe-se que a cobrança de tributos aos barcos que vinham do Negro em direção à Grécia também pode ter sido uma das causas (SOUZA).

Porém, outros nomes figuram na lista de autores que deixaram um legado sobre mitologia. Entre os poetas gregos, o principal deles é Homero (1000 a.c.)¹⁰ com as obras *Ilíada* e *Odisséia*; seguido de Hesíodo (séc. IX a.c.)¹¹, com *Os Trabalhos e os Dias*, *Teogonia* e *Hinos Homéricos*; Píndaro (sé. VI a.c), com duas Odes aos vencedores do grande festival nacional da Grécia; e Ésquilo, contemporâneo de Píndaro. Também escreveram importantes obras sobre mitologia o poeta ateniense Aristófanes (fim do séc. V início do séc. IV a.c) e os dois grandes prosadores: Heródoto, o pai da história, e o filósofo Platão.

O pensamento grego teve grande influência no Ocidente e sua disseminação é justificada pela base da civilização ocidental estar alicerçada nos filamentos da filosofia helênica de Sócrates, Platão e Aristóteles e no da religião judaico-cristã, o que Marinoff¹² denomina de “dupla hélice cultural”, a qual deu origem a explosões inéditas de desenvolvimento cultural criativo, das redescobertas neoplatônicas à Renascença italiana, da Reforma ao Iluminismo, da Revolução Industrial à era cibernética. (MARINOFF, 2008, p.26).

As origens do modelo de sociedade adotado por todo Ocidente remontam a Atenas, cidade-estado democrática, progressista, divisionista, capitalista, corruptível, excêntrica e suscetível a políticas erráticas, como a que levou Sócrates à morte. Contudo, nesse mesmo ambiente, seu discípulo Platão fundou a Academia - modelo das universidades atuais- e Aristóteles, discípulo de Platão, deixou como legado a lógica, a ciência, a retórica, a poética, a ética e a política.

Pelos motivos expostos anteriormente, a mitologia grega foi a mais difundida no Ocidente, mas não podemos deixar de ressaltar que na Europa também há influência da mitologia celta, germânica, báltica, eslava, balcânica e finlandesa, com influência no campo das artes visuais e literatura.

Vale lembrar que, para todos os povos, tanto o mito como a linguagem e a arte foram reduzidos a uma espécie de ficção, que se recomenda por sua utilidade

¹⁰ O autor salienta que a data não é precisa.

¹¹ Também situado no século VIII a.c.

¹² As origens e os pilares das quatro civilizações: ocidental, islâmica, indiana e asiática são temas abordados por Marinoff em **O Caminho do Meio**, obra em que o autor traça um paralelo sobre o desenvolvimento filosófico e religioso nos quatro cantos do mundo.

prática, como ressalta Cassirer (1992, p. 21), mas às quais não podemos aplicar a rigorosa medida da verdade.

Assis Silva (1995, p. 44) lembra, ao citar Cassirer (1963), que em meio à multiplicidade e à variedade sem limites das imagens míticas, dos dogmas religiosos, das formas lingüísticas, das obras de arte, o pensamento filosófico revela-nos a unidade de uma função geral em virtude da qual todas estas criações se mantêm vinculadas.

Segundo a historiadora francesa Annequin (2007, p.4), “o mito é sempre uma reflexão profunda sobre a condição do homem, suas preocupações e agonias”¹³. É nesse sentido que personagens ficcionais, que apresentam semelhanças com pessoas comuns, mas se destacam por alguma virtude distinta tornam-se heróis no cinema e nos meios de comunicação, por meio da imprensa.

2.1 O herói da mitologia

Nas narrativas mitológicas, deuses e heróis personificam valores morais e virtudes; e recebem atribuições de ordem celeste e terrena. Na mitologia clássica os heróis são, em geral masculinos, filhos da união entre deuses e mortais, porém apresentam qualidades sobre-humanas em graus variáveis, que os fazem figurar na categoria de semideuses. São essas qualidades que os diferenciam das pessoas comuns, mesmo que possuam algumas semelhanças e sofram as mesmas agonias da vida humana. “Os heróis são a nossa persona”¹⁴ no mundo dos mitos e constituem expressões da nossa psique coletiva¹⁵, primeiro como culturas, depois como espécie” (LEEMING, 2004, p. 145).

¹³ “*le mythe est bien souvent une réflexion profonde sur la condition de l’homme, ses préoccupations et ses angoisses*”.

¹⁴ Máscara adotada pela pessoa em resposta às demandas das convenções e das tradições sociais e às suas próprias necessidades arquetípicas internas (Jung, 1945, *apud* HALL, LINDZEY, CAMPBELL, 2000, p.91)

¹⁵ É o reservatório de traços de memória latente herdados do nosso passado ancestral que inclui os seres mais primitivos. É o resíduo psíquico do desenvolvimento evolutivo humano, que se acumula em consequência de repetidas experiências ao longo de muitas gerações. Todos os seres humanos têm mais ou menos o mesmo inconsciente coletivo (HALL, LINDZEY, CAMPBELL, 2000, p.88)

Na sequência, apresentam-se os heróis mais importantes da mitologia, que ainda inspiram cineastas e artistas para a criação de obras cinematográficas e outros trabalhos visuais. Os personagens foram escolhidos pelo grau de importância no contexto da narrativa mitológica em decorrência de suas ações, executadas com grande força, coragem, determinação e inteligência; e, por esse motivo, permanecem lembrados nos tempos atuais. Aquiles e Ulisses são heróis que se destacam na guerra de Troia, enquanto Hércules, Apolo, Perseu e Teseu protagonizam histórias anteriores ao acontecimento bélico.

Aquiles- Na Guerra de Troia, surge um dos grandes heróis da mitologia, Aquiles, filho da deusa marinha Tétis e de Peleu, rei da Ftia. A união entre os dois foi arquitetada por Zeus, deus supremo. O casamento é realizado no monte Pélion, montanha altíssima, lugar onde a distância entre os homens e os deuses é menor, tênue fronteira entre mortais e imortais.

O local da união já denota o que será o fruto desse casamento. O filho Aquiles é orientado pelo centauro¹⁶ Quíron, um dos habitantes de Pélion. O mais velho e mais ilustre dos centauros ensina à Aquiles “todas as virtudes que um jovem deve assimilar para se tornar um verdadeiro personagem heroico: caçar, saber manejar todas as armas, cantar, dançar, raciocinar, nunca perder o domínio de si”(VERNANT,2000, p. 83).

Aquiles representa, no mundo dos homens, o ápice das virtudes guerreiras. Contudo, para se tornar um homem heroico, é preciso a aprendizagem da virtude da coragem, da resistência e do autodomínio. Os poderes de Aquiles que o destacam em relação aos outros guerreiros são a velocidade na corrida - atribuída ao seu calcanhar- e a invulnerabilidade aos ferimentos humanos. Existem na mitologia duas versões para estes poderes adquiridos.

A primeira conta que Aquiles é salvo pelo pai, Peleu, depois de ver sete filhos serem mortos pela mãe, a deusa Tétis, a qual para tentar tornar os rebentos imortais colocava-os na fogueira para que o fogo queimasse neles toda humanidade

¹⁶ Os centauros possuem cabeça de homem e corpo de cavalo. “São seres selvagens, subumanos e cruéis [...] e ao mesmo tempo sobre-humanos [...] representam um modelo de sabedoria e coragem” (VERNANT, 2000, p. 83).

portadora de corrupção e que faz com que os homens não sejam uma chama pura e brilhante. A mãe faz o mesmo com Aquiles, porém o pai intercedeu.

O fogo toca apenas os lábios da criança e um osso do calcanhar que fica inutilizado. Peleu consegue do centauro Quíron que vá ao monte Pélion, desenterre o cadáver de um centauro extremamente veloz na corrida, tire um calcanhar do cadáver e o substitua pelo do pequeno Aquiles, que desde a pequena idade corre tão veloz quanto um cervo (Idem, p. 95).

A outra versão conta que Tétis, para torná-lo imortal, mergulhou o filho nas águas do Estige, rio infernal que separa os vivos dos mortos, e somente seu calcanhar não entrou em contato com a água. Aquiles resistiu à prova e saiu com virtudes e vigor excepcionais. Porém, seu calcanhar tornou-se o único ponto vulnerável de seu corpo, por onde a morte poderia abatê-lo. O calcanhar representa a fragilidade do indivíduo, o ponto-fraco, existente em todos os seres humanos e mortais, por mais virtuosos que o sejam.

O destino de Aquiles é marcado pela ambiguidade. A sua descendência, advinda do casamento entre uma deusa e um homem, o pré-destina. Ele não é um deus, não possui a imortalidade, mas também não pode viver ou morrer como um simples mortal.

Seu destino, que, para todos os guerreiros, para todos os gregos dessa época, tem valor de exemplo, continua a nos fascinar: desperta em nós, como um eco, a consciência daquilo que transforma a existência humana, limitada, dilacerada, dividida, num drama em que a luz e a sombra, a alegria e a dor, a vida e a morte estão indissolivelmente juntas (Ibidem, p.96)

Na juventude, Aquiles foi enviado pelo pai à ilha Ciro, onde viveu junto às filhas do rei. Foi ali que Ulisses o encontrou. Ao contrário do desejo do pai, Aquiles aceitou lutar na Guerra de Troia e escolheu a vida breve e a glória para sempre ao

invés de ter uma vida longa, percorrendo todo o ciclo concedido aos mortais, encerrado com a velhice.

A Guerra de Troia teve duração de nove anos e foi motivada por Páris, filho do rei Príamo de Troia, que ao viajar para a Grécia, foi recebido como hóspede por Menelau, rei de Esparta, esposo de Helena, a mais bela mulher entre todas as outras, a qual Vênus havia destinado a Páris. Com a ajuda da deusa, ele convenceu Helena a fugir em sua companhia para Troia, o que provocou a famosa guerra, que inspirou os poetas Homero e Virgílio (BULFINCH, 2006).

Os destemidos guerreiros troianos e espartanos contaram, durante o conflito, com a ajuda dos deuses, que se colocavam de um lado ou de outro. Atena¹⁷, Hera e Poseidon foram favoráveis aos gregos, enquanto Afrodite, Ares e Zeus apoiaram os troianos. Apolo ficou neutro, tendendo às vezes para um lado, às vezes para outro.

A guerra começou a ser definida depois que Aquiles matou Heitor, filho do rei Príamo, corajoso guerreiro e principal esteio do trono. Porém, “Troia não caiu imediatamente à morte de Heitor, mas, recebendo ajuda de novos aliados, ainda continuou sua resistência” (Idem, p. 221).

Contudo, os gregos também tiveram importantes perdas, como a morte de Aquiles. Por ironia, durante a trégua que o herói concedera aos troianos para o funeral de Heitor, ele se interessou por Polixena, filha de Príamo, e cativado pelos encantos da moça, dispôs-se a usar sua influência com os gregos para concessão de paz à Troia, a fim de casar-se com ela. Aquiles, então, foi ao templo de Apolo negociar o casamento, quando Páris lançou contra ele uma flecha envenenada, que, guiada pelo deus, feriu-o no calcanhar, o único lugar vulnerável de seu corpo.

Aquiles encarna aos olhos dos gregos, mais que qualquer outro, o herói por excelência, cujas virtudes o assemelham a um semideus: corajoso, forte, bonito, colérico às vezes, mas com sentimentos profundamente humanos. Aquiles e Ulisses são os guerreiros que mais se destacaram na Guerra de Troia.

¹⁷ Bulfinch utiliza a denominação romana para os deuses: Atena (Minerva), Hera (Juno), Poseidon (Netuno), Afrodite (Vênus), Ares (Marte) e Zeus (Júpiter), com exceção de Apolo, que permanece a denominação grega.

Ulisses (Odisseu)- Filho de Laerte e Anticléia, marido de Penélope, é o herói da astúcia, da capacidade de encontrar saídas para o inextricável. Em contrapartida, além da esperteza também se distingue pela crueldade e falta de escrúpulo, de mentir, tapear a todos. Ulisses também é conhecido como Odisseu e sua maior aventura, tem início com a queda de Troia, ocorrida graças a sua ideia de oferecer aos troianos como oferenda aos deuses, um cavalo de madeira repleto de soldados em seu interior. A iniciativa permitiu que o exército grego adentrasse as muralhas da cidade fortificada, o que culminou com a tomada da cidade.

Após o fim da guerra, dá início a sua viagem de volta à Ítaca, onde o aguarda seu filho Telêmaco e sua esposa Penélope. A aventura do herói é narrada no poema épico *Odisséia*- continuação da *Ilíada*-, do poeta grego Homero, no qual ele é o personagem principal. Na epopeia, Ulisses se mostra um homem sábio e moderado, preso à cólera dos deuses, principalmente Poseidon. “Símbolo de uma condição humana dedicada aos erros e às reviravoltas súbitas do acaso, o rei de Ítaca adquire a grandeza que lhe falta” ¹⁸ (HEEMS, 2011, p.101).

Na viagem de volta ao lar, Ulisses e uns poucos homens que o acompanham vivem grandes aventuras a bordo de seu navio lançado ao mar, sob a vontade dos deuses, e levado ao País dos Ciclopes, às ilhas de Éolo, Eana, onde vivia Circe; Sirene, de Calipso e Esquéria, País dos feácios.

O herói vive em um tempo sublime, de glória eterna, porém finito. Ao narrar a passagem de Ulisses pela ilha de Calipso, Vernant (2000, p.119) tenta contar o tempo que o herói permanece no lugar, mas se vê impossibilitado: “Lá ele vai morar durante uma eternidade, cinco, dez, quinze anos, pouco importa, pois o tempo não existe mais. Ele está fora do espaço, fora do tempo”. O tempo do herói tem seu próprio compasso.

O dilema da mortalidade vs imortalidade é vivido no momento em que o herói define seu destino, assim como Aquiles. Para ele há dois caminhos: o da imortalidade anônima, o que significa optar por manter-se vivo, porém não ser reconhecido ou o da mortalidade, marcada por uma vida breve, coroada de glórias para sempre.

¹⁸ *Symbole meme d'une condition humaine vouée à l'errance et aux revirements soudains de fortune, le roi d'Ithaque acquiert la grandeur qui lui manquait.*

Após 20 anos longe de Ítaca, o herói retorna a terra natal ao encontro de Telêmaco e retoma seu lugar ao lado de Penélope.

Hércules- Filho de Zeus e Alcmena, é o herói mais amado pelos gregos, segundo Heems (2011, p. 55), por suas qualidades excepcionais: força, coragem e inteligência, que o elevam ao nível de semideus. É o herói mais forte entre todos os outros, tanto em força como em forma física, porém esta não se sobrepõe a inteligência. É representado envolto em uma pele de leão e com uma clava.

Possui inclinação por comer bem- seu apetite é proporcional ao seu tamanho- e atração por belas moças. O atrevimento é uma de suas características peculiares, que em conjunto com as outras já citadas, o fazem a figura mais importante para compreender o pensamento grego. É um símbolo que inspirou gerações de líderes, artistas e pensadores.

Seu nascimento vem do desejo de Zeus dar aos homens um herói capaz de aniquilar as pragas que os ameaçavam e vencer os gigantes que se rebelavam. Para conceber criatura tão perfeita, o guardião do Olimpo escolheu a mortal Alcmena. Tomou a forma de seu marido Anfitrião, que havia partido para guerra, e ordenou à Aurora que demorasse a se levantar, para que a noite se estendesse.

Após conceber a criança, Zeus ordena a Hermes que o leve para que seja amamentado pela deusa Hera enquanto ela dormia. Hércules bebe o leite que lhe confere a imortalidade. No entanto, a deusa acorda subitamente e afasta a criança de seu seio deixando vazar leite pelo céu, o que deu origem a Via Láctea. Hera se torna então, a maior inimiga do herói e, uma noite, envia duas enormes serpentes a espreitar o sono de Hércules. Ele vence as víboras e a partir deste momento tem início sua longa carreira de façanhas.

Muito rápido, ele é conduzido a escolher entre o Vício e a Virtude, apresentadas sob o aspecto de duas mulheres, que tentam cooptá-lo a suas causas. Ele escolhe a via da Virtude, que lhe declara que ele viverá sob sofrimento e que nada lhe pareça caro que ele não possa adquirir com esforço.

Vítima do ciúme de Hera, Hércules enlouquece e mata seus oito filhos e sua esposa Mégara, filha de Creonte, rei de Tebas. Ele então se retira para uma caverna

e após um longo período, se refugia nas proximidades do rei de Thespios. Este o aconselha a consultar o oráculo de Delfos; a serpente que o guarda indica a Hércules que ele deve cumprir os doze trabalhos impostos pelo rei Euristeu.

1) Leão de Neméia: Hércules luta sem a clava e o arco e vence o leão de Neméia. O animal, de tamanho e ferocidade sobrenatural, tinha a pele resistente a qualquer arma humana, por isso Hércules o afrontou com as próprias mãos, matando-o por asfixia. Hércules então, retirou a pele do leão utilizando as garras do animal e passou a usá-la como armadura, o que o deixa invulnerável às armas.

2) Hidra de Lerne: Com a ajuda do sobrinho Iolaos, Hércules vence o monstro de nove cabeças, cortando cada uma delas e queimado o pescoço com uma tocha. Depois de derrotar o monstro, o herói molha a ponta de suas flechas com o sangue da hidra, revestindo-as de um veneno incurável.

3) Javali de Erimonte: Hércules recebe a ordem de livrar a terra de um javali; ele seguiu a pista do animal na floresta e o trouxe de volta vivo a Micenas.

4) Corça do Monte Carineu: Esta corça consagrada à Artemis, tinha os cascos de bronze e corria tão rápido como o vento. Durante um ano, Hércules a seguiu sem poder agarrá-la. Por fim, ele acabou por machucá-la e capturá-la.

5) Pássaros do lago Estínfalo: Animais com asas de metal cortante como lâminas eram a ferida da região. Hércules mata todos com suas flechas envenenadas.

6) Cocheiras do rei Augias: Dono de uma centena de bois, o rei nunca se ocupou de limpar as imensas baias. Para fazê-lo Hércules teve de desviar o curso de dois rios para atravessar o estábulo. Seu trabalho foi cumprido em um único dia, como lhe havia ordenado Euristeu.

7) Touro de Creta: O magnífico touro que Minos¹⁹ não havia sacrificado à Poseidon²⁰, devastava a ilha. Hércules, para conduzi-lo vivo a Euristeu, teve de agarrá-lo e atravessar o mar.

¹⁹ Rei de Creta. (VERNANT, 2000, p. 204)

²⁰ Deus do Olimpo, irmão de Zeus. Recebeu de herança a missão de reinar sobre as ondas marinhas. (VERNANT, 2000, p. 207)

8) Jumento de Diomedes: O terrível rei de Trace possuía quatro jumentos que se alimentavam de carne humana. Hércules pune essa barbárie oferecendo o mestre como pastagens às bestas e depois levou os jumentos a Euristeu.

9) Cinto da rainha Hipólita: A rainha das Amazonas havia recebido de Ares o objeto simbolizando seu poder sobre o povo. Hércules o obteve após uma dura guerra.

10) Bois de Gerião: Os animais foram mantidos em uma ilha no meio do oceano. Hércules conseguiu convencer, de arco na mão, Hélios a emprestar a barca que ele utilizou para atravessar o oceano. Chegando à ilha, ele leva a tropa e, depois de uma longa viagem através da Espanha, da Gália e da Itália chega ao palácio de Euristeu.

11) Cérbero: Euristeu pensou em acabar com Hércules enviando-o à procura de Cérbero, o cão de três cabeças que guarda o inferno. Atena e Hermes o auxiliam a dominar o terrível cachorro grande sem recorrer a armas.

12) Maças do jardim de Hespérides: As frutas dadas à Hera por Gaia no dia de seu casamento com Zeus, foram guardadas em um jardim no extremo ocidente do mundo. Apenas Atlas²¹ poderia pegá-las. Hércules, então, carregou a abóboda celeste no lugar do titã, que recusa a retomar seu fardo após ter repostado as maçãs. Hércules finge aceitar guardar o céu sobre seus ombros, mas pede a Atlas um instante para buscar uma almofada. O titã não desconfia e Hércules tem oportunidade para partir com as maçãs até Micenas. No curso de sua viagem de volta, ele matou Ares. Depois de cumprir os 12 trabalhos, Hércules foi liberado de sua servidão e seu crime foi redimido.

Apolo (Febo): Deus da beleza, da luz, das artes e da adivinhação. Como o sol, Apolo tem o poder de vida e de morte sobre a natureza e sobre o ser humano. Amabilidade não lhe falta e sua luminosidade inspirou poetas e músicos.

Filho de Zeus e Leto, irmão gêmeo de Artêmis, ele nasceu em Délos, mas se estabeleceu em Délfos, onde matou a serpente Píton. Depois que ele aniquilou os

²¹ Filho de Jápeto, irmão de Prometeu. Zeus o condenou a suportar em suas costas a abóboda do céu. (VERNANT, 2000, p.195)

ciclopes, Zeus o retirou do Olimpo e Apolo se colocou a serviço do rei Admète. Eis porque Apolo é considerado uma divindade protetora das ovelhas e do gado em geral, assim como dos pastos. Durante sua estada com o rei, ele instituiu os jogos píticos, que celebravam sua vitória sobre a serpente.

Zeus o encarregou, então, de iluminar o mundo. Apolo encarna a luz solar em toda a sua ambivalência. Destruidor como o astro do dia, ele é o deus que purifica com seu calor ardente. Para a luz que ele dispensa, Apolo concilia as adivinhações e o dom de prever o futuro. Em Delfos, ele fundou um santuário onde uma sacerdotisa chamada Pítia previa o futuro. Quando um mortal lhe interrogava, Pítia entrava em transe e transmitia as respostas de Apolo sob a forma de enigmas que os sacerdotes interpretavam.

Ao mesmo tempo que ilumina, Apolo também pune. Foi ele quem enviou a peste e lançou as flechas que dizimaram os homens, contudo é o deus que cura. Apesar de ambíguo, Apolo representa para os gregos, o deus mais perfeito, a divindade absoluta, no mais alto grau, a juventude, a beleza e a energia. Os romanos não possuíram nenhuma divindade comparada a Apolo. Seu culto foi introduzido em Roma pelos gregos e etruscos.

Denominado Febo pelos etruscos, o Brilhante, amigo das festas, das artes e dos corais, Apolo é uma personalidade múltipla. Seus atributos são a biga, o arco, o louro e a lira. O instrumento musical com sete cordas simboliza o astro sol e seus raios. Uma das versões da narrativa mitológica para seus atributos relata que Eros, humilhado por Apolo pelo excessivo orgulho de sua vitória sobre Píton, quer mostrar-lhe que ele também sabe manejar o arco e a flecha.

Ele, então, atira duas flechas: uma que faz esquivar-se do amor e outra que faz despertar. Dessa feita, ele faz desabrochar no coração de Apolo uma paixão irresistível pela ninfa Dafne, mas esta deseja permanecer virgem. Ela, portanto, foge do jovem deus por ser ágil como uma corça. Mas ele a agarra. No momento em que Apolo vai abraçá-la, seus braços se enlaçam no tronco áspero de uma árvore e seus cabelos se misturam com as folhas de um louro. Com o coração quebrado, Apolo jura amá-la eternamente e como ela não poderia ser sua esposa, se tornaria sua

planta preferida. É assim que Apolo toma por emblema o louro, usado como cora por ele e por imperadores romanos.

Perseu: Filho de Dânae e Zeus, Perseu teve um nascimento miraculoso. Acrísio, rei de Argos e pai de Dânae, após o nascimento de sua filha, vai ao Oráculo de Delfos se consultar e pergunta se terá um herdeiro. O Oráculo não responde, mas lhe indica que seu neto, filho de Dânae, o matará. Para tentar mudar seu destino, Acrísio constrói no pátio do palácio uma prisão subterrânea de bronze, onde instala Dânae, uma linda donzela, na companhia de uma criada e as tranca ali dentro.

Do alto dos céus, Zeus avistou Dânae na flor da juventude e da beleza e se apaixonou. Para estar com a moça, Zeus toma a forma de chuva de ouro e adentra a prisão sem ser notado. Conforme Vernant (2000, p.182), é possível que, ao chegar à prisão, ele tenha assumido sua personalidade divina sob a aparência humana. A moça, então, concebe o filho em sigilo e lhe dá o nome de Perseu.

O rei Acrísio vai ter conhecimento da existência do neto quando, ao passar pela prisão, houve alguns gritinhos e decide interrogar a criada que acompanha a moça. A ama, então, lhe conta sobre o menino. O soberano de Argos sente-se tomado de terror e fúria, pois recorda-se do que disse o oráculo. Assim sendo, o rei ordena que seja construída uma caixa de madeira onde coloca Perseu e Dânae e os lança ao mar. A caixa voga no mar até perto de Serifo, uma pequena ilha. O objeto é encontrado por um pescador chamado Díctis, que, ao libertá-los, se apaixona pela moça e cria Perseu como se fosse seu filho.

Mas Díctis possui um irmão, Polidectes, rei de Serifo, que também se apaixona por Dânae e quer, de todo o modo, desposá-la. Como Perseu já é quase um homem, não lhe agradam as intenções do rei para com sua mãe. Para tentar despistar o rapaz, Polidectes tem a ideia de fazer um banquete para a juventude da região e pede para que cada jovem leve um presente ou uma contribuição. Durante o banquete, ele declara que pretende se casar com Hipodâmia e pede para que os convivas ofereçam à donzela presentes luxuosos, objetos de valor. O rei pede que lhe tragam sobretudo cavalos, pois Hipodâmia adora equitação.

Perseu, para impressionar os jovens de sua idade, diz que trará o que o rei quiser, mesmo que seja a cabeça de uma das Górgonas. No dia seguinte, todos levam os presentes ao rei, que cobra de Perseu a promessa feita em momento de desatino. O jovem filho de Zeus, para não ficar desmoralizado, é obrigado a cumprir o que prometeu. Para realizar a tarefa, conta com o apoio de algumas divindades, sobretudo de Atena e Hermes.

As Górgonas são seres pavorosos, três irmãs que ninguém sabe onde vivem; duas delas são imortais e a terceira, de nome Medusa, é mortal. O desafio de Perseu é encontrá-las, reconhecer qual é Medusa e cortar-lhe a cabeça. Para chegar à morada das irmãs monstruosas, Perseu passa por uma série de provas com a ajuda dos deuses protetores.

Na primeira, encontra o trio de irmãs das Górgonas, as Graias, que vivem além do oceano, e rouba-lhes o único olho e único dente que serve as três. Em troca, Perseu pede que lhe indiquem o lugar onde residem as Ninfas. Estas, também em número de três, ao contrário das Graias, são muito prestativas e acolhedoras e não só lhe indicam o local onde vivem as Górgonas, como também lhe presenteiam com objetos mágicos, que lhe permitem realizar o impossível: sandálias aladas, o capacete de Hades e uma bolsa, a quísibis, na qual os caçadores guardam a caça morta.

As sandálias permitem que quem as use possa voar. O capacete, uma espécie de touca feita com pele de cão, também cobre a cabeça dos mortos e torna seus rostos invisíveis. Aos seres vivos, o objeto confere total invisibilidade. De Hermes, deus que o apoia e protege, Perseu ganha uma foice curva que corta objetos de qualquer dureza.

Munido dos presentes, Perseu parte voando para encontrar as três Górgonas, matar Medusa e dar fim à sua tarefa. Sua incumbência é um grande desafio, pois os monstros possuem traços contraditórios. São mulheres, mas em suas cabeças crescem serpentes. Possuem traços masculinos, como barba, e femininos ao mesmo tempo. Apresentam asas de ouro, que lhes permitem voar, mãos de bronze e presas de javali. O olhar transforma imediatamente em pedra aquele que o mirar.

Para cumprir sua tarefa, Perseu recebe ainda, de Atena, um escudo reluzente que lhe permite ver o reflexo de Medusa e degolá-la.

Perseu, então, regressa a Serifo e no percurso, salva Andrômeda, donzela encontrada por ele amarrada a um penhasco, oferecida como oferenda ao monstro marinho por seu pai, Cefeu, rei da Etiópia, a fim de que acabassem as desgraças sofridas por seu povo. Perseu salva a moça e a leva consigo.

Ao chegar a Serifo, Perseu encontra Dânae e Díctis refugiados em um santuário. Para vingar-se, Perseu leva a cabeça da Medusa até Polidectes, que em meio a um banquete, é transformado em pedra junto com seus convidados.

Depois disso, Perseu parte com a família para Argos, onde encontra o avô em uma competição esportiva. Ao competir na prova de lançamento de disco, mesma modalidade que Acrísio participava, Perseu lança o objeto que cai, acidentalmente, no pé do avô e provoca-lhe um ferimento mortal. Cumpre-se, assim, a previsão do oráculo.

Após o fato, Perseu devolve os instrumentos que lhe proporcionaram a vitória contra Medusa a seus respectivos donos, sendo que a cabeça do monstro ele oferece a Atena. Ao voltar a ser mortal, o herói é transportado por Zeus ao céu e transformado em uma constelação, para ser visto por todos para sempre.

Teseu: É o maior herói da Ática²², assim como Hércules o foi do Peloponeso. A ascendência paterna dupla de Teseu tem origem humana e divina. Tem como pais o rei de Atenas, Egeu, e o deus do Olimpo, Poseidon, que tem como missão reinar sobre as ondas marinhas.

Egeu concebeu o filho com Etra, filha do rei de Trézen, quando foi consultar o oráculo para pôr fim a sua esterilidade. Ele preferiu que seu filho fosse levado à Trézen em segredo, pois temia por sua vida e seu trono, uma vez que, seus 50 sobrinhos esperavam a sucessão. Ele deixa Etra após ter escondido sua espada e suas sandálias em um enorme rochedo. Ele pede que seu filho seja capaz de levar, por suas mãos, esses objetos a Atenas para se fazer reconhecer por Egeu.

²² Região da Grécia onde está localizada a cidade de Atenas.

Então, aos seis anos de idade, Teseu segue sua mãe diante do rochedo e remove, sem fazer força, as sandálias e a espada e parte para Atenas. Ele segue a pé a rota à beira mar, infestada de monstros e bandidos, que perturbam o mundo. O mais célebre deles é Procusto, que possui um albergue ao longo do caminho, entre Elêusis e Atenas. O sinistro personagem, filho de Poseidon, tem o sangrento hábito de esticar seus clientes em uma cama. Ele corta os membros daqueles que apresentam tamanho que excede a medida da cama ou alonga aqueles que são menores. Teseu suporta a tortura do carrasco ao deitar-se na famosa “cama de Procusto”.

Após o ocorrido, o herói chega a Atenas, onde seu pai estava sob a influência de Medeia, sua esposa. Esta sabe o quarto onde está Teseu e persuade Egeu, que não o reconhece e a deixa envenenar. Por sorte, Egeu reconhece a espada de Teseu no momento em que Medeia lhe dá uma taça de veneno; joga a taça no chão e reconhece seu filho publicamente. Medeia, então, foge de Atenas.

Teseu dá uma última prova de sua ascendência livrando a planície de Maratona do touro que Hércules havia trazido de Creta. Depois de sua ação notável, Teseu quer, ainda, libertar Atenas da dominação cretense. O rei de Creta, Minos, havia ganhado a guerra contra Atenas e impôs a Egeu que enviasse, a cada ano, sete moças e sete rapazes jovens para serem oferecidos como alimento ao Minotauro, criatura metade homem metade touro, que vivia confinado em um labirinto construído por Dédalo.

Indignado com tal tributo, Teseu se faz passar por um dos jovens enviados a Minos e parte para Creta em um navio com velas negras, que ele promete ao pai trocar por brancas, no caso de voltar vitorioso. O rei de Creta havia prometido liberar os atenienses se eles conseguissem matar o Minotauro. Depois de partir, Teseu faz um sacrifício a Apolo e a Afrodite.

Ao chegar a Creta, graças a um favor de Apolo e Afrodite, Teseu seduz Ariane²³, filha de Minos que o ajuda. Ela lhe dá um novelo de linha para prender o fio na entrada do labirinto e, após matar o monstro, ele rebobinaria o novelo para achar a saída. Teseu, após derrotar com as próprias mãos o Minotauro, reencontra com

²³ Também denominada Ariadne (BULFINCH, 2006, p. 154).

facilidade a saída e desaparece com Ariane e os outros atenienses no navio e promete à jovem moça que se ela o ajudasse, a conduziria a Atenas e se casaria com ela. Mas o navio fez escala na ilha de Naxos, onde Teseu abandona Ariane, e em Delos antes de chegar a Atenas.

Por precipitação, Teseu esqueceu as recomendações de seu pai e não trocou as velas do navio. Egeu, assiste da praia o retorno de seu filho e avista ao longe as velas negras e, acreditando que seu filho não teve sucesso, se lança em desespero ao mar, que, desde então, recebe o nome de Egeu. Com a morte do pai, Teseu é proclamado rei de Atenas. Seu trabalho político foi fundamental: ele é considerado o verdadeiro fundador da cidade. A esta dá seu nome em honra a Atena, sua protetora.

Teseu é muito rápido em defender a cidade contra o cerco das Amazonas, um povo de mulheres guerreiras. Ele se casa depois com Fedra, irmã de Ariane. Com seu inseparável amigo Pírito, tenta raptar Perséfone, a mulher de Hades, que reina nas profundezas. Os dois amigos descem ao inferno e Hades os condena ao cerco do esquecimento. O feitiço faz com que eles esqueçam a própria identidade e que se tornem imóveis. Teseu é resgatado por Hércules. Hades consente que somente Teseu retorne à superfície e aprisiona Pírito para sempre.

Durante sua ausência, Dioscoro toma o trono de Teseu e este, após retornar, e sem outra alternativa, parte para a ilha de Círos, onde ele encontra a morte pelas mãos de Licômedes, rei da ilha. Teseu permanece no imaginário grego e, principalmente, ateniense, como o herói nacional da Ática e o fundador da democracia.

Assim como os heróis da antiguidade, descritos como corajosos guerreiros que se destacavam em batalhas e sobreviviam a odisseias, os heróis da atualidade possuem características que sobressaem à coletividade e, também, refletem um desejo latente dos indivíduos.

Esses indivíduos dotados de poderes surgem em diferentes contextos e devem ser observados, enquanto figura, de acordo com sua significação. Sobre o signo, Cassirer (1992, p.22) entende que, em lugar de medir o conteúdo, o sentido e

a verdade das formas intelectuais por algo alheio, cumpre descobrir, nestas próprias formas, a medida e o critério de sua verdade e significação intrínseca.

Para justificar a comparação dos personagens com o herói proposta pelos editores das revistas, nos apoiamos na ideia de Bakhtin de que o prosador, e em particular o romancista - e também incluímos o jornalista-, esbarra no problema da palavra pessoal. “Esta palavra não pode ser simplesmente sua própria palavra (vinda do eu) [...]. A palavra tem de ser fundamentada. A obrigação de ser o representante de alguém” (BAKHTIN, 1997, p.394).

Sobre o herói, ao analisar os personagens de alguns escritores como Dostoiévski, Stendhal e Tolstói, observou um brusco estreitamento do horizonte, mesmo quando os problemas sociais e políticos vêm substituir os problemas da vida pessoal dos heróis. Para o autor, o pensamento do herói transcende as fronteiras e as grandes questões que se originam em sua pequena vida pessoal e cotidiana, se expandem e fazem com que os heróis participem da “vida divinamente universal”.

Na construção do personagem, segundo Bakhtin, o autor modifica todas as particularidades de um herói - seus traços característicos, os episódios de sua vida, seus atos, pensamentos, sentimentos- de acordo com a reação que ele suscita no próprio autor. Com relação aos personagens das capas das revistas, sejam eles ficcionais ou reais, percebemos a reação do público, do mesmo modo que, na vida, reagimos com um juízo de valor a todas as manifestações daqueles que nos rodeiam:

na vida, todavia, nossas reações são díspares, são reações a manifestações isoladas e não ao *todo do homem*, e mesmo quando o determinamos enquanto todo, definindo-o como bom, mau, egoísta, etc., expressamos unicamente a posição que adotamos a respeito dele na prática cotidiana, e esse juízo o determina menos do que traduz o que esperamos dele (BAKHTIN, 1997, p.26).

Ao recorrer a abordagem bakhtiniana do herói na literatura, procurou-se demonstrar, de modo sucinto, como acontece a construção de um personagem com características que o fazem ascender à condição de herói.

3 LINGUAGEM E SIGNIFICAÇÃO

3.1 Algumas reflexões sobre sincretismo de linguagens

A semiótica visa a construir uma teoria geral da significação e da linguagem. “Mas a gente pode também defini-la, e ela existe, como uma certa disposição do espírito, feita de curiosidade por tudo o que há, ou pode ter sentido”²⁴ (FLOCH, 1985, p.139).

Para Floch, a experiência da pesquisa semiótica demonstra que ela é um exercício bem sucedido da curiosidade intelectual e que a curiosidade pode não ser somente a de um observador, distante e soberano, face aos atos e aos discursos que lhe são contemporâneos; por isso, a dimensão social da semiótica não pode ser limitada a uma pura função didática.

A semiótica pode, também, buscar o sentido, posto que ela se vincula a construção de um modelo gerativo da significação. Ao citar a construção de sentido proposta pela teoria, Floch complementa que a semiótica pode, a partir de suas primeiras experiências, oferecer uma certa competência a todos aqueles que querem comunicar, emitir e/ou receber, ou que querem organizar as relações sociais pela linguagem.

O autor também atribui à teoria semiótica a função de colaborar para a elaboração de projetos sociais, econômicos, até mesmo industriais, intervir na definição, na escolha e realização de estratégias culturais, políticas ou comerciais e propõe uma semiótica plástica em *Petit mythologies de l'œil et de l'esprit*, obra em que analisa anúncios publicitários, projeto arquitetônico, fotografia, quadros e história em quadrinhos. O que existe em comum a todos esses *corpus* citados é o signo.

Segundo o autor, para a semiótica o signo resulta da reunião - na palavra, na escrita, no gesto ou no desenho - de dois planos que toda a linguagem possui: o plano de expressão e o plano de conteúdo. O plano de expressão é aquele em que as qualidades sensíveis que uma linguagem manifesta explora são selecionadas e articuladas entre elas para o que ele denomina “distâncias diferenciais”²⁵. O plano de

²⁴ “Mais on peut aussi la définir, et la vivre, comme une certain disposition d'esprit, faite de curiosité pour tout ce qui a, ou peut avoir du sens”.

²⁵ *Écarts différentiels*

conteúdo é onde a significação nasce da distância diferencial em que, cada cultura do mundo, ordena e encadeia ideias e narrativas.

Para Floch (1985, p.190), a semiologia de Saussure, fonte na qual bebeu Greimas para formular a teoria semiótica, não crê que a linguagem visual seja mais fiel à realidade que outras: “um desenho, mesmo figurativo, é tão arbitrário quanto uma palavra”²⁶. A semiótica oferece ferramentas para analisar as crenças, sentimentos e atitudes que cada sociedade adota em vista de sua linguagem.

Para o autor, Saussure colocou a autonomia da linguística e da semiologia na definição de signo por sua relação entre dois termos, o significante e o significado. Mas o desenvolvimento do pensamento saussuriano acolhe a visão que o signo não é somente uma unidade da manifestação da linguagem. É um produto histórico, um ato de uso cujo estudo não explica diretamente como a linguagem funciona.

Floch afirma que é preciso, certamente, estudar os signos, posto que é no signo que se efetua a reunião dos dois planos de linguagem; mas para conseguir a compreensão da linguagem como sistema, deve-se ir além ou aquém do signo, separar as duas faces do signo para ver em qual delas está a realização, a partir das possibilidades oferecidas pelo jogo da distância diferencial que constitui cada plano. Ele chama de *figura* ou “não-signo” a unidade que constitui cada um dos planos. Segundo ele, elas representam as combinações de características pertencentes às categorias, que são as unidades mínimas dos planos.

Conforme o autor (1985, p.190), a semiótica não privilegia o signo, ela se distancia da semiologia, para a qual a linguagem é um sistema de signos. Mas há outro ponto de discordância entre as duas teorias: a semiótica recusa-se a vincular o problema da significação, do sentido articulado, a uma intenção explícita de transmitir uma mensagem. Contudo, a teoria busca a produção de sentido, uma análise estrutural que tem em vista a organização que o homem social faz de sua experiência. Conforme lembra Assis Silva (1995, p. 44) ao citar Cassirer,

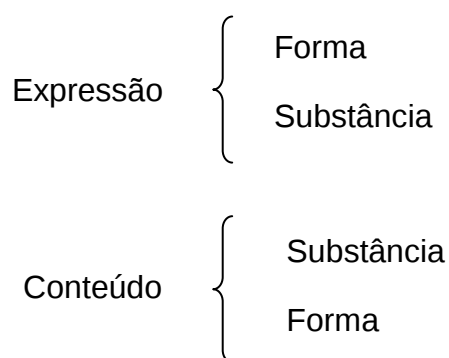
²⁶ “*Un dessin, même figuratif, est aussi arbitraire qu’un mot*”.

a semiótica não está preocupada com o sentido que é da ordem da evidência, com o sentido que está aí e que não é senão efeito de sentido, produto, em suma. A fim de poder passá-lo adiante, de poder falar dele, é preciso ver a produção que engendrou esse efeito de sentido, ou o processo criador, como prefere dizer Cassirer.

Assim como está implícito na obra de Saussure e foi teorizado por Hjelmslev, há uma distância diferencial entre a forma e o conteúdo em cada um dos planos. A forma em semiótica é a organização invariante relacionada a um plano, que articula a matéria sensível ou a matéria conceitual produzindo, assim, o significado. A substância é a matéria, o suporte variável que a forma obtém. Segundo Floch, a substância não é a realização da forma. Ele compreende que a substância, considerada por Hjelmslev como o conjunto de hábitos de uma sociedade, é recoberta pelo conceito superior de uso.

A semiótica estuda a relação de pressuposição recíproca entre as duas formas, posto que são elas que produzem as diferenças sem as quais não haverá sentido, como ressalta Floch (1985, p.191): “Pois não há expressão que não tenha conteúdo e não há conteúdo que não tenha expressão”²⁷.

Floch (1985), seguindo a trilha de Hjelmslev, aponta que toda linguagem é constituída de dois planos analisáveis em dois níveis cada:



Fonte: Floch (1985, p.191)

Como explica Pietroforte (2010, p.21), o plano de expressão foi deixado de lado pela semiótica em um primeiro momento teórico, estudado posteriormente na teoria dos sistemas semissimbólicos.

²⁷ *car il n'y a d'expression que s'il y a contenu; et il n'y a de contenu que s'il y a expression.*

Os sistemas semissimbólicos são aqueles em que a conformidade entre os planos da expressão e do conteúdo não se estabelece a partir de unidades como nos sistemas simbólicos, mas pela correlação entre categorias (oposição que se fundamenta numa identidade) dos dois planos. Assim, na gestualidade, a categoria da expressão /verticalidade/ vs /horizontalidade/ correlaciona-se à categoria do conteúdo /afirmação/ vs /negação/.

Baseado nos estudos de F. de Saussure, Pietroforte define essa relação como arbitrária, porque é fixada em determinado contexto, mas é motivada pela relação estabelecida entre os dois planos de linguagem. Assim, define-se o semissimbolismo entre o arbitrário de signo e o motivado do símbolo.

Segundo definição de Greimas e Courtés (2008, p. 462), signo é uma unidade do plano da manifestação constituída pela função semiótica, isto é, pela pressuposição recíproca que se estabelece entre grandezas do plano da expressão (do significante) e do plano de conteúdo (do significado), no momento do ato da linguagem. Em outras palavras, uma forma de expressão encarregada de traduzir uma “ideia” ou uma “coisa”.

Os autores emprestam de Hjelmslev a definição de símbolo, que é uma grandeza de semiótica monoplana²⁸, suscetível de uma ou várias interpretações e também apresentam o sentido que F. de Saussure dá a símbolo, como uma grandeza que não admite, num contexto sociocultural dado, senão uma única interpretação, e que, contrariamente ao que acontece com o signo, não admite uma outra análise (exemplo: balança, símbolo da justiça).

É com base no sistema semissimbólico que Floch propõe uma semiótica plástica em *Petit mythologies de l'œil et de l'esprit*, ao analisar o nu em uma fotografia de Edouard Boubat – utilizada por Pietroforte (2010, p.25) para mostrar o semissimbolismo da fotografia - e o sincretismo, a partir de um anúncio de cigarro.

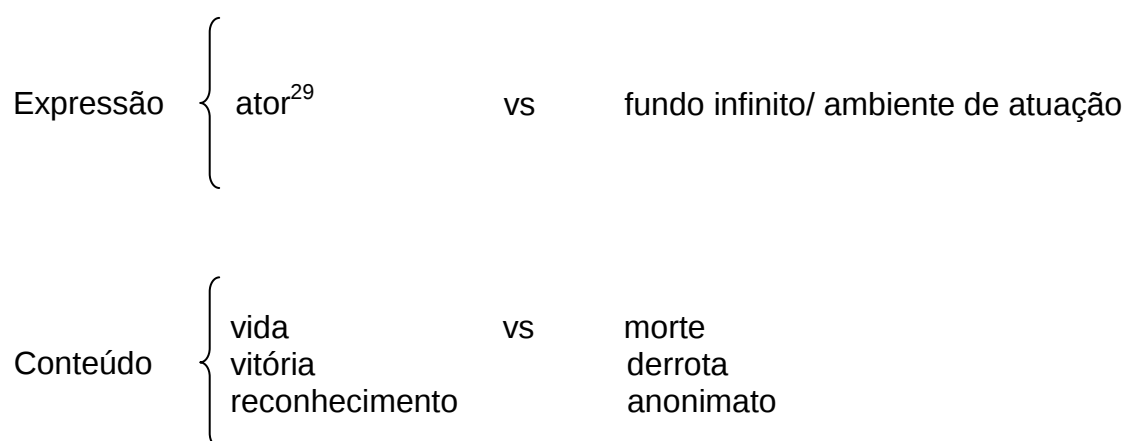
Na análise de um anúncio de cigarros, tomada como referência para este estudo, contida em *Petit mythologies de l'œil et de l'esprit* e *Semiótica Plástica e Linguagem Publicitária*, Floch demonstra como pode ser destacada a dimensão

²⁸ Ou sistemas de símbolos na terminologia de Hjelmslev, as quais são quer científicas (exemplo: a álgebra), quer não-científicas (exemplo: os jogos) (GREIMAS E COURTÉS, 2008, p. 451).

plástica, como esta se articula com a dimensão figurativa e com o enunciado linguístico. A descrição segue a ordem do impacto visual proporcionado pelo anúncio, com destaque para a composição gráfica e cromática e como estas se articulam com a linguagem textual.

Para Floch (1987, p. 34), “não há expressão senão em relação a um conteúdo, não há significante senão em relação a um significado”. Apenas as qualidades visuais que exercem papel na produção de sentido são pertinentes para o estudo da significação. Ele refere-se às variações, as transformações de cor, de disposição na página ou de desenho que provocam ou não uma mudança de sentido.

Baseados no esquema de Floch, propomos a seguinte relação entre o plano de expressão e o plano de conteúdo do *corpus* analisado:



A análise trata, principalmente da figurativização e tematização, mas não descarta outros elementos semióticos do percurso gerativo de sentido. Greimas e Courtés (2008, p.212) estabelecem dois patamares nos procedimentos da figurativização: o da figuração, ou seja, instalação das figuras semióticas (uma espécie de nível fonológico) e o da iconização, que visa revestir as figuras de forma a produzir a ilusão referencial que as transformaria em imagens do mundo.

²⁹ Historicamente, o termo ator foi substituindo progressivamente personagem devido a uma maior preocupação com a precisão e a generalização, de modo a possibilitar o seu emprego fora do domínio exclusivamente literário (GREIMAS E COURTÉS, 2008, p.44).

O termo iconização designa, no interior do percurso gerativo dos textos, a última etapa da figurativização do discurso em que os autores distinguem como a figuração, que responde pela conversão dos temas em figuras e a iconização que, tomando as figuras já constituídas, as dota de investimentos particularizantes, suscetíveis de produzir a ilusão referencial.

Para a análise do herói nas capas das revistas, o termo figurativização será utilizado em sua amplitude, referindo-se à iconicidade do signo e da figuração, ou seja, o processo de instalação das figuras semióticas, considerando o plano de expressão e o plano de conteúdo.

Por outro lado, Fontanille (2005, p. 162) lembra que a semiótica visual vai além das retóricas conotativas e ultrapassa a análise iconológica dos motivos visuais, assim como das figuras lexicalizáveis e participantes da representação icônica de um mundo natural ou fictício com o estudo da dimensão plástica. Vejamos:

A interrogação sobre a dimensão plástica ultrapassa, dessa forma, o propósito da semiótica dita visual e parte em direção à exploração das figuras significantes do plano da expressão do mundo visível em geral e dos conteúdos e dos valores que podem tomar forma na percepção desse plano de expressão. [...] as figuras lexicalizáveis e representativas nada mais são que uma parte desses conteúdos. (Idem)

Fontanille propõe, então, que a análise dos formantes plásticos deve começar pela pesquisa dos conteúdos e dos valores próprios do visível, antes mesmo de identificar as figuras da representação. Nesse contexto é possível, também, perceber a intertextualidade presente no texto visual.

Greimas e Courtés (Idem, p.272) destacam que, o conceito de intertextualidade implica a existência de semióticas (ou de discursos) autônomas no interior das quais se sucedem processos de construção, de reprodução ou de transformação de modelos, mais ou menos implícitos.

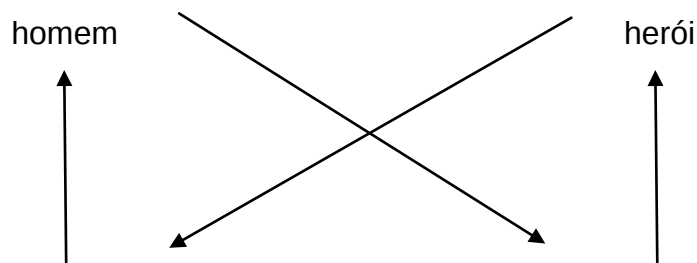
3.2 O plano de conteúdo e o percurso gerativo de sentido

O percurso gerativo de sentido está inserido no plano de conteúdo, contudo, como observa Fiorin (2009, p.44), não há conteúdo linguístico sem expressão linguística, pois um plano de conteúdo precisa ser veiculado por um plano de expressão, que pode ser de natureza diversa: verbal, gestual ou pictórico por exemplo.

Para análise da figura do herói utilizamos, principalmente, os conceitos de semissimbolismo, figurativização e intertextualidade do nível discursivo do percurso gerativo de sentido, embora os níveis fundamental e narrativo também sejam invocados para compreensão do processo de construção do herói na capa das revistas e para a construção do herói nas narrativas mitológicas; pois, como observam Lara e Matte (2009, p.19), analisar textos usando a semiótica greimasiana (ou francesa) não significa emoldurar cada texto dentro de uma estrutura previamente construída, mas verificar os usos que o texto faz de uma dada estrutura para construir seu sentido específico.

O fundamental é o nível das oposições de base, das tensões e das valorizações positivo/negativo. Nesse nível está ancorada a criação do mito, visto que, como lembra Fiorin (2009, p.23), “o mito constrói-se com a junção de termos opostos”: humano vs divino, homem vs herói, vida vs morte.

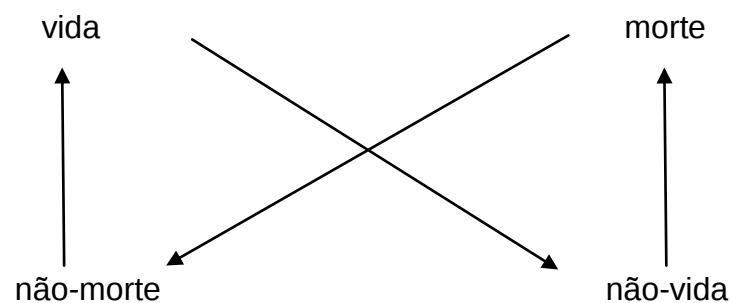
Baseado nessa premissa, faz-se importante destacar que os termos opostos de uma categoria semântica mantêm entre si uma relação de contrariedade o que, referindo-se ao objeto analisado neste estudo, leva ao processo de transformação ou metamorfose do homem em herói, como está demonstrado no quadrado semiótico:



não-herói

não-homem

Contudo, ainda se vincula, no nosso imaginário, a oposição morte vs vida, o que geraria a oposição semântica abaixo:



Cada um dos elementos da categoria semântica de base de um texto recebe a qualificação semântica euforia ou disforia. O termo euforia refere-se a um valor positivo, e disforia, a um valor negativo.

É no nível narrativo que acontecem as relações actanciais, que envolve as relações dos sujeitos com os objetos e com outros sujeitos; é o nível das modalizações. Porém, Fiorin (Idem, p.27) faz uma observação em relação ao termo, pois nem todos os textos são narrativos; segundo ele “é preciso fazer uma distinção entre narratividade e narração. Aquela é componente de todos os textos, enquanto esta concerne a uma determinada classe de textos”.

O autor explica ainda que a narratividade é uma transformação situada entre dois estados sucessivos e diferentes, ocorrendo uma narrativa mínima quando se tem um estado inicial, uma transformação e um estado final. O processo de transformação compreende dois tipos de enunciados elementares:

- enunciados de estado: estabelecem relação de junção (disjunção ou conjunção) entre o sujeito e o objeto; no mito de Teseu, ele se torna herói por matar o Minotauro e libertar Atenas da dominação de Creta, mas perde o trono de rei por permanecer muito tempo nas profundezas de Hades (disjunção com o objeto).
- enunciados de fazer: mostram as transformações, correspondem à passagem de um estado a outro; nos enunciados das narrativas mitológicas, mostram como o homem transformou-se em herói.

Uma narrativa complexa estrutura-se em uma sequência canônica, que compreende quatro fases: manipulação, competência, performance e sanção. Na fase da manipulação, um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer ou fazer alguma coisa; a manipulação pode ocorrer por tentação, intimidação, sedução ou provocação.

Os diferentes tipos de manipulação podem ser observados em cinco dos seis mitos apresentados. Hércules é manipulado por Hera por tentação ao ter de escolher entre o Vício e a Virtude. No mito de Aquiles, Ulisses manipula o rapaz por sedução, pois lhe oferece a glória para sempre se ele o acompanhar na guerra de Troia, enquanto Perseu é manipulado por Polidectes por provocação, ao ser cobrado pela promessa feita de que levaria ao rei o que ele quisesse, mesmo que fosse a cabeça da Medusa.

Na fase da competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa adquire um saber e um poder fazer. Nas narrativas mitológicas citadas, os heróis têm em comum coragem, astúcia e determinação além de atributos individuais, os quais denominamos *competência natural* do indivíduo por sua ascendência, parte divina parte humana, que favorecem a realização das tarefas que lhes foram atribuídas.

Alguns deles recebem, ainda, objetos como o arco de Aquiles; as sandálias aladas, o capacete de Hades e a *kísibis* de Perseu; o novelo de linha de Teseu; o arco e flecha de Apolo, que lhes conferem competência para realizar a *performance*,

fase em que o sujeito executa a ação; ocorre a transformação central da narrativa, mudança de um estado a outro. É nessa fase que o herói executa a tarefa que lhe foi atribuída: Aquiles luta contra o inimigo em Troia, Ulisses faz a viagem de volta para casa, Apolo luta e mata o monstro Pitie, Hércules cumpre os doze trabalhos, Perseu encontra a Medusa e Teseu luta com o Minotauro. Matar o monstro, vencer a guerra ou retornar à casa é passar de um estado de disjunção com o objeto de desejo para um estado de conjunção.

A última fase é a sanção. Nela, ocorre a constatação de que a performance se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a transformação. Eventualmente, nessa fase, distribuem-se prêmios e castigos. É nesse ponto da narrativa que os falsos heróis são desmascarados e os verdadeiros são reconhecidos (FIORIN, 2009, p. 31).

No mito dos seis heróis citados a sanção, “juízo epistêmico sobre a conformidade dos comportamentos” (BATISTOTE, 2012, p.49), é positiva e o desfecho é eufórico. Entretanto, o mito de Teseu pode ser dividido em duas partes: a vitória sobre Minotauro e a perda do trono de Atenas. Na primeira parte a sanção é positiva e a finalização é eufórica, mas na segunda parte a sanção é negativa e o desfecho disfórico.

O terceiro nível do percurso gerativo de sentido é o discursivo. Este é o patamar mais superficial do percurso, o mais próximo da manifestação textual (BARROS, 2005, p. 53). “No nível discursivo, as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhes dão concretude” (FIORIN, 2009, p.41). No plano discursivo, observam-se aspectos que tenham sido postos de lado no plano narrativo, tais como as projeções da enunciação, as categorias de pessoa, tempo e espaço, os percursos temáticos e figurativos, a isotopia, a debreagem.

A enunciação projeta, para fora de si, os actantes e as coordenadas espaço-temporais do discurso. Essa operação denomina-se debreagem (ou desembreagem) e, por ela, se projetam no enunciado as categorias de pessoa, espaço e tempo. Nesse sentido, a projeção de um eu-aqui-agora ou de um ele-lá-então resulta numa debreagem enunciativa, no primeiro caso, e enunciva, no segundo, construindo efeitos de sentido de subjetividade e objetividade, respectivamente. (LARA e

MATTE, 2009, p. 29). Segundo definição de Greimas e Courtés (2008, p.111), é a operação pela qual a instância da enunciação disjunge e projeta para fora de si, no ato de linguagem e com vistas à manifestação, certos termos ligados à sua estrutura de base, para assim constituir os elementos que servem de fundação ao enunciado-discurso.

Outro elemento do nível discursivo, que colabora para a estruturação do texto é a isotopia. Conforme Fiorin (2009, p. 113), por isotopia compreende-se a recorrência de um dado traço semântico ao longo de um texto, o que lhe dá coerência semântica, proporcionando unidade por meio da reiteração, da redundância, da repetição.

A figurativização, como citado anteriormente, refere-se ao mundo natural. As figuras são elementos do discurso que criam a ilusão de um mundo possível por produzir uma referencialização.

Já a tematização diz respeito às categorias conceituais, ou seja, que não pertencem ao mundo natural, mas sim a estruturas que ordenam a realidade. Conforme Greimas e Courtés (2008, p.496), a tematização pode concentrar-se quer nos sujeitos, nos objetos, nas funções ou repartir-se igualmente pelos diferentes elementos da estrutura narrativa. Permite formular um mesmo valor diferentemente, mas de maneira ainda abstrata, e propõe-se como exemplo o termo abstrato liberdade.

O valor liberdade pode ser tematizado- levando-se em conta os procedimentos de espacialização e de temporalização da sintaxe discursiva- seja como evasão espacial (e figurativizada, numa etapa posterior, como embarque para mares distantes), seja como evasão temporal (com as figuras do passado, da infância, etc..) (Idem, p.497).

Pietroforte (2010, p.21) observa que se um tema aparece recoberto por figuras, produz-se um discurso figurativo, como são os discursos das fábulas, das parábolas religiosas, dos mitos e dos romances. Em um mesmo texto pode-se ter

mais de um tema que, às vezes, aparece por meio de metáforas e palavras polissêmicas. Nos mitos, encontramos a temática da imortalidade, além de outros temas como a superação e a determinação. A seguir, trata-se sucintamente como a semiótica aborda o mito para, na sequência, apresentarem-se as análises realizadas.

3.3 Notas sobre a relação entre a semiótica e o mito

Aos conceitos teóricos abordados, buscamos associar a relação entre semiótica e mito para a qual, Greimas e Courtés estabelecem a dicotomia prático/mítico. O nível prático identifica-se com o plano figurativo do discurso, enquanto o nível mítico corresponde, no percurso gerativo, às organizações semióticas profundas. Para eles, o estudo dos discursos não permite determinar, com certeza, as características do discurso mítico, considerado como gênero, e suscita observações pessoais sobre o assunto:

Parece intuitivamente, que tal discurso correlaciona no nível profundo, duas categorias semânticas relativamente heterogêneas, tratadas como se fossem dois esquemas de um único microuniverso e que sua sintaxe fundamental consiste em asseverar alternativamente como verdadeiros os dois termos contrários desse universo do discurso (GREIMAS e COURTÉS, 2008, p.321).

Enquanto sistema, a mitologia é um código semântico capaz, em última instância, de gerar as narrativas míticas (DETIENNE/GREIMAS *apud* ASSIS SILVA, 1995, p.43). A narrativa mítica, como bem lembra Türlmann (Idem, p.43), executa uma operação de transformação sobre os códigos semissimbólicos. E, como pôde-se observar na pesquisa realizada, apresenta como eixo principal a metamorfose ou mudança de forma/estado do homem em herói.

Os conceitos da semiótica francesa abordados anteriormente serão apresentados a seguir, com base na leitura das seis capas selecionadas das revistas semanais *Veja* (edições 2124, 2190, 2290) e *Isto É* (edições 1700, 1899, 2154). A análise considera a apresentação dos signos e suas interpretações sugeridas nos enunciados visuais e verbais.

O *corpus* analisado contém textos sincréticos que reúnem, no plano de expressão, linguagem não-verbal e linguagem verbal. O semissimbolismo nas capas considera, também, a mitologia como unidade temática no plano de conteúdo.

A tentativa de traçar um paralelo entre as ações e características do herói contemporâneo e o herói da mitologia greco-romana remonta, como já relatado no capítulo 2 - A filosofia do mito -, à influência exercida pela cultura helênica no desenvolvimento da civilização ocidental. Com base no exposto, busca-se trazer à tona as relações existentes entre o herói brasileiro contemporâneo e o herói mitológico.

4.1 Enfim, um herói

Para análise da edição 2124, de 5 de agosto de 2009, da revista *Veja* (Figura 5), recorre-se ao percurso gerativo de sentido. No plano de conteúdo, a mitologia é tema para a mensagem produzida: a transformação do atleta em herói. O processo de metamorfose de um estado a outro ocorre com a associação de signos que se complementam ou que marcam posições contrárias e revestem o texto com efeito de concretude.

A similaridade do atleta brasileiro com o semideus greco-romano Apolo (Figura 6), representada na capa da revista, acontece, principalmente, pela posição em que o nadador foi fotografado, intencionalmente concebida. A postura vai engendrar, como pode ser percebido, uma oposição semântica de termos, descritos e analisados a seguir:



Figura 5: Ed. 2124 de 5 de agosto de 2009

Para Fiorin (2009, p.23), o mito constrói-se com a junção de termos opostos. Além de contribuir para a construção do mito, a oposição também define a semântica do nível fundamental de base na semiótica discursiva. A tarefa central da abordagem greimasiana “é a reconstituição do código semântico que subjaz aos textos míticos; cabe a esse código gerar as narrativas míticas”, conforme destaca Assis Silva (1995, p.56).

A oposição pode ser percebida tanto no plano de expressão como no plano de conteúdo. A relação existente entre os dois planos é chamada de semissimbólica e, segundo Pietroforte (2010, p.8), é arbitrária porque está fixada em um determinado contexto, contudo, é motivada pela ligação estabelecida entre os dois planos da linguagem.

Na capa analisada, mais de uma dicotomia ou oposição semântica de base podem ser observadas no plano de conteúdo como vida vs morte, dificuldade vs superação, humano vs divino. No plano de expressão, as posições superior vs

inferior definem as grandezas divina vs humana, que também estão implícitas no texto verbal no subtítulo- César Cielo, campeão mundial e recordista da prova mais nobre da natação. O adjetivo nobre qualifica a prova esportiva e, ainda, denota um plano social superior, ao qual o atleta ascende. Os termos opostos se configuram, também, no contraste entre luz e sombra, elementos centrais na composição da imagem.



Para a compreensão do significado da imagem da capa da revista, é preciso analisar o contexto, o cenário mundial do esporte, no qual o atleta está inserido. As informações sobre a competição vencida por Cielo que, associada a outros títulos contribuíram para a ascensão do atleta à categoria de herói, são apresentadas na matéria da página 104 da publicação.

Apesar de citar o imperador romano César no corpo da matéria que traz como título “A Cielo o que é de César”, a imagem do atleta na capa da revista apresenta o nadador em perfil semelhante a uma estátua de Apolo (Figura 6), semideus e também herói da mitologia greco-romana.



Figura 6: detalhe da cabeça da estátua

Na capa, o elemento que traduz a divindade do personagem mítico está presente no contraste entre luz e sombra. A luz que revela o herói aponta o caminho para a vitória e ilumina o trajeto já percorrido, anteriormente, pelo atleta. Como complementa Pietroforte (2010, p. 35), baseado em Floch (1985), são os contrastes da expressão fotográfica que permitem sua figurativização.



Retomando a análise ao nível fundamental, observa-se que o contraste luz e sombra também sugere a dicotomia morte vs vida, que, associada à oposição semântica homem vs herói e aplicada ao contexto esportivo, presume a ascensão do atleta ao mais alto grau que pode ser obtido em sua categoria.

A luz que ascende Cielo ao mundo dos deuses também mostra-se como um elemento de isotopia entre o personagem mítico – deus, herói – e a fotografia do nadador. Como já destacamos, o conceito semiótico de isotopia refere-se à recorrência de traços semânticos ao longo de um texto. De acordo com Bertrand (2003, p.420), a isotopia consiste na recorrência de um elemento semântico no desenvolvimento sintagmático de um enunciado, o que produz um efeito de continuidade e permanência de um efeito de sentido ao longo da cadeia do discurso.

Outro traço semântico que nos remete à imagem do deus/herói é recuperado por meio dos óculos que o atleta apresenta acima dos olhos, assim como o ornamento existente na cabeça da estátua. A imagem sugere que o acessório confere ao nadador o poder de enxergar mesmo em condições adversas, com uma visão ampla e longínqua, tal qual o poder do deus sol.

Os óculos também contribuem para a competência do sujeito Cielo, pois, sem enxergar sob a água, não saberia para onde nadar. O objeto lembra, ainda, o ramo de louro que os vencedores, na antiguidade clássica, recebiam e um dos atributos de Apolo.

Passando para a análise do texto verbal da capa da revista, verifica-se que ele confirma a representação do texto não verbal com a frase: “Enfim, um herói”. O enunciado linguístico é complementado logo abaixo do título em destaque: “César Cielo campeão mundial e recordista da prova mais nobre da natação”.

Ao observarmos essa capa da revista *Veja*, concluímos que a sociedade, enquanto grupo de pessoas que co-habita um determinado espaço, precisa de heróis. A afirmação está contida na mensagem de texto verbal do *corpus* analisado, que resume, em uma frase formada por três palavras, a ansiedade de um povo que, segundo a linha editorial da publicação, tem a necessidade de ter um representante no esporte em posição superior ao de outros países do mundo.

Contudo, não bastou que o nadador brasileiro César Cielo conseguisse ser um vencedor em sua categoria esportiva, foi preciso alçá-lo ao patamar dos semideuses e heróis para que o título recebido transcendesse o tempo presente e fosse eternizado, ainda que apenas até o surgimento de um novo vencedor.

A análise do texto sincrético e semissimbólico permitiu perceber os traços semânticos que fazem a ponte entre as duas figuras: o nadador e o deus/herói. A figura heróica que traduziu o esforço e a coragem do nadador foi emprestada da mitologia greco-romana. A comparação com um herói conferiu a Cielo a ilusória intransitoriedade do tempo, uma vez que os heróis míticos ainda permeiam o imaginário humano.

4.2 O primeiro super-herói brasileiro

Assim como Cielo, outro ator³⁰ considerado herói brasileiro, porém constituído no campo da ficção, é o Capitão Nascimento, dos filmes *Tropa de Elite I* e *II*. O personagem está na capa da edição 2190 da revista *Veja*, de 10 de novembro de 2010 (Figura7).

A capa como texto sincrético segue o padrão da capa descrita anteriormente: comporta, no plano de expressão, linguagem não-verbal e linguagem verbal. Em uma mesma página, imagem e enunciado verbal se sobrepõem e se complementam para constituir o conteúdo da mensagem.

O efeito de sentido do texto sincrético é provocado pela intertextualidade, que, como já citado, segundo Greimas, implica a existência de semióticas (ou de discursos) autônomas no interior das quais se sucedem processos de construção, de reprodução ou de transformação de modelos, mais ou menos implícitos (GREIMAS,COURTÉS, 2008, p.272).

³⁰ Conforme definição da semiótica francesa.



Figura 7: Ed. 2190 de 10 de novembro de 2010

Na análise proposta, é possível identificar, no plano de expressão, elementos que denotam a oposição semântica caos vs ordem e que também se configuram como valores no nível fundamental do percurso gerativo de sentido, no plano de conteúdo.

No entanto, acreditamos que, por se tratar de texto visual (sobretudo icônico), o que atrai o leitor, inicialmente, são as figuras (os atores, os elementos da cena) que dão materialidade aos temas³¹ subjacentes. Nessa perspectiva, não vemos como analisar o plano de expressão sem remetê-lo também ao nível discursivo ou, mais especificamente, aos temas e figuras que se articulam no nível mais superficial do percurso gerativo de sentido. Lembramos que Fiorin (1999) toma as relações

³¹**Temas** são elementos abstratos que justificam, ordenam, categorizam a realidade, enquanto **figuras** são elementos concretos que remetem ao mundo natural (ou construído como tal). Todos os textos, no nível discursivo, revestem os esquemas narrativos com temas, podendo concretizá-los ainda mais por meio de figuras. Temos, portanto, textos predominantemente temáticos (textos científicos, por exemplo) e textos preponderantemente figurativos (textos literários, por exemplo), que criam, dessa forma, um simulacro do mundo. Não podemos perder de vista, nesse último caso, que para entender as figuras disseminadas ao longo do texto, é preciso apreender os temas que as iluminam (cf. FIORIN, 1989).

semissimbólicas como incidindo sobre todos os níveis do percurso gerativo – e não apenas sobre o nível mais profundo –, posição com a qual concordamos.

Em vista disso, as imagens (textos não verbais/visuais) são examinadas por meio de uma abordagem que explora, na relação conteúdo/expressão, além do nível fundamental, o discursivo (com seus temas e figuras). Tal proposta inclui ainda a apreensão das relações semissimbólicas que se instauram entre os dois planos, quando isso se mostrar relevante para a construção de sentido do texto. Tendo como modelo Batistote (2012, p.92), propomos uma delimitação apresentando temas e figuras, no quadro que se segue:

Tema	Figura
insegurança	bandidos armados
desordem	ônibus em chamas
ordem/segurança	farda
superioridade da polícia	helicóptero
vida	rádio comunicador
morte	fogo/arma
tempo	relógio
bem	rádio <i>walkie talkie</i>
mal	metralhadora

Fonte: Adaptada de Batistote, 2012:92.

Os temas insegurança, desordem, ordem/segurança, superioridade da polícia, vida, morte, tempo, herói, bem, mal, apresentam-se figurativizados como bandidos armados, ônibus em chamas, farda, helicóptero, rádio comunicador, fogo/arma, relógio, tenente-coronel nascimento, rádio *walkie talkie* e metralhadora, respectivamente. No texto visual, o aparelho de rádio figurativiza dois temas: a vida, pois a comunicação oral só é possível nessa condição de existência, e o bem em contraposição ao mal figurativizado pela metralhadora, que mata, que tira a vida.

As figuras estão inseridas em uma composição visual que remete ao caos: um ônibus sendo destruído por chamas, bandidos armados correndo em uma favela.

A ordem é estabelecida pela figura do tenente-coronel Nascimento, protagonista do filme *Tropa de Elite*. No pulso do herói, o relógio marca o tempo finito da desordem, da insegurança e o início dos tempos de ordem, segurança, em que prevalecerá o bem em detrimento do mau.



Na mão, o herói segura um rádio *walkie talkie*, indicando que a principal arma utilizada por ele para acabar com os bandidos e a corrupção não é de fogo, e sim a inteligência, a comunicação. O objeto também se contrapõe às metralhadoras empunhadas pelos marginais. O rádio e a metralhadora indicam os valores opostos bem vs mau.

A farda em destaque figurativiza os temas segurança/ordem e se contrapõe ao caos. O nome do personagem – Nascimento - gravado em tom claro no uniforme contrasta com a cor escura do tecido e denota o surgimento do herói responsável pela transformação no contexto social, principalmente da favela, após sua atuação. A palavra também sugere uma complementação para o título.

Na manga esquerda, o logotipo do Batalhão de Operações Policiais Especiais (Bope) indica a origem do herói. Formado por uma caveira e dois revólveres

delimitados por um círculo vermelho representando guerra, poderio, ira e agressividade, a marca simbólica traduz a atividade e a determinação dos policiais.



O uniforme faz referência ao primeiro filme, no qual o personagem é capitão do Bope. No segundo filme, o policial se apresenta de terno e gravata, pois tem a patente elevada a tenente-coronel, posto alcançado por mérito. Em virtude de seu desempenho, é alçado à esfera do poder executivo, ocupando um posto de alto escalão na Secretária de Segurança Pública do Rio de Janeiro, posição em que, além de enfrentar bandidos, se vê às voltas com a corrupção de políticos.

A referência ao segundo filme apresenta-se no texto acima do título: “Ele é incorruptível, implacável com bandidos e espanca políticos degenerados”. A frase também parece complementar o efeito de sentido do título “O primeiro super-herói brasileiro”.

A vestimenta, além de trazer informações da primeira filmografia, na qual o herói começou a ser construído, também lembra toda a classe de profissionais que

se dedicam a combater o crime. Contudo, mesmo que este seja o dever dos policiais, nem todos são exemplos de caráter e conduta.

Como demonstram as figuras, o texto visual faz referência às duas obras cinematográficas de mesmo título. O personagem principal provoca no público o anseio de que se faça justiça contra bandidos, traficantes e políticos corruptos. É com os atributos de honestidade e determinação de acabar com os bandidos, sejam os que tomam conta das favelas, os políticos ou os próprios colegas da corporação, que o protagonista se reveste de poderes heroicos.

No segundo filme, quando além de combater bandidos, ele também precisa enfrentar políticos corruptos, o personagem reforça a figura do herói. A escolha do ator Wagner Moura, com características comuns aos brasileiros: olhos e cabelos castanhos, também contribui para a identificação do público com o personagem.

4.2.1 Dimensão plástica e sistema semissimbólico

Vale aqui retomar o estudo de Floch (1987, p.37), para tratar da relação entre plano de expressão e plano de conteúdo, para configurar a dimensão do espaço em que as figuras estão inseridas; temos, em nível profundo, um contraste, uma oposição semântica.

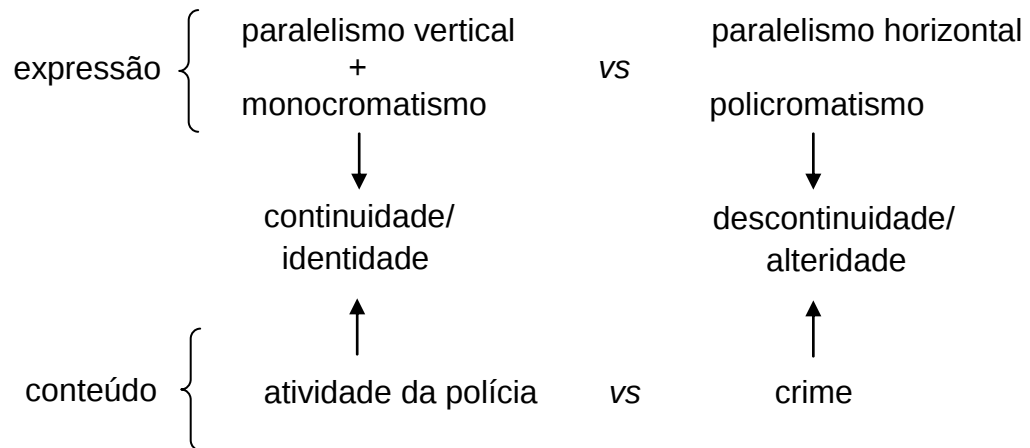
expressão: descontinuidade vs continuidade

conteúdo: identidade vs alteridade

No plano de expressão, a continuidade é compreendida pela composição de imagens em linha vertical e pela predominância do monocromatismo azul, que, no contexto, confere unidade, representa verdade³², advertência e também a película (filme). Enquanto a descontinuidade é demarcada pelo policromatismo vermelho/amarelo do fogo, com representação dos temas ira, perigo, agressividade e guerra, que acompanha a horizontalidade do enunciado linguístico, detalhado mais

³² Conforme Farina (1982).

adiante. No plano de conteúdo, a identidade é conferida ao herói e a alteridade aos bandidos. Dessa forma, pode-se estabelecer o seguinte esquema:



Fonte: adaptada de Floch, 1987:38.

A composição visual é complementada pelos três enunciados linguísticos em destaque: “Ele é incorruptível, implacável com bandidos e espanca políticos degenerados”; “O primeiro super-herói brasileiro”; “Que recado estão mandando os milhões de brasileiros que viram e aplaudiram o filme?”

Os enunciados são compostos por sequências expositivas e argumentativas que seguem um encadeamento de ideias. As sequências, de acordo com Koch e Elias (2011), caracterizam-se pela análise ou síntese de representações conceituais numa ordenação lógica. Os tempos verbais são os do mundo narrado e os conectores, predominantemente do tipo lógico.

Os enunciados estão posicionados na mesma ordem citada. Os dois primeiros estão em posição vertical, um em relação ao outro, apesar de manterem a horizontalidade da escrita, comum a todos. Os três enunciados são grafados em mesma fonte da família helvética.

O primeiro destaca as qualidades que conferem superioridade ao indivíduo, ao mesmo tempo que denota a oposição semântica identidade vs alteridade no plano de conteúdo quando afirma que ele (herói) é implacável (qualidade do herói) e espanca (atitude negativa, de bandido). No plano de expressão, os opostos são evidenciados na cor preta do enunciado linguístico, que representa concomitantemente o mal, a sordidez dos bandidos e políticos degenerados; e o temor exercido pelo herói.

Considerando, novamente, o plano de conteúdo, o segundo enunciado apresenta somente um dos termos, a identidade, porém, esta aparece associada a uma categoria de grandeza expressa no prefixo *super* que acompanha o vocábulo herói. A cor alaranjada representa força, dureza, qualidades determinantes do herói. O tamanho da fonte em relação aos outros enunciados, denota a descontinuidade no plano de expressão.

O terceiro enunciado, posicionado no rodapé da página, pressupõe a presença de um enunciatário. Este é questionado sobre a mensagem que os 10,8 milhões de brasileiros, que viram e aplaudiram o filme do diretor José Padilha, querem passar à esfera política do país sobre a intolerância à corrupção na política e aos bandidos que geram insegurança à população.

O enunciado mantém a continuidade no plano de expressão com a reincidência da cor azul, porém se encontra sobre um retângulo preto que caracteriza a descontinuidade no contexto visual. Segundo Floch (1987, p.43) “as linguagens semissimbólicas caracterizam-se não pela conformidade de elementos da expressão e do conteúdo isolados, mas pela conformidade de certas categorias desses dois planos”.

Com a composição de elementos da linguagem verbal e não-verbal construiu-se um texto que dá vida ao personagem do filme, legitimado em um contexto. Com virtudes consideradas incomuns dentro da corporação policial e no meio político, o capitão Nascimento é alçado à categoria de herói. A imagem construída apoia-se no público atraído para as salas de cinema que viram o filme, cerca de 10,8 milhões de pessoas. Ávidos pela moralização da classe política, por maior eficiência da polícia e

pela diminuição da criminalidade nos grandes centros do país, o público identificou no personagem as características necessárias para a dissolução destes problemas.

Ancorado na composição do signo na capa da revista, o editor tem a intenção de prender a atenção do leitor e despertar sua curiosidade para fazê-lo querer ler a matéria principal, que, normalmente, se encontra no meio ou, nesta edição, particularmente, nas páginas 120 a 127. O conteúdo da capa é explicado nas oito páginas de matéria que trazem, além de informações sobre Tropa de Elite 2, histórias de policiais que inspiraram os personagens do filme dirigido por José Padilha.

Ainda em relação à capa, retoma-se Floch ao citar o privilégio concedido à dimensão visual e à exploração de sua figuratividade para comunicar uma mensagem abstrata, ideológica, que faz o anúncio publicitário e inclui-se, nesse contexto, a capa de revista, “um enunciado muito próximo dos enunciados míticos ou sagrados que, usando do mesmo tipo de discurso, ao mesmo tempo, sintaxicamente abstrato e semanticamente figurativo, produzem um efeito de sentido de verdade” (FLOCH, 1987, p.44).

A seguir, apresentam-se os pontos de similaridade entre o herói analisado e o herói da mitologia greco-romana descrito anteriormente.

4.2.2 O herói e o mito I

Assim como o herói da mitologia, o herói da atualidade também enfrenta os males que assolam a sociedade e liberta os indivíduos de uma relação de medo, opressão e desequilíbrio social. No contexto da organização social e libertação do mal, o Capitão Nascimento pode ser comparado ao herói Teseu, que matou o Minotauro e libertou Atenas do domínio de Creta, pois busca eliminar bandidos que provocam insegurança e medo na cidade do Rio de Janeiro.

Apesar do herói da atualidade estar ambientado no espaço geográfico da capital fluminense, sua fama transcende os limites territoriais, da mesma forma que o herói grego da mitologia clássica.

Outro ponto de confluência entre os dois heróis são as qualidades pessoais: ambos compartilham virtudes como coragem, determinação, austeridade. Eles também atuam no contexto político e manutenção da ordem na sociedade na qual estão inseridos.

4.3 O menino pobre que mudou o Brasil

A capa da edição 2290 de *Veja*, publicada em 10 de outubro de 2012 (Fig.8), apresenta uma foto com a seguinte indicação: “O ministro do Supremo Tribunal Federal, Joaquim Barbosa, aos 14 anos de idade no Colégio Estadual Antônio Carlos, em Paracatu, Minas Gerais”. O texto explicativo ocupa um pequeno espaço ao lado direito da imagem da capa.

A foto apresenta vários pontos escuros perceptíveis, efeito de grande ampliação, pois seu tamanho original é de 3X4 cm. A escolha da foto, mesmo sem ser a de proporção mais adequada para a medida da página (20,2 X 26,5 cm), é justificada pela importância do personagem em questão e pela intenção de mostrar o percurso transposto pelo magistrado para chegar a ser considerado um herói nacional, no contexto judiciário e político brasileiro.

Segundo informação contida na matéria de capa, no interior na revista, pela condição familiar de poucos recursos financeiros, a foto da ficha escolar do ministro é a única que o retrata no período da infância à adolescência. Sua transformação em herói está expressa no enunciado linguístico sobreposto à imagem: O menino pobre que mudou o Brasil. O fato de ter-lhe sido atribuído uma mudança no país, confere ao menino de outrora, poderes heroicos.

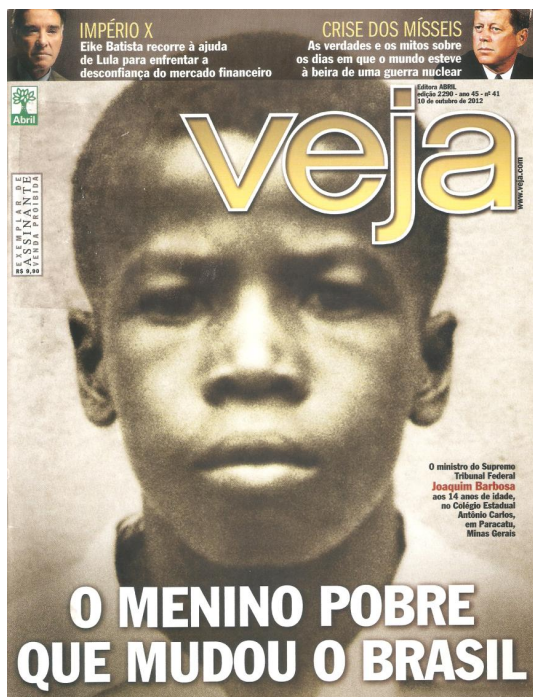


Figura 8: Ed. 2290 de 10 de outubro de 2012

A análise dessa capa, considerando o texto verbal e não-verbal, está baseada nas interpretações de Pietroforte (2010) ao propor o percurso do olhar na semiótica visual. Como um texto visual, a capa, assim como a foto, é um enunciado que implica uma enunciação que o produziu, sendo o observador da capa o enunciatário dessa enunciação. Para efeito de análise, distingue-se foto e texto como estilo pictórico e linear, respectivamente, na composição de uma só imagem (capa).

Pietroforte (Idem, p.41) cita uma análise de J.M.Floch sobre o trabalho de H.Wölfflin, no qual este apresenta os efeitos de sentido provocados pelo estilo pictórico e linear. Esse último, próprio do Classicismo, corresponde ao traçado feito por meio de linhas, enquanto no primeiro, próprio do período Barroco, o traçado é feito por meio de manchas.

Conforme a explicação tomada sob o ponto de vista do observador, o estilo linear promove um efeito de sentido de afastamento do enunciado, já o estilo pictórico, uma aproximação. Porém, o autor ressalta que o fato de parecer afastado no estilo linear não significa que o observador não veja as imagens. Já no estilo pictórico, o olhar perpassa por toda a imagem.

Dessa forma, Pietroforte propõe uma categoria formal aproximação vs distanciamento e uma categoria plástica estilo pictórico vs estilo linear. Pietroforte (Ibidem) explica que a categoria aproximação vs distanciamento é aplicada na instância da enunciação, em que regula as relações entre a enunciação e o enunciado.

No nível discursivo do percurso gerativo do sentido, o esquema narrativo é discursivizado por meio da colocação em discurso das categorias sintáticas de pessoa, tempo e espaço, e pelo revestimento semântico com temas e figuras. Dependendo de como as categorias de pessoa, tempo e espaço são discursivizadas, há uma aproximação ou um distanciamento entre enunciação e enunciado (PIETROFORTE, 2010, p. 41).

O autor exemplifica isso referindo-se à categoria de pessoa. Um discurso, quando enunciado em primeira pessoa, aproxima a enunciação do enunciado porque explicita nele o enunciador por meio do *eu*, e o enunciatário por meio do *tu*. Uma vez que a enunciação é definida na relação enunciador-enunciatário, as marcas no enunciado fazem com que haja a aproximação. Já no discurso enunciado em terceira pessoa, quando enunciador e enunciatário são apagados do enunciado, há um afastamento.

Com relação à categoria de pessoa, a enunciação em primeira pessoa promove um efeito de sentido de subjetividade, e a de terceira pessoa, de objetividade. Pietroforte lembra que essas relações acontecem no plano de conteúdo. Como o nível discursivo é o último patamar do percurso gerativo de sentido, e para que haja uma textualização, o conteúdo deve ser manifestado por um plano de expressão. Nesse plano, assenta-se a categoria estilo pictórico vs estilo linear.



estilo pictórico

estilo linear

Com base na conceituação teórica, pressupõe-se um distanciamento na enunciação, que se configura na terceira pessoa, *ele*, no espaço do *alhores*, no tempo do *então*. Contudo, o texto visual enquanto discurso instaura um *agora*, momento da enunciação. Esse *agora*, segundo Fiorin (2010, p.142), é o fundamento das oposições temporais. “O tempo presente indica a contemporaneidade entre o evento narrado e o momento da narração”.

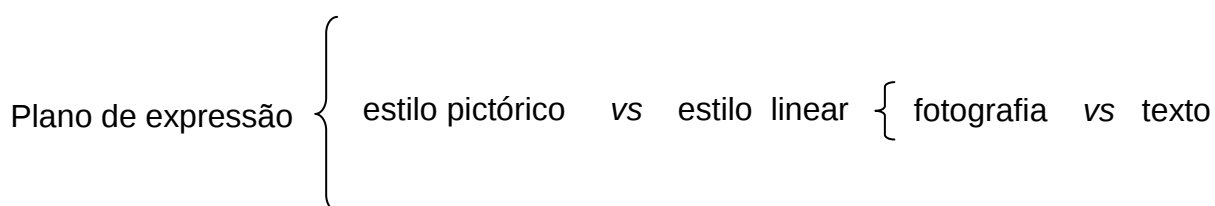
A transformação do herói está explícita na enunciação tanto no plano de conteúdo como no plano de expressão. Sua identidade começa a se formar na adolescência, aos 14 anos de idade, no Colégio Estadual Antônio Carlos, em Paracatu, Minas Gerais. O menino, então, segue uma trajetória de vida ascendente, que culmina com sua atuação como ministro do Supremo Tribunal Federal, relator do processo judicial que ficou conhecido como “mensalão”, no qual 38 pessoas foram acusadas de integrar uma quadrilha que desviava dinheiro público em benefício próprio e de partidos políticos, banqueiros e empresários. Entre os acusados, constam parlamentares, ex-ministro de Estado, dirigentes de partidos. O relator emitiu parecer favorável à condenação e apresentou-se como peça fundamental no julgamento dos réus.

Tanto a ação como o julgamento estabeleceram um marco na história do país relativo à apuração de crimes cometidos por entes políticos. Até então, crimes dessa natureza não chegavam à instância da justiça, mesmo sendo de conhecimento público. Apesar de ser alvo de críticas pela maioria das pessoas, a conduta pouco ética dos sujeitos operadores de esquemas políticos não sofria punição severa, o que se configurava em um anseio da maioria da população.

Dos 11 ministros do Supremo Tribunal Federal, Barbosa foi o que mais se destacou durante o julgamento mais longo da história do STF - com início em agosto de 2012 e término em dezembro do mesmo ano- ocorrido após sete anos do início do processo. Conforme a matéria de *Veja*, escrita por Hugo Marques e Laura Diniz, a atuação do STF, e principalmente do ministro, “consolidou perante os brasileiros o conceito - sem o qual uma nação não se sustenta - de que a Justiça funciona também para os ricos e poderosos”(VEJA, 2012, p.68).

A matéria também menciona a opinião do antropólogo Roberto DaMatta sobre a atuação de Barbosa: "O ministro incorpora uma espécie de herói do século XXI. Precisávamos de uma pessoa com o perfil dele para romper com os rapapés aristocráticos, pois chegamos ao limite da tolerância com a calhordice no poder" (Idem, p. 71).

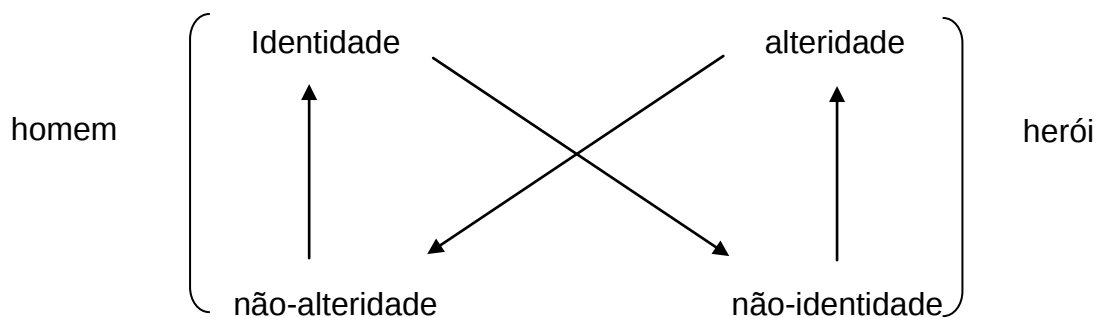
Retomando o conceito de semissimbolismo descrito no capítulo 3 - Linguagem e Significação -, observa-se que os sistemas semissimbólicos apresentam conformidade, apesar da relação entre os planos da expressão e do conteúdo não se estabelecer a partir de unidades como nos sistemas simbólicos, mas pela correlação entre categorias dos dois planos.



A imagem da capa também sugere um efeito de sentido, no plano da expressão, estabelecido pela cor, com projeção da pobreza X riqueza no plano de

conteúdo. A cor sépia utilizada na manipulação da fotografia confere sentido de sujeira, pobreza, enquanto o branco do enunciado linguístico *O menino pobre que mudou o Brasil* subentende riqueza, no sentido moral, obtida após o processo de transformação do herói, explicado na sequência. A cor branca também pode ser interpretada como os valores atribuídos ao magistrado, honestidade e ética, qualidades que foram preponderantes em sua transformação em herói.

Observa-se no plano de conteúdo a categoria semântica fundamental identidade vs alteridade. Nessa categoria, apresenta-se a transformação do menino (homem) em herói, diferentemente da análise anterior da capa da edição 2190 (Capitão Nascimento), em que a identidade estava associada ao herói e a alteridade aos bandidos. A oposição semântica de base pode ser representada, conforme o quadrado semiótico descrito:



A transformação começa com a ascensão do menino pobre, filho de um pedreiro, alcançada por muito esforço, dedicação e estudo e é concretizada quando ele, na fase adulta, assume o cargo de ministro do Supremo Tribunal Federal. No plano de expressão, o encadeamento das figuras segue essa mesma sequência na ordem de disposição na revista: ainda menino, na capa (Figura 13), como ministro-herói no índice (Figura 14) e a concretização da ação vitoriosa na matéria (Figuras 15 e 16).



Figura 9: o ministro-herói

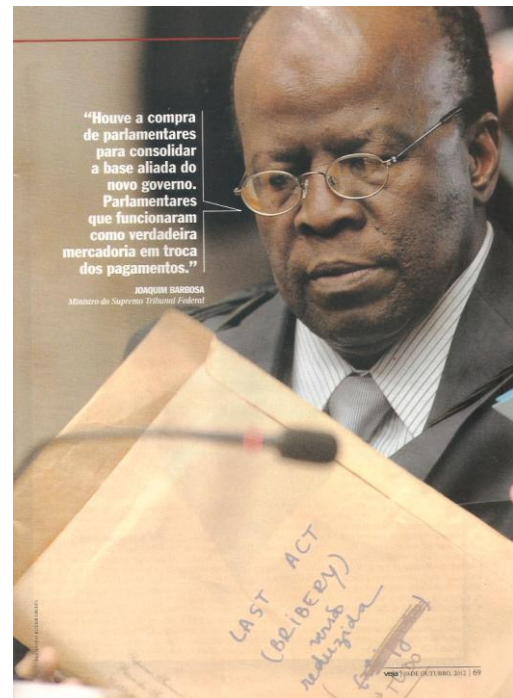


Figura 10: concretização da ação vitoriosa Figura 11: o ministro e o veredito

Na figura 11, a inscrição *last act* grafada em inglês no envelope denota a última ação da *performance* – com referência ao nível narrativo do percurso gerativo de sentido - do ministro. Retomando-se o nível discursivo do mesmo percurso, a figura de Joaquim Barbosa é denominada ator do discurso. Conforme Fiorin (2010, p. 59), “a actorialização é um dos componentes da discursivização e constitui-se por

operações combinadas que se dão tanto no componente sintático quanto no semântico do discurso”. A pessoa instalada no discurso, tematizada e figurativizada, converte-se em ator do discurso e está inserida na categoria pessoa, espaço e tempo, na instância de instauração do sujeito.

O herói Joaquim Barbosa tem como espaço de atuação o campo jurídico, meio no qual ele atua e desenvolve sua *performance*. Como podemos perceber nesse e nos outros textos do *corpus* analisados anteriormente, os heróis retratados nas capas da revista têm respaldo pela opinião pública. Uma informação contida na matéria da edição 2290 sobre a atuação do ministro reforça esta observação: “Já existem milhares de citações na internet ressaltando as virtudes heróicas do ministro Joaquim”. No rol de qualidades morais constam bravura, coragem, senso de justiça, determinação. Porém, o herói-ministro também possui traços de imperfeição como irascibilidade (conforme texto da matéria)³³, que lhe confere *status* humano, da mesma forma que os heróis mitológicos possuem qualidades e poderes divinos e mortais.

Assim como possuem virtudes e imperfeições, os heróis vivem dilemas que os levam a optar por caminhos e fazer escolhas que são decisivas para alcançarem a glória. A seguir, destacam-se características desse herói contemporâneo que remetem a Ulisses, herói da mitologia greco-romana.

4.3.1 O herói e o mito II

Ao traçar um paralelo das ações e valores semelhantes entre o herói contemporâneo e o herói da mitologia, busca-se elucidar quais características desse último o indivíduo notabilizado por seus atos no tempo atual possui.

Na seara dos atributos morais, destacam-se, como semelhanças entre herói da mitologia e herói brasileiro, o conhecimento e a sabedoria. Assim como o primeiro

³³ Irascível, o ministro Joaquim Barbosa também ganhou notoriedade por ter protagonizado debates para lá de acalorados durante o julgamento. A postura muitas vezes agressiva do ministro, vista com certa reserva até pelos próprios colegas da corte, ajudou a fixar a imagem do cavaleiro disposto a enfrentar as resistências em busca de justiça- um ato de bravura (VEJA, ed. 2290, p 71).

possui características negativas, além das positivas, como crueldade e falta de escrúpulo, hábito de mentir, tapear a todos; o segundo, também tem como traço de imperfeição a irritabilidade, e é bem possível que tenha outros mais, porém este foi o único destacado na matéria da revista.

Do mesmo modo que Ulisses, Joaquim Barbosa vive o dilema da mortalidade vs imortalidade - porém em situação contrária a cada um dos termos - quando resolve traçar um caminho diferente ao destinado ao futuro de jovens pobres e negros, no contexto social da época. O caminho escolhido por Barbosa, o da imortalidade, foi o caminho do estudo, da dedicação, do trabalho, da austeridade, que o levou a alcançar o reconhecimento público, a consagração de herói brasileiro, mesmo que seja apenas para a parte dos brasileiros que considera corrupção e improbidade como um mal a ser banido da sociedade.

Para Ulisses, assim como Aquiles, os caminhos têm sentido diverso: o da imortalidade diz respeito ao anonimato, o que significa optar por manter-se vivo, não realizar nenhum feito heroico e, conseqüentemente, não ser reconhecido; e o da mortalidade, marcado por uma vida breve, porém coroada de glória para sempre por ter realizado o ato heróico destinado pelos deuses a cada um deles.

4.4 Heróis da persistência

A capa da revista *Isto É*, edição 1700 de 1 de maio de 2002 (Figura 12), retrata um homem comum, que se transformou em herói não porque realizou um único ato heróico, mas por toda a sua trajetória de vida dedicada a transposição de dificuldades e superação de desafios.

A figura do médico cardiologista José Pedro da Silva lembra, ainda, o grupo de pessoas trabalhadoras que estão empregadas. A informação é confirmada no enunciado verbal na parte inferior da capa, a qual apresenta a fotografia, um sistema semiótico plástico, e o texto, um sistema semiótico verbal, compondo o que a semiótica chama de texto sincrético. Conforme Pietroforte (2010, p.49), “quando isso

acontece, o sentido do texto deve ser determinado nas relações estabelecidas entre os dois sistemas”.



Figure 12: capa ed. 1700 de 1 de maio de 2002

Ao citar R.Barthes (1984), Pietroforte (2010, p.49) esclarece as proposições sobre as relações que se pode estabelecer entre o linguístico e o fotográfico e segundo o primeiro autor, em relação a imagem a palavra pode ter duas funções: de ancoragem ou de etapa. Pietroforte cita ainda que, para o semiólogo, toda imagem é polissêmica, implicando mais de um significado aos significantes, dos quais o leitor pode escolher uns e ignorar outros. A articulação da imagem com a palavra, portanto, torna-se um dos modos de orientar e restringir essas escolhas do leitor: quando as palavras explicam o que se passa nas imagens, como nas legendas das fotos jornalísticas, o verbal cumpre a função de ancoragem; quando entre a palavra e imagem há uma relação complementar, que se resolve na totalidade da mensagem, como nos diálogos das histórias em quadrinhos, o verbal cumpre sua função de etapa.

Pietroforte complementa as proposições de Barthes explicando que, tanto em sua função de ancoragem quanto de etapa, o texto verbal pode relacionar-se com a

imagem de dois modos: com ou sem o estabelecimento de relações semissimbólicas entre categorias semânticas, do plano de conteúdo, e categorias fonológicas e plásticas, do plano da expressão. Ele denomina esses dois modos de referencial e poético, respectivamente. Segundo o autor, sem semissimbolismo, o modo referencial do texto verbal delimita a polissemia da imagem, mas com semissimbolismo, além de delimitar, constrói-se uma poeticidade entre imagem e palavra.

Tomando como base as considerações de Pietroforte, a análise desta capa da revista *Isto É* aborda o sincretismo entre imagem e linguagem verbal em sua função de etapa no modo referencial e ancoragem. Para efeito de análise, o enunciado verbal foi dividido em quatro partes.



A capa da edição 1700 apresenta uma foto de um cirurgião sorrindo, segurando um objeto iluminado em forma de coração. A edição é alusiva ao Dia do Trabalho e o título principal - Heróis da persistência - faz referência aos profissionais bem sucedidos que venceram as adversidades da vida, como miséria e

desemprego, e alcançaram um lugar de destaque em suas profissões. O discurso da foto, portanto, é orientado pela categoria semântica fundamental vitória vs derrota.

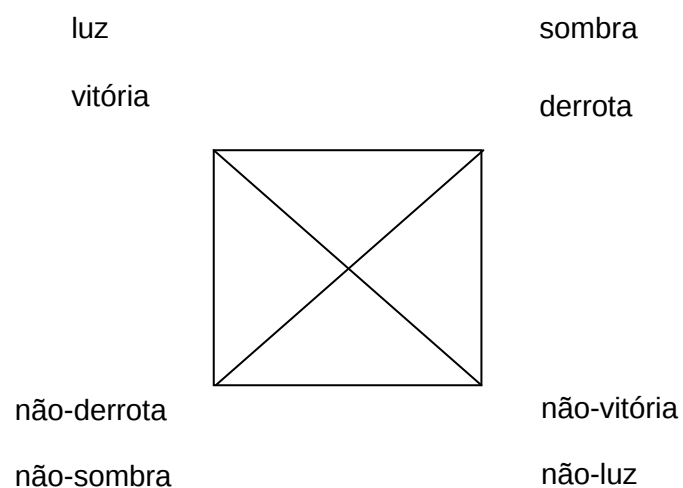
O enunciado verbal 1- Dr. José Pedro da Silva nasceu na roça, vendeu amendoim na rua e hoje é um dos mais respeitados cardiologistas do Brasil-, o enunciado verbal 2- 1º de Maio, Dia do Trabalho-, o enunciado verbal 3 - Heróis da Persistência- e o enunciado verbal 4 - As histórias e as lições de brasileiros que lutaram contra o destino para alcançar um direito básico: o trabalho digno num país em que uma em cada cinco pessoas está desempregada- cumprem a função de etapa, pois complementam a informação da foto.

O cardiologista representa os trabalhadores vitoriosos, que conseguiram vencer a pobreza e alcançar uma profissão, e também os que, mesmo qualificados, tem a chance de estarem empregados, tendo em vista a alta taxa de desemprego indicada no enunciado verbal 4. Seu sobrenome, Silva - apresentado no enunciado verbal 3-, considerado comum no Brasil, devido ao grande número de pessoas com a mesma designação familiar, denota o grupo do qual o médico despontou.

No nível superficial, a oposição semântica fundamental encontra concomitância com os termos opostos luz e sombra. Essa relação se apresenta como a vitória demonstrada no primeiro plano – utilizam-se aqui conceitos teóricos da fotografia descritos no item 1.4 - com a presença de luz, e a derrota no segundo plano com ausência de luz.



As categorias de expressão também podem ser articuladas em um quadrado semiótico que demonstra o semissimbolismo no texto visual.



Fonte: Adaptada de Pietroforte, 2010: 71.

Ainda no plano de expressão, a vitória é figurativizada pelo coração, que também figurativiza a profissão e a especialidade médica de José Pedro da Silva. A trajetória do menino pobre, nascido na roça, que foi vendedor de amendoim na rua, para a posição de destaque desfrutada atualmente é traduzida pelo contraste entre luz e sombra.

O conjunto de lâmpadas potentes, em segundo plano, destaca, no local de atuação do médico, a mesa cirúrgica, a qual indica que ele é cirurgião. O objeto luminescente também produz efeito de sentido para a ascensão profissional do especialista.

A atividade profissional, do mesmo modo, é indicada pelas figuras maca, equipamentos do centro cirúrgico, roupa, touca, máscara cirúrgica e óculos com lentes especiais. À última figura corresponde o tema visão, no sentido de vislumbre de um futuro diferente do qual ele estava pré-destinado pela condição de pobreza vivida na infância. A porta, no canto direito do plano de fundo, sugere a última barreira transposta pelo especialista para alcançar a tão almejada ascensão profissional.

A análise dessa capa permitiu perceber, principalmente, a função do enunciado verbal na capa de revista, apesar de ter considerado também os termos opostos e figuras dos planos de conteúdo e expressão. Na edição 1700 da revista *Isto É*, o texto verbal apresenta as funções de etapa no modo referencial e ancoragem. Contudo, é a função de etapa que indica a figura de maior importância no texto sincrético, o herói.

4.4.1 O herói e o mito III

Produzindo um efeito de sentido de herói, em face da trajetória de vida de esforço e muito trabalho, a figura do médico na capa da edição 1700 da revista *Isto É* identifica-se com o herói Hércules da mitologia clássica. Assim como o herói grego se destaca por suas qualidades excepcionais (força, coragem, inteligência), que o elevam ao nível de semideus e foram preponderantes para que ele cumprisse os 12

trabalhos designados pelo rei Euristeu, José Pedro da Silva se destacou por sua força moral, pela inteligência e obstinação para driblar o destino, alcançar a ascensão profissional e ter seu esforço reconhecido publicamente.

No plano de conteúdo, observam-se, portanto, traços de similaridade entre o texto sincrético apresentado e a narrativa mitológica, com os termos opostos força vs fraqueza, coragem vs desânimo, inteligência vs estupidez.

4.5 Ronaldo de fenômeno a mito

A análise da edição 2154 da revista *Isto É*, publicada em 23 de fevereiro de 2011 (Fig.13), aborda as variantes e invariantes do mito no texto sincrético. Conforme Greimas e Courtés (2008, p.528), variantes são grandezas que aparecem num mesmo texto e que se julgam idênticas umas às outras. “Em princípio, as variantes são reconhecíveis devido ao fato de que sua substituição num dos planos da linguagem não provoca mudança no outro plano”. Já o termo será chamado invariante se sua presença for condição necessária à presença de um outro termo, com o qual ele está em relação, o variável (GREIMAS E COURTÉS, 2008, p.273). Os autores elaboraram os conceitos tendo em vista o enunciado linguístico, porém, este estudo propõe-se a aplicá-los ao texto sincrético. Toma-se ainda, para esta análise, a explicação de Fiorin sobre configurações discursivas.

Muitas vezes, tomamos diferentes textos e percebemos que eles tratam do mesmo *tema* (grifo do autor). No entanto, analisando-os de perto, vemos que cada um deles aborda esse tema de maneira distinta. Os percursos temáticos que explicitam esse tema genérico são diferentes e, portanto, os percursos figurativos que os revestem também. Esse tema amplo que aparece em vários discursos (o amor, a morte, a infância, a partida, o exílio, etc.) constitui não propriamente um tema, mas uma configuração discursiva (FIORIN, 2009, p.107).

No texto verbal, uma configuração é um lexema do discurso que engloba várias transformações narrativas, diversos percursos temáticos e diferentes

percursos figurativos. O autor explica, ainda, que uma configuração reúne um núcleo comum de sentido e variações figurativas, temáticas e narrativas. “Se, no interior de um único texto, é possível depreender percursos figurativos, temáticos e narrativos, a depreensão da configuração discursiva só é possível a partir do confronto de vários discursos. Cada discurso particulariza algumas variantes e não outras da configuração” (Idem).

Baseado na conceituação teórica, buscaram-se, na análise da capa da edição 2154 de *Isto É* (Figura 13), as variantes e invariantes nos discursos sobre o herói retratado nos textos sincréticos analisados anteriormente (Figuras. 5,7,8,12).

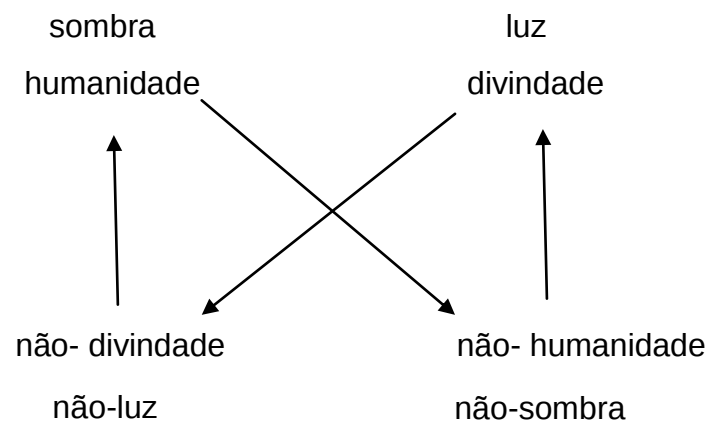


Figura 13: Ed.2154 de 23 de fevereiro de 2011

Na capa da revista *Isto É* acima, o jogador de futebol Ronaldo é retratado como mito e, assim como o nadador Cielo na capa da edição 2124 de *Veja* (Fig.5), revela uma aura divina. O texto sincrético apresenta como oposição semântica de base humanidade vs divindade e também pode ser comparado com a imagem do

semideus Apolo da mitologia, contudo, foi fotografado em posição contrária à imagem do herói grego (Figura6).

No plano de expressão a oposição semântica se mostra no contraste de luz e sombra. Os termos opostos podem ser representados conforme o quadrado semiótico:



O contraste também orienta o sentido das cores empregadas no enunciado linguístico. O preto denota o humano, a morte, o que é transitório, enquanto o branco faz referência ao divino, à vida, ao mito que permanece. Para melhor analisar o texto sincrético, o enunciado verbal foi dividido em seis tópicos, como mostra a figura:



O efeito de sentido da cor branca em parte do enunciado 5- *de fenômeno a mito*- está relacionado a tudo o que é de ordem celestial, portanto, ao que perdura. A relação semissimbólica é determinada no enunciado verbal 6 (*Porque a imagem e os lucros do craque continuarão em alta, mesmo após ele encerrar a carreira, vencido pela dor*). O mesmo enunciado também mantém relação, no plano de expressão e no plano de conteúdo, com o enunciado 5 (*Ronaldo*), grafado na cor preta. O contraste de cores, branco e preto, também está presente na roupa do jogador.

Sobre a articulação da imagem com a palavra, é possível observar os enunciados verbais 1 (*Ronaldo à Isto É*) e 5 (*Ronaldo de fenômeno a mito*) cumprem a função de ancoragem, enquanto os enunciados 2 (*Sou homem de Negócios desde os 15 anos*), 3 (*Não sei e não tem resposta para o que aconteceu antes da final da Copa de 1998*), 4 (*Acordei às 7h para levar meus filhos à escola. Nunca havia levado antes*) e 6 (*Por que a imagem e os lucros do craque continuarão em alta mesmo após ele encerrar a carreira, vencido pela dor*) cumprem a função de etapa, pois articulam um encadeamento de ideias que remetem a vários momentos da vida do atleta, a adolescência, à Copa do Mundo de 1998, ao

momento atual e, também, tece considerações sobre o futuro de Ronaldo após o encerramento de sua carreira como jogador de futebol.

O enunciado 5 resume toda a trajetória da vida do esportista, desde o início quando ele se despontou por sua atuação na seleção brasileira até o momento em que encerra sua carreira como jogador de futebol.

Comparando-se as cinco capas analisadas, é possível apontar as variantes e invariantes do herói. No plano de conteúdo, observam-se como invariantes os temas superação, identidade, vitória. No plano de expressão, apresentam-se como invariante o estilo pictórico, o estilo linear, luz, sombra. No mesmo plano, apresentam-se como variantes os temas coragem, maldade, humano, divino, insegurança, caos, ordem, dor, derrota.

Nas capas das edições 2154 da revista *Isto É* (Figura 13) e edição 2124 de *Veja* (Figura 5), o jogador Ronaldo e o nadador César Cielo, respectivamente, apresentam certa semelhança com o semideus Apolo da mitologia (Figura 6) pela postura altiva em que foram fotografados. Ambos dirigem o olhar para um ponto acima, subentendendo estar em um plano superior; e excluem a pressuposta existência de um enunciatário. Assim como os dois heróis-atletas apresentados nas capas das revistas, o semideus e herói da mitologia greco-romana está associado ao esporte, às olimpíadas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na busca por compreender o que faz homens comuns serem transformados em heróis, analisaram-se cinco capas das revistas informativas semanais *Veja* e *Isto É*, as de maior circulação no Brasil. As capas selecionadas para a pesquisa apresentam como herói quatro homens que se destacam em suas profissões e o personagem de um filme que, por buscar retratar a realidade brasileira nas esferas política e policial, teve o protagonista invocado como herói.

Com base na análise, foi possível perceber características comuns entre os cinco heróis retratados; as semelhanças pelo efeito de sentido produzido nas capas das revistas ou pela atuação na vida pessoal e na área profissional de cada um deles. A superação foi tema presente em quatro das cinco capas analisadas. Os indivíduos apresentados nas edições 2124 e 2290 de *Veja*, 1700 e 2154 da revista *Isto É* tiveram de superar seus próprios limites – como César Cielo e Ronaldo- ou as adversidades da vida – como o ministro Joaquim Barbosa e o médico José Pedro da Silva - para serem vitoriosos em suas carreiras, esportiva ou profissional.

Por terem enfrentado dificuldades e superado adversários sem esmorecer, mesmo diante de obstáculos, foram alçados à figura de heróis. Esses traços retratam a persistência necessária para que o objetivo fosse alcançado. As mesmas características podem ser percebidas nos heróis da mitologia greco-romana. A todos os heróis podem ser atribuídas, como principais virtudes, a coragem e a determinação.

Os heróis das capas César Cielo e Ronaldo possuem certas semelhanças com Apolo, na forma como foram retratados e por estarem ligados ao esporte. O Capitão Nascimento sugere certa analogia com Teseu, herói ligado ao sistema político, enquanto Joaquim Barbosa pode ser associado a Ulisses, por realizar seu ato heroico na maturidade e por ter como principal arma, a inteligência. O Dr. José Pedro da Silva pode ser relacionado a Hércules, o herói dos 12 trabalhos, que venceu todos os obstáculos.

A pesquisa não se propõe a apresentar as verdadeiras intenções dos editores das revistas, contudo, a partir dos pressupostos teóricos utilizados, obtempera-se uma possível analogia entre heróis da mitologia antiga e os dos tempos atuais. Percebe-se, pois, que os heróis mitológicos e suas epopeias dizem muito sobre as contradições humanas e os conflitos pessoais vividos pelos indivíduos na atualidade, que buscam um lugar de destaque em meio à multidão e, para se conseguir o tão almejado *status*, é preciso exercer o papel de representante de uma coletividade. E, sobretudo, demonstrar muita coragem e determinação, temáticas essas percebidas em todas as capas analisadas.

Pode-se, então, por meio desta pesquisa, que ora produz efeito de fim, destacar que o legado de mitos e heróis continua presente até nossos dias e as figuras mitológicas mostram-se, ainda, como um dos pilares da cultura ocidental.

A análise, de forma geral, serve para compreendermos o que faz com que determinados indivíduos se transformem em heróis, e assim, podermos desenvolver um olhar mais crítico diante das informações que a imprensa nos oferece e, antes de tê-las como verdades, sermos capazes de perceber os anseios pessoais e coletivos que podem ser observados na imagem do mito construído.

Aos comunicadores, que contribuem para a construção do mito ou fazem disso seu ofício, esta pesquisa pode sugerir as características existentes nos heróis grego-romanos, que se perpetuam ao longo do tempo e fazem com que não sejam esquecidos.

Como a fama de muitos dos heróis contemporâneos não sobrevive ao longo da história, abrem-se oportunidades para que outros indivíduos se destaquem e assim, surge a possibilidade da contribuição de novos olhares sobre a figura do herói.

6 REFERÊNCIAS

ANNEQUIN, Colette. **Dieux et Héros de la Mytologie**. Paris: First Editions, 2007.

ARANHA, Maria Lúcia de Arruda; MARTINS, Maria Helena Pires. **Filosofando: Introdução à Filosofia**. São Paulo: Moderna, 1986.

ASSIS SILVA, Ignácio. **Figurativização e Metamorfose: o mito de narciso**. São Paulo: Unesp, 1995.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**; tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio Cesar Santoro. Campinas: Papirus, 2001.

Apolo de Belvedere. Disponível em <<http://pt.fantasia.wikia.com/wiki/Apolo>> Acesso em 07/08/2011

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria Semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005.

BATISTOTE, M. L. F. **Discurso, Mito e História: aspectos da construção da identidade do povo Paresí**. Três Lagoas: UFMS, Dissertação de mestrado, 2004.

_____. **Semiótica Francesa: busca de sentido em narrativas míticas**. Campo Grande: Ed. UFMS, 2012.

BRAIT, Beth. **Análise do discurso: balanço e perspectivas**. In: NASCIMENTO, E. M. F. S. & GREGOLIN, M. do R. (orgs.). *Problemas atuais de análise do discurso*. Publicação do Curso de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Ano VIII - n.1, UNESP - Câmpus de Araraquara, 1994.

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia: história de deuses e heróis**; tradução David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CASSIRER, Ernst. **Linguagem e Mito**. Perspectiva: São Paulo, 1992.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**; tradução: Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. São Paulo: Edgar Blücher, 1982.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2009.

_____. **Três Questões Sobre a Relação Entre Expressão e Conteúdo**. Itinerários. Número especial, p. 77-89, 1999.

_____. **As Astúcias da Enunciação: as categorias de pessoa, espaço e tempo**. São Paulo: Ática, 2010.

FLOCH, Jean-Marie. ***Petites mythologies de l'œil et de l'esprit: pour une sémiotique plastique***. Paris-Amsterdam: Hadès-Benjamins, 1985.

_____. **Semiótica Plástica e Linguagem Publicitária**; tradução português José Luiz Fiorin. Revista Significação, 6:29-50, 1987.

FONTANILLE, Jacques. **Significação e Visualidade: exercícios práticos**; tradução: Elizabeth Bastos Duarte e Maria Lília Dias de Castro. Porto Alegre: Sulina, 2005.

GIRAC-MARINIER, Carine. **Dieux et Héros de la Mythologie**. Larousse: Paris, 2011.

GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

HALL, Calvin S.; LINDZEY, Gardner e CAMPBELL, John B. **Teorias da Personalidade**; tradução: Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes médicas Sul, 2000.

HAMILTON, Edith. ***La Mythologie: ses dieux, ses héros, ses légendes***; tradução para o francês de Abeth de Beughem. Bélgica: Marabout, 2011.

HEEMS, Gilles Van. **Dieux et Héros de la Mythologie Grecque**. Paris: Librio, 2011.

HELD, J. **O imaginário do poder**. São Paulo: Summers, 1980.

ISTO É, revista. Disponível em <http://www.istoe.com.br>. Acesso em 8/05/2012.

KOCH, Ingedore Villaça e ELIAS, Vanda Maria. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. São Paulo: Contexto, 2011.

LAGE, Nilson. **Linguagem Jornalística**. São Paulo: Ática, 2002.

LARA, Glaucia Muniz Porença e MATTE, Ana Cristina Fricke. **Ensaio de Semiótica: aprendendo com o texto**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

LEEMING, David Adams. **Do Olimpo a Camelot: um panorama da mitologia européia**; tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

MACHADO, Arlindo. **A Ilusão Especular: Introdução à Fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MARCUSCHI, Luiz A. **Gêneros Textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, Ângela; MACHADO, Anna; BEZERRA, Maria (orgs). **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MARINOFF, Lou. **O Caminho do Meio**; tradução Paulo Andrade Lemos e Márcia Sobreiro. Rio de Janeiro: Record, 2008.

MICHAELIS. **Dicionário escolar língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos, 2002.

MONTEBELLO, Philippe; Introduction by; BURN, Barbara; Edited by. **Masterpieces of the Metropolitan Museum of Art**. Nova York: 1997. Figura 1.

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES-BUENOS AIRES. **Guía**. Figuras 2, 3 e 4.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica Visual**. São Paulo: Contexto, 2010.

SOUZA, Cláudia. **A Guerra de Troia**. Disponível em: <http://www.infoescola.com/historia/guerra-de-troia>. Acesso em 11/11/2012.

VEJA, Revista. Edição 2124 de 05/08/2009. Disponível em <http://veja.abril.com.br/acervodigital>. Acesso em 24/03/2011.

_____. Disponível em <http://publicidade.abril.com.br/tabelas-gerais/revistas/circulacao-geral>. Acesso em 08/05/2012.

VERNANT, Jean-Pierre. **O Universo, Os Deuses, Os Homens**; tradução Rosa Freire D'Aguilar. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

7 ANEXOS

Anexo A- Enfim, um herói



Anexo B- O primeiro super-herói brasileiro



Anexo C- O menino pobre que mudou o Brasil



Anexo D- Heróis da Persistência



Anexo E- Ronaldo de fenômeno a mito

