

**O MITO CLÁSSICO COMO FONTE LITERÁRIA: O RETORNO DE PÍRAMO
E TISBE EM JOGOS VORAZES DE SUZANNE COLLINS**

**THE CLASSICAL MYTH AS LITERARY SOURCE: THE RETURN OF
PYRAMUS AND THISBE IN THE HUNGER GAMES BY SUZANNE COLLINS**

Guilherme Augusto Louzada Ferreira de MORAIS*

Resumo: Este trabalho dedica-se a evidenciar como Suzanne Collins, autora do romance *Jogos vorazes* (2010), utilizou elementos da mitologia greco-romana para compor partes significativas de sua obra, formando, assim, uma cadeia intertextual entre a Literatura Clássica e a Contemporânea. Para além de todos os mitos resgatados, atentar-nos-emos, mais especificamente, ao mito de Píramo e Tisbe, registrado literariamente por Ovídio em suas *Metamorfoses*, um dos precursores da afamada peça de teatro *Romeu e Julieta*, de Shakespeare. Pelo viés estilístico da intertextualidade, Collins (2010) recupera um mito e o transforma em algo adaptado à nova situação em que é inserido, favorecendo a intersecção entre mito e literatura e presentificando a Antiguidade Clássica na Atualidade.

Palavras-chave: *Jogos vorazes*. Suzanne Collins. *Píramo e Tisbe*. Ovídio. Intertextualidade.

Abstract: This work focuses on how Suzanne Collins, author of the novel *The Hunger Games* (2010), used elements of Greco-Roman mythology to compose significant parts of her work, thus forming an intertextual chain between Classical and Contemporary Literature. In addition to all the myths the author rescued, we will study more specifically the myth of Pyramus and Thisbe, recorded literarily by Ovid in his *Metamorphoses*, one of the precursors of Shakespeare's famous play *Romeo and Juliet*. Through the intertextual approach, Collins (2010) recovers a myth and transforms it into something adapted to the new situation in which it is inserted, favoring the intersection between myth and literature and bringing back the Classical Antiquity to the Present.

Keywords: *The Hunger Games*. Suzanne Collins. *Pyramus and Thisbe*. Ovid. Intertextuality.

Considerações iniciais

Este trabalho tem o principal objetivo de evidenciar como Suzanne Collins, autora do romance *Jogos vorazes* (2010), utilizou elementos da mitologia greco-romana para compor partes significativas de sua obra. Para realizar tal objetivo partiremos, principalmente, das postulações teórico-tipológicas de Gérard Genette (2010), presentes na obra *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*, no que diz respeito à intertextualidade e hipertextualidade, mais especificamente; bem como das teorias da autora francesa Tiphaine Samoyault (2008) encontradas na obra *A intertextualidade*. Dessa forma,

* Mestrando, com Bolsa FAPESP, no Programa de Pós-Graduação em Letras do Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas – Departamento de Letras Modernas (DEL) - IBILCE-UNESP – São José do Rio Preto - SP - Brasil - gui_amorais@hotmail.com

seremos capazes de perceber, com a leitura do romance da autora estadunidense, um diálogo intertextual entre o mito fonte de Ovídio, a peça de Shakespeare, e o romance de Collins.

Antes de adentrarmos nas teorias de intertextualidade que embasarão nosso trabalho, é necessário expor alguns dados sobre a autora e a obra em análise. Suzanne Marie Collins, nascida em 1962 na cidade de Hartford, Connecticut, EUA, é roteirista e escritora de romances fantásticos e combina em suas obras o maravilhoso, a ficção científica e a mitologia, sendo conhecida principalmente pela trilogia *The Hunger Games*, traduzida para o português brasileiro como *Jogos vorazes*.

A trilogia, composta por *Jogos vorazes* (2010) – a série e o primeiro livro possuem o mesmo título –, seguido por *Em chamas* (2011) e *A esperança* (2011), é considerada um best-seller internacional e, de acordo com o site oficial de Collins, já foi vendida em 56 países e traduzida para mais de 50 línguas, além de ter sido adaptada para o cinema. Narrado em primeira pessoa, *Jogos vorazes* (2010) conjuga a história de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos que vive em um país chamado Panem – localizado onde outrora fora os Estados Unidos da América. O país é dominado e subjugado por uma metrópole chamada Capital que, com sua tecnologia altamente avançada, realiza anualmente os Jogos com o objetivo de lembrar aos doze distritos uma revolta que aconteceu vários anos antes. Nos Jogos em questão, os tributos, isto é, um garoto e uma garota de cada um dos doze distritos do país, são selecionados por meio de um sorteio chamado “Colheita”, para que participem, obrigatoriamente, de uma batalha em uma arena, televisionada e transmitida para toda a Panem, na qual devem lutar até a morte, sendo o campeão, portanto, quem sobreviver.

Com a leitura da obra, podemos perceber que inúmeros mitos são resgatados da mitologia greco-romana, como o mito de Píramo e Tisbe, já mencionado, os mitos de Teseu e da deusa Ártemis, entre outros, o que certifica à obra uma grande relação intertextual. Suzanne Collins, com isso, retorna à Literatura Clássica e a utiliza como fonte criadora, ou seja, o plano narrativo dos mitos clássicos serviu de inspiração à Collins, sendo possível criar uma nova ficção.

Posto isso, passemos a apresentação das teorias intertextuais postuladas por Genette (2010) e Samoyault (2008) que nortearão a análise intertextual do mito a qual demonstrará como Suzanne Collins o recuperou e o (re)significou em sua obra.

1 A transcendência textual em Genette e o intertexto em Samoyault

Pelo fato de o objetivo do trabalho ser o de analisar a obra *Jogos vorazes* pelo viés intertextual, trazemos ao estudo a obra *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*, do renomado pesquisador francês Gérard Genette (2010). Na obra, Genette cria o conceito chamado “transcendências textuais”, ou seja, tudo o que coloca um texto “[...] em relação, manifesta ou secreta, com outros textos [...]” (GENETTE, 2010, p. 13-14). Como veremos, o pesquisador elenca cinco tipos de transcendências textuais, sendo a intertextualidade, a relação de copresença entre dois ou mais textos, uma delas.

Ao lado de Genette, utilizaremos a obra *A intertextualidade*, da escritora francesa Samoyault (2008). Além de evidenciar a historicidade do termo – que tem início em Julia Kristeva –, a autora, baseando-se em inúmeros e renomados autores, dentre eles o próprio Genette, apresenta uma síntese das propostas teóricas sobre a intertextualidade e as diversas práticas referentes ao termo, como a citação, a alusão, a referência, etc. Para o que nos interessa, a obra é relevante para melhor compreender as práticas intertextuais que podem ser utilizadas por um autor na criação literária. Assim, segundo Samoyault (2008, p. 48), práticas como “a citação, a alusão, o plágio, a referência [...] inscrevem a presença de um texto anterior no texto atual [...]”, estabelecendo cadeias intertextuais em diferentes níveis.

Genette define, em sua obra, cinco tipos de transtextualidade, os quais são determinados conforme um grau “crescente de abstração, implicação e globalidade” (GENETTE, 2010, p. 14): a intertextualidade, a paratextualidade, a metatextualidade, a hipertextualidade e a arquitextualidade. Atentar-nos-emos ao primeiro e ao quarto tipos de transtextualidade, porque condizem diretamente com o que propomos no trabalho.

A primeira forma que Genette elenca é a *intertextualidade* propriamente dita, ou seja, a “[...] relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em outro [...]” (GENETTE, 2010, p. 14). Já a *hipertextualidade*, quarta forma de transtextualidade, é “[...] toda relação que une um texto B (que chamarei de *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei de *hipotexto*) [...]” (GENETTE, 2010, p. 18). A *hipertextualidade*, portanto, diz respeito ao modo como um texto B deriva de um texto A, sem que haja uma menção explícita ao texto fonte.

Genette (2010), então, demonstra que, para os casos de *intertextualidade* – a relação explícita ou implícita entre dois ou mais textos –, podemos encontrar formas como a citação, o plágio e a alusão. No que diz respeito à *hipertextualidade* – “[...] todo texto derivado de um texto anterior por transformação simples (diremos daqui para frente simplesmente *transformação*) ou por transformação indireta: diremos *imitação* [...]” (GENETTE, 2010, p. 22, grifo do autor) –, o autor evidencia, como práticas hipertextuais, a paródia, o travestimento e a transposição, para os casos de transformações; e o pastiche, a charge e a forjação, para a imitação. Ademais, essas práticas podem entrar em um jogo híbrido, “um mesmo hipertexto pode ao mesmo tempo, por exemplo, transformar um hipotexto e imitar um outro [...]. Podemos até, ao mesmo tempo, transformar e imitar o mesmo texto [...]” (GENETTE, 2010, p. 43).

Samoyault (2010), por sua vez, aborda as transcendências textuais de Genette de modo a explicitar os conceitos ao leitor de forma didática. A autora demonstra que a intertextualidade e a hipertextualidade são “[...] separadas sob o pretexto de que uma designa a co-presença de dois textos (A está presente com B no texto B) e outra, a derivação de um texto (B deriva de A, mas A não está efetivamente presente em B)” (SAMOYAULT, 2010, p. 31). Afirma ainda que “[...] a hipertextualidade segundo Gérard Genette, oferece a possibilidade de percorrer a história da literatura (como das outras artes) compreendendo um de seus maiores traços: ela se faz por imitação e transformação [...]” (SAMOYAULT, 2010, p. 33).

Baseando-nos nessas instâncias transtextuais de Genette (2010), em Samoyault (2008), com suas considerações sobre a teoria de Genette, e em outras postulações teóricas desses autores que serão suscitadas no momento da análise, estamos aptos a entender como o mito clássico, ainda nos dias de hoje, serve de fonte literária – ou, em maior escala, serve de fonte artística –, e como essas histórias tão antigas ainda constroem sentidos, se são e como são ressignificadas, como é o caso do mito de *Píramo e Tisbe*, que fora resgatado no romance *Jogos Vorazes* (2010), de Suzanne Collins.

2 A reescritura do mito: *Píramo e Tisbe*

Sabemos que muitas culturas nos mais diversos cantos do mundo tiveram seu próprio conjunto de mitos, os quais serviram e ainda servem como fonte de inspiração para as mais variadas formas de artes, como a pintura, o cinema e a própria literatura. Isso

pode ser explicado de duas formas: a primeira, estrutural, porque os mitos possuem simbólicos temas e ricas estruturas narrativas; a segunda, social, porque, no início do século XX, pesquisadores das áreas da História e da Antropologia trouxeram à luz a importância dos mitos “na organização *social e cultural* das sociedades” (CHAUÍ, 2000, p. 36, grifo nosso). Joseph Campbell (1990, p. 32), estudioso da área de mitologia e religião, por exemplo, declara que podemos entender os mitos como “histórias sobre a sabedoria de vida [...]” em que cada indivíduo precisa “encontrar um aspecto do mito que se relacione com sua própria vida”.

Com a leitura do romance *Jogos vorazes*, percebemos que os mitos serviram de inspiração para Collins, sendo possível à autora criar uma ficção com a qual podemos aprender algo. Ela revisita o passado de modo a ressignificá-lo com a ótica de seu tempo e recupera inúmeros mitos, conectando-os em uma grande cadeia intertextual, perfazendo, dessa forma, um caminho que mantém lembrada a tradição clássica, movimentando o que Samoyault (2008, p. 47) chama de “memória literária”.

Assim acontece com o mito *Píramo e Tisbe*, que faz parte de uma das obras de maior destaque de Ovídio (2003), *Metamorfoses* – um conjunto de mitos que narra histórias de personagens transformando-se em rios, flores, pedras, etc. –, que é retomado por Suzanne Collins. É pertinente mencionar que, de acordo com Hamilton (1992), grande parte do conjunto de histórias de cunho mitológico depende, substancialmente, do poeta romano Ovídio, que representa a Literatura Clássica por ser o poeta clássico que mais contribuiu para o que conhecemos hoje como mitologia.

O mito de Ovídio conta a história de um amor desafortunado. Pela proximidade de suas casas, Píramo e Tisbe nutriam grande amor, porém, nada podiam fazer a fim de que se casassem, visto que as duas famílias haviam lhes proibido a união. Restava-lhes somente a possibilidade de conversar por uma fresta da parede que unia as duas casas, uma “rachadura que o construtor descuidado nunca notou” (OVÍDIO, 2003, p. 75). Então, concordaram em enganar os guardiões das casas e fugir da cidade, unindo-se finalmente. O ponto de encontro dos dois amantes seria a tumba de Nino, onde havia uma “amoreira carregada de frutinhas brancas” (OVÍDIO, 2003, p. 75).

Tisbe, envolta em um véu branco, foi a primeira a chegar ao local. No entanto, aproximou-se do lugar uma leoa, “com mandíbulas tingidas de vermelho / pelo sangue de vacas recém abatidas” (OVÍDIO, 2003, p. 75). A garota, ao notar a presença da fera, correu a esconder-se e deixou cair seu véu, cujo objeto a leoa cheirou, deixando marcas

de sangue. Quando Píramo chegou ao ponto de encontro, deparou-se com as pegadas da leoa e com o véu ensanguentado. Acreditando que sua amada havia sido morta por uma fera e sentindo-se culpado, o rapaz “desembainha sua espada, e a enfia em seu corpo” (OVÍDIO, 2003, p. 76). O sangue que dele sai atinge a raiz dos frutos brancos da amoreira, pintando-os de vermelho. Tisbe, por sua vez, sai de seu esconderijo e, encontrando o corpo de seu enamorado ao lado do véu e da espada, fere seu próprio corpo.

Quando objetivamos analisar uma obra pelo viés intertextual, não podemos deixar de mencionar outras importantes obras que fizeram o mesmo trabalho de recuperação do mito, no nosso caso, o de *Píramo e Tisbe*. Assim, antes de uma leitura sintagmática – leitura na qual analisa-se como o intertexto fora elaborado e quais as (novas) significâncias foram apreendidas –, há uma leitura paradigmática – que demonstra outras obras que perfizeram o mesmo caminho intertextual. O mito de *Píramo e Tisbe* fora evocado em muitas outras obras,¹ porém, é necessário que façamos um recorte. Por essa razão, elegemos a versão shakespeariana *Romeu e Julieta*, uma obra certamente importante na cadeia de refazimento do mito.

Apesar de observarmos mais atentamente a obra de Shakespeare, faz-se necessário mencionar que o escritor renascentista inglês usara também, como texto-fonte, um conto renascentista italiano chamado “Romeo e Giulietta”, de Matteo Maria Bandello.

A novela de Bandello pode ser considerada um dos primeiros trabalhos de recuperação do mito de Ovídio. A história reescrita pelo autor italiano, produzida entre 1485 e 1561, narra os infortúnios dos amantes Romeu e Julieta, que se conhecem em uma festa na casa dos Capelletti.

A partir do momento em que se conhecem, nutrem grande paixão um pelo outro, porém, o destino é impiedoso, e Romeu, em um desentendimento, fere e mata Teobaldo, primo da moça. Como consequência, Romeu é exilado por ordens do senhor da cidade,

¹ De acordo com Oliveira (2011, p. 995), “[...] histórias de amor entre jovens que acabaram de forma trágica já marcavam sua presença na literatura ocidental [...]”, mesmo antes da obra de Shakespeare. A autora afirma que o mito de *Píramo e Tisbe* é “a matéria-prima que inspirou muitos outros autores ao longo dos séculos posteriores, inclusive o próprio Shakespeare” (OLIVEIRA, 2011, p. 995). Declara ainda que o mito de Ovídio foi base não somente para a obra *Romeu e Julieta*, como igualmente para *Sonho de uma noite de verão* – afinal, como bem demonstram RAMOS e MORAIS (2015, p. 317), há quatro mitos retomados em *Sonho de uma noite de verão*, sendo que a “terceira história é a de Píramo e Tisbe, retomada diretamente de uma das histórias mitológicas narradas por Ovídio, na obra *Metamorfoses*, escrita no século I a.C.”, o que certamente reforça nossa posição de que, além de usar outras obras anteriores à sua, Shakespeare utilizou-se do mito-fonte, pois o conhecia.

Bartolomeu, e Julieta é prometida em casamento a outro rapaz, Páris. A garota, desesperada, foi aconselhada pelo Frei Lourenço a tomar um elixir sonífero, porque “[...] quem o bebia, ficava, pois, em tão doce morte cerca de quarenta horas ou pouco mais, conforme a quantidade que bebesse e segundo os humores do corpo [...]” (BANDELLO, 1998, p. 50).

O plano tem êxito, visto que os pais de Julieta a enterram, acreditando na fatídica morte da filha. No entanto, Frei Lourenço não consegue avisar Romeu, por meio de uma carta que escrevera, dos reais acontecimentos – devido a uma peste que matara um homem e à consequente ordem, determinada pelos oficiais sanitários de Verona, que restringia a saída de qualquer pessoa do convento. Então, Romeu recebe de Pedro a falsa notícia da morte de Julieta, o que acarreta o fim trágico do casal: o suicídio de Romeu, e a morte de Julieta, causada pela dor da perda do amado. Bandello (1998) conta que, no túmulo dos amantes, fora colocada a seguinte inscrição:

Acreditava Romeu que sua bela esposa / já estivesse morta, e viver mais ele não quis, / exterminando, no seio dela, sua própria vida / com a água venenosa que o homem chama ‘da serpente’. / Quando soube do terrível caso, ela / para o seu senhor chorando se virou / e o quanto pôde sobre ele se lamentou, / chamando de iníquo o céu e cada estrela. / E – mísera – vendo então a vida se acabar, / mais do que ele morta, disse apenas: - Ó Deus, / permita-me poder o meu senhor seguir / somente isso peço, procuro e desejo / que onde ele vá eu possa também ir. - / E assim dizendo então de dor morreu (BANDELLO, 1998, p. 79).

Oliveira (2011, p. 997) explica que da novela *Romeo e Giulietta* de Matteo Bandello “[...] Shakespeare aproveitou o desenvolvimento da tragédia e os nomes de alguns personagens secundários da sua peça [...]”. E não somente dos personagens secundários, afinal, os nomes dos personagens principais são os mesmos que da novela de Bandello. Assim, além do mito original de Ovídio, Shakespeare utilizou o desenvolvimento do enredo e de partes significativas da obra de Bandello, configurada, desse modo, como um hipotexto em relação à tragédia shakespeariana.

Atentar-nos-emos, agora, a obra do dramaturgo inglês, com o objetivo de analisar, mais profundamente, o que Shakespeare recuperou do mito original para compor o seu drama, visto que o enredo e o nome dos personagens, ele aproveitou da obra de Bandello. A nosso ver, *Romeu e Julieta* configura-se estruturalmente como, sob os termos de Genette (2010), um hipertexto. Ora, se a hipertextualidade é o tipo de transcendência

textual no qual um texto (*hipertexto*) deriva de outro (*hipotexto*), podemos dizer que *Romeu e Julieta* deriva ou, então, nasce do mito de *Píramo e Tisbe*. A ordem a qual esse tipo de derivação se insere é aquela

[...] em que B não fale [fala] nada de A, no entanto, não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de *transformação*, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor).

Assim, podemos perceber que toda a temática do amor desafortunado, a questão da união proibida, o fim trágico (duplo suicídio) e assim a maioria das sequências de ações de *Romeu e Julieta* derivam da estrutura narrativa do mito clássico de Ovídio, ainda que regidas por diferenças, e sem, com isso, mencioná-lo explicitamente.

Há, evidentemente, um trabalho de reescrita do mito feito por Shakespeare, ao que Genette denomina *transformação*, e que compreende diferentes graus. Para elaborar sua teoria, Genette (2010, p. 19) elege as obras *Odisseia* de Homero – como hipotexto, o texto-fonte – *Ulisses* de James Joyce, e *Eneida* de Virgílio – como hipertextos, os textos derivados, portanto. Para o autor,

A transformação que conduz da *Odisseia* a *Ulisses* pode ser descrita (muito grosseiramente) como uma transformação simples, ou direta: aquela que consiste em transportar a ação da *Odisseia* para Dublin do século XX. A transformação que conduz da mesma *Odisseia* a *Eneida* é mais complexa e mais indireta, apesar das aparências (e da maior proximidade histórica), pois Virgílio [...] conta uma outra história completamente diferente (as aventuras de Eneias, e não de Ulisses), mas, para fazê-lo, se inspira no tipo (genérico, quer dizer, ao mesmo tempo formal e temático) estabelecido por Homero na *Odisseia* (e, na verdade, igualmente na *Iliada*), ou, como se tem dito durante séculos, *imita* Homero [...] (GENETTE, 2010, p. 19, grifo do autor).

Baseando-nos nas postulações de Genette, podemos dizer que a transformação que ocorre do mito *Píramo e Tisbe* para o drama de Shakespeare se dá por meio de transformação direta (simples), e não por meio da transformação indireta (complexa), porque, apesar de mudanças significativas e perceptíveis, como a alteração dos nomes dos personagens (já vistos no hipotexto de Bandello), o acréscimo de outros (como a presença do coro, do Frei Lourenço, de Baltasar etc.), que se tornam essenciais para o

desenvolvimento da trama, há a permanência do tema central do amor trágico e de sequências de ações principais do mito.

Como exemplo, demonstremos a sequência de ação que podemos chamar de “mal-entendido”, que, embora receba uma releitura na tragédia shakespeariana, é presente tanto no mito como na peça teatral de Shakespeare (e também no conto de Bandello) – e que leva ao fim trágico das personagens. Píramo, ao chegar depois na tumba de Nino, acredita que Tisbe fora morta por uma fera.

Um pouco mais tarde, observou que havia pegadas de animais na poeira do chão, ficou pálido, e mais pálido
Ainda quando deu com o véu manchado de sangue. ‘Uma noite apenas’, gritou ele
‘Matará dois apaixonados, e um deles, com absoluta certeza, Merecia uma vida mais longa. [...]’
(OVÍDIO, 2003, p. 76)

Por sua vez, Romeu, que não recebera a carta do Frei Lourenço, que explicitava o episódio em que Julieta tomara um forte sonífero para fugir dos pais e se juntar ao amado, recebe a notícia, por intermédio de Baltasar, de que a moça morrera.

BALTASAR – Então ela está bem, e nada pode estar mal. Seu corpo dorme no jazigo dos Capuleto, e sua porção imortal tem morada com os anjos. Vi Julieta deitada na catacumba da família e imediatamente vim, trocando de cavalo pelo caminho, para isso vos contar. Ah, perdoai-me por trazer-vos essa má notícia, mas vós me deixastes incumbido desta tarefa, meu senhor.
[...]
ROMEU – Bem, Julieta, deito-me contigo esta noite [...]
(SHAKESPEARE, 2015, p. 135-136).

Embora percebamos diferenças no plano narrativo (Píramo encontra o véu ensanguentado de Tisbe e “constata” sua morte, enquanto que Romeu recebe a notícia da morte de Julieta), a transformação é simples, uma vez que, assim como Joyce, em *Ulisses*, Shakespeare extraiu do mito “um esquema de ação e de relação entre personagens, que ele trata em outro estilo completamente diferente” e, portanto, disse “*a mesma coisa de outro modo*” (GENETTE, 2010, p. 20, grifo nosso).

Ademais, é válido dizer que a sequência de ação “mal-entendido”, de Shakespeare, aproxima-se mais do hipotexto de Bandello, do que do hipotexto de Ovídio. Apesar disso, o dramaturgo elisabetano não apenas repete o autor italiano, mas conta a

seu modo como Romeu recebera a notícia. Relembremos, por exemplo, que, na novela de Bandello, Romeu recebe a notícia de Pedro, e não de Baltasar: “Pedro, finalmente, enfrentando a sua dor, com a voz débil e com as palavras entrecortadas, narrou-lhe a morte de Julieta, contando-lhe que a tinha visto ser sepultada e que se dizia que ela morreria de dor [...]” (BANDELLO, 1998, p. 63). Em Shakespeare, observamos que, diferentemente, Baltasar era o encarregado de levar a carta para Romeu, enquanto que, em Bandello, a carta não chega a ser mencionada. “[...] Notícias de Verona! – Mas como, Baltasar? Não me trazes cartas do Frei? [...]” (SHAKESPEARE, 2015, p. 135). Inferimos, então, que Shakespeare, em sua obra, transita entre seus hipotextos, ora retomando o mito, ora recuperando sequências de ações e nomes de personagens da novela de Bandello, para dar corpo às cenas da sua tragédia.

Aprofundando-nos mais, podemos ainda evidenciar que, dentro das práticas hipertextuais – conforme nos demonstra Genette (2010, p. 41), em sua divisão estrutural –, *Romeu e Julieta*, em relação ao hipotexto *Píramo e Tisbe*, configura-se como uma transformação séria ou, então, uma transposição, justamente porque Shakespeare transporta a forma e toda a ação do mito para a peça teatral do período elisabetano. Assim, o fio estrutural da narrativa do mito (o casal se conhece → eles se apaixonam → relação proibida pelos pais → promessa de união → mal-entendido pelo rapaz → duplo suicídio) é encontrada, ainda que com outra roupagem, ou seja, atualizado, na tragédia de *Romeu e Julieta*.

Devemos mencionar, por último, que há, em *Romeu e Julieta*, uma transmodalização intermodal em relação ao mito-fonte (ou mesmo em relação à novela de Bandello). A transmodalização é

[...] uma transformação no que tem sido designado, desde Platão e Aristóteles, modo de representação de uma obra de ficção: *narrativo ou dramático*. As transformações modais podem ser, *a priori*, de dois tipos: *intermodais* (passagem de um modo a outro) ou *intramodais* (mudança que afeta o funcionamento interno do modo). Essa dupla distinção nos fornece, evidentemente, quatro variações. Duas são intermodais: a passagem do narrativo ao dramático, ou *dramatização*, e a passagem inversa, do dramático ao narrativo, ou *narrativização*. E duas são intramodais: as variações do modo narrativo e as variações do modo dramático (GENETTE, 2010, p. 119, grifo do autor).

Constatamos, portanto, que em *Romeu e Julieta* há uma dramatização do mito. O dramaturgo inglês retoma o mito-fonte, “os temas da tradição mítico-épica” (GENETTE,

2010, p. 120), leva aos palcos da época elisabetana o tema do amor desafortunado e lhe dá nova roupagem, baseando-se também, como já dissemos, em outras releituras do mito, como na novela do italiano Matteo Bandello.

Com o que foi exposto, torna-se evidente que, em relação ao mito de Ovídio, *Romeu e Julieta* caracteriza-se como um hipertexto, mas igualmente como um intertexto porque circunscreve o “velho” ao “novo”, rememora, na leitura paradigmática, outras obras que já utilizaram o mito, o que podemos chamar de co-presença velada (a presença não é efetiva, mas “faz lembrar” outras obras que utilizaram o mito) e perfaz o caminho “[...] [d]essa literatura “livresca”, que se apoia em outros livros [...]” e que investe “[...] de sentidos novos *formas antigas*” (GENETTE, 2010, p. 146, grifo nosso).

Finalmente, podemos analisar como o mito fora utilizado por Suzanne Collins em *Jogos Vorazes* (2010). Diferentemente de *Romeu e Julieta*, o mito aqui é resgatado por meio do primeiro tipo de transcendência textual de Genette (2010): a intertextualidade, entendida pelo autor como a co-presença e relação de dois ou mais textos em uma obra. O pesquisador francês define três tipos de intertextualidade: a citação, o plágio e a alusão.

De acordo com Genette (2010, p. 14) a alusão, dentre todas as práticas intertextuais (citação e plágio), é “[...] ainda menos explícita e menos literal [...], um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro [...]”. Para Samoyault (2008, p. 50), a alusão “[...] depende mais do efeito de leitura que as outras práticas intertextuais: tanto pode não ser lida como pode também o ser onde não existe. A percepção da alusão é frequentemente subjetiva [...]”.

Com base nisso, podemos afirmar que a alusão é o procedimento por meio do qual o mito de *Píramo e Tisbe* fora reutilizado em *Jogos Vorazes*, pois a “*alusão* torna-se presente por um certo número de índices textuais vagos [...]” (SAMOYAULT, 2008, p. 61, grifo do autor). Percebemos, com a leitura do romance, uma gradação de alusão, ou seja, inicialmente mais vaga, a alusão ao mito se torna mais fortemente marcada no decorrer da obra. Como bem evidencia Samoyault (2008), a alusão muito depende da interpretação do leitor, que precisa *conhecer* o mito para *reconhecê-lo* (e aqui os dois verbos são interessantes), porém daremos maior atenção ao papel do leitor no próximo tópico.

As alusões encontradas em *Jogos vorazes* (2010), que trazem ecos do mito greco-romano, podem ser elencadas da seguinte forma: presença i) do amor desafortunado, ii) da união proibida, iii) da amora-cadeado e iv) da tentativa de duplo suicídio. As quatro

alusões estão intimamente ligadas, ressoando a tragédia de Píramo e Tisbe, de modo que a primeira se relaciona diretamente com a segunda pelo fato de se conectarem com o início do mito (os pais de Píramo e Tisbe lhes proíbem a união, o que faz dos jovens um casal desafortunado), e a terceira com a quarta porque se ligam ao final (a história nos mostra a origem da cor das amoras e o suicídio dos amantes). Exploremos, a seguir, como se dá a relação intertextual entre o mito e a obra de Collins.

Quando Katniss e Peeta, os dois tributos do Distrito 12, são selecionados para participar da 74ª edição dos Jogos Vorazes, eles automaticamente se posicionam como rivais. Ora, o objetivo dos jogos é lançar vinte e quatro adolescentes, dos doze distritos de Panem, em uma arena para que lutem entre si, sendo o vencedor o único sobrevivente. Katniss é inimiga de Peeta, Peeta é inimigo de Katniss. Apenas um pode sobreviver. Junta-se isso ao fato de, antes de os jogos começarem, Peeta revelar, em uma entrevista², que é apaixonado por Katniss, o que a deixa abalada.

[...] Caesar pergunta se ele não tem uma namorada.
Peeta hesita, e então balança a cabeça de modo pouco convincente.
[...]
- Bem, há uma garota. Sou apaixonado por ela desde sempre. Mas tenho certeza de que ela não sabia que eu existia até a colheita.
[...]
- Então, olha só o que você vai fazer. Você vence e volta pra casa. Ela não vai poder te recusar nessas circunstâncias, vai? – diz Caesar, incentivando-o.
- Não sei se vai dar certo. Vencer... não vai ajudar nesse caso.
- E por que não? – quer saber Caesar, aturdido.
Peeta enrubesce e gagueja.
- Porque... porque... porque ela veio pra cá comigo.
[...]
O barulho da multidão é ensurdecedor. Peeta arrasou com todos nós definitivamente com sua declaração de amor a mim. Quando o público finalmente se acalma, ele deixa escapar um soluçante ‘Obrigado’ e volta para seu assento. Nós nos levantamos para o hino. Tenho de erguer minha cabeça por conta do respeito patriótico e não consigo deixar de reparar que todas as telas estão agora dominadas por uma imagem minha e de Peeta, separados por alguns metros que, na cabeça dos telespectadores, jamais poderão ser apartados. *Que tragédia a nossa* (COLLINS, 2010, p. 143-148, grifo nosso).

² Uma entrevista com cada um dos vinte e quatro participantes é feita na véspera do início dos Jogos Vorazes.

Então, as duas primeiras alusões ao mito *Píramo e Tisbe*, o amor desafortunado e a união proibida – pelo fato iminente de serem inimigos, uma vez dentro da arena dos jogos –, são lançadas na obra, mas podemos dizer que somente essas duas não são capazes de levar o leitor a interpretá-las como uma reescrita do mito. Vejamos as outras duas alusões que reforçam o retorno ao mito.

No decorrer dos jogos, Peeta, a fim de proteger Katniss, alia-se aos Carreiristas, tributos que são treinados desde crianças para os jogos, geralmente dos Distritos 1, 2 e 4. No entanto, a garota, que não tem ciência desse fato, acredita realmente que Peeta é seu inimigo, toma-o como seu rival e o incrimina por tal ação: “[...] Juntar-se ao bando de chacais dos Carreiristas para caçar o resto de nós... Ninguém do Distrito 12 jamais pensaria em algo assim! [...]” (COLLINS, 2010, p. 117). Então, Katniss investe contra os Carreiristas (e contra Peeta), com uma colmeia de teleguiadas³ e, embora tenha sido picada algumas vezes, a garota é alcançada e salva por Peeta, que a ordena fugir rapidamente do local, o que ela imediatamente o faz.

Após isso, e supostamente devido à imagem de “amantes desafortunados” que foi construída ao redor de Katniss e Peeta, é anunciada uma nova regra durante os Jogos: “[...] Sob a nova regra, dois tributos de mesmo distrito serão declarados vencedores se forem os últimos dois a permanecer vivos [...]” (COLLINS, 2010, p. 261). Ao ouvir o anúncio, Katniss vê uma oportunidade de salvar a Peeta e a si mesma e sai à procura do garoto, encontrando-o gravemente ferido. Em uma caverna, que serve como abrigo, ela cuida de Peeta.

No fim dos jogos, sendo os dois os únicos sobreviventes, Katniss e Peeta esperam o som dos trompetes e o anúncio de que são os vencedores, mas, ao invés disso, mais uma vez as regras são mudadas, pois “um exame mais minucioso do livro de regras relevou que apenas um vencedor pode ser permitido [...]” (COLLINS, 2010, p. 365). Essa mudança os coloca mais uma vez em posição de rivalidade. Peeta, em um ato de amor, decide morrer para dar a vitória à Katniss, mas a garota não se deixa convencer, planejando, portanto, um duplo suicídio com as amoras cadeado, pequenos e venenosos frutos encontrados na arena. Os Idealizadores, temerosos de não terem nenhum vencedor,

³ “[...] vespas assassinas [...] geradas em um laboratório e dispostas estrategicamente, como minas terrestres, nos distritos durante a guerra. [...] E tem mais uma coisa, essas vespas vão caçar qualquer pessoa que perturbe seu ninho ou que tente matá-las. Por isso são chamadas teleguiadas” (COLLINS, 2010, p. 201-202).

interrompem a ação dos dois, anunciando ambos como vencedores da 74ª edição dos Jogos Vorazes.

As duas últimas alusões ao mito, portanto, são postas em cena com a amora cadeado e a tentativa de duplo suicídio. Quando retornamos ao mito, lemos que Píramo e Tisbe concordaram em se encontrar na tumba de Nino, junto a qual havia uma amoreira de frutos brancos. Quando o rapaz encontra o véu ensanguentado de Tisbe, acreditando que esta morrera, fere-se com sua espada e

Enquanto está ali, caído no chão, o sangue que jorrava de seu corpo
Espirrou alto, como quando um cano esguicha água, sibilante,
Por alguma fresta aberta no seu trajeto,
E algumas frutas da árvore, por causa daquele jato vermelho,
tornaram-se rubras,
E as raízes, ensopadas de sangue, tingiram todas as outras,
Com a mesma cor (OVÍDIO, 2003, p. 75).

Por meio desse mito, então, explica-se o motivo de as amoras serem rubras, vermelhas. Em *Jogos vorazes* (2010), temos uma alusão ao fruto do mito com o propósito de reafirmar o tema do amor desafortunado. Podemos pensar da seguinte forma, em relação a amora cadeado: a palavra amora tem, em seu radical, a palavra amor; cadeado, por sua vez, pode significar obstáculo, impedimento. Portanto, amor impedido. Isso é reforçado quando voltamos ao mito, pois o amor de Píramo e Tisbe, além de ser trágico, sempre fora impedido, proibido. Assim como o de Katniss e Peeta, que fora proibido no exato momento em que se tornaram participantes dos jogos.

Além disso, as amoras são venenosas, e é com elas que Katniss e Peeta tentam o suicídio. Enquanto, no mito-fonte, Píramo e Tisbe de fato suicidam-se, porém com uma espada, os personagens de *Jogos vorazes* (2010) tentam o suicídio com as amoras cadeado, mas são vetados e declarados vencedores dos jogos.

- Escuta – diz ele, puxando-me de volta. – Nós dois sabemos que eles precisam de um vitorioso. Só pode ser um de nós. Por favor, vença. Por mim. – E ele prossegue dizendo o quanto me ama, como sua vida seria sem mim etc. Mas parei de ouvir porque suas palavras anteriores estão presas em minha cabeça, sacudindo-a desesperadamente.
Nós dois sabemos que eles precisam de um vitorioso.
[...]
- Confie em mim – sussurro. Ele fixa seus olhos nos meus por um bom tempo e então me solta. Desamarro a parte de cima da bolsinha e coloco

algumas amoras na palma de sua mão. Depois, coloco um pouco na minha. – Contamos até três?

Peeta se inclina e me beija mais uma vez, delicadamente.

- Até três – diz ele.

[...]

- Parem! Parem! Senhoras e senhores, tenho o prazer de anunciar os vitoriosos da septuagésima quarta edição dos Jogos Vorazes, Katniss Everdeen e Peeta Mellark! Eu apresento... os tributos do Distrito 12! (COLLINS, 2010, p. 366-377, grifo do autor).

Conforme podemos constatar, o mito *Píramo e Tisbe* é aludido por todo o romance, tornando-se mais evidente ao final. Assim como Píramo e Tisbe, que foram impedidos de se unirem pelas suas famílias, Katniss e Peeta, uma vez dentro da arena, jamais poderiam ter um futuro juntos. Ambos os casais se deparam com a impossibilidade da união. Enquanto Píramo e Tisbe se suicidam perto de uma amoreira, Katniss e Peeta, quando as regras dos Jogos são novamente mudadas, tentam se suicidar com amoras venenosas como uma forma de não haver um vencedor, mas que também reforça a construção do amor desafortunado entre ambos, que será fortemente reafirmada nos demais romances.

Apesar do paralelismo verificado, entre o romance e o mito de Píramo e Tisbe tal qual narrado por Ovídio, percebemos que há, na releitura empreendida por Collins (2010), uma diferença no desfecho da história, afinal, enquanto o amor de Píramo e Tisbe é, de fato, trágico, no sentido de o casal não ter como escapar do destino, o de Katniss e Peeta, não: por um expediente que, em certa medida, chega até a fugir da lógica da narrativa, os dois são impedidos de se matar. Destarte, há, no primeiro romance, um apaziguamento do mito ou, em outras palavras, um esvaziamento da tragédia. Parece-nos estar aqui a particularidade desta releitura do mito: o apaziguamento do mito, porque, acreditamos, no plano narrativo, os Idealizadores dos jogos necessitavam de, pelo menos, um vencedor.

Com isso, consideramos que a retomada do mito serve para “abrir” o segundo romance, *Em chamas*, e consolidar: eles serão um casal desafortunado. Inúmeros exemplos, que ilustram as adversidades enfrentadas por Katniss e Peeta, podem ser citados: Katniss começa a nutrir sentimentos por outro jovem, Gale, um antigo amigo de caça, e o presidente Snow, ao tomar ciência disso, ameaça a família de Katniss para que ela se case publicamente com Peeta; o amor de Katniss fica dividido entre os dois rapazes, o que faz de Peeta um miserável; Katniss e Peeta são lançados nas arenas, novamente,

para que lutem entre si; no final do romance, Peeta é raptado e levado para a Capital, acontecimento este que deixa Katniss desesperada, porém, o rapaz é resgatado.

Considerações finais

Conforme demonstra Samoyault (2008, p. 118, grifo nosso), “[...] a análise do mito pode tornar-se um estudo intertextual completo na medida em que o interesse consiste em situar as *circulações de sentido, transporte de temas* [como o amor trágico] *e de figuras* [...]”. Entendemos, assim, que as narrativas mitológicas formam um campo simbólico e significativo em que novas narrativas recolhem e acolhem seus temas universais, dão novos significados de acordo com o objetivo que pretendem atingir e movimentam a memória da literatura e do homem. A mitologia revitaliza-se, dessa forma, através dos séculos, como fonte de estruturas e símbolos, da qual (re)surgem novas histórias. Heróis, deuses, ninfas e casais desafortunados são alguns dos muitos personagens que ainda povoam tantas narrativas contemporâneas.

O mito torna-se, após a sua dessacralização, o lugar da (re)criação, onde artistas buscam e encontram narrativas simbólicas e férteis que podem dar origem a tantas outras. Dali emerge uma grande criatividade intertextual (ou mesmo hipertextual): a literatura, as esculturas, as artes pictóricas, os filmes hollywoodianos, os games de ação se apropriam dessas antigas narrativas, retomando-as e atualizando-as. O retorno aos mitos nos mostra, então, como a sociedade (seja qual for) de uma época longínqua se expressava e como nós, apropriando-nos de seus temas e de seus modos de narrar, também podemos nos expressar.

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

[...] visitar o passado não pode ser um gesto ingênuo de resgate de uma época gloriosa ou próxima da perfeição. *Retrocedemos nosso olhar pela necessidade, ou mesmo pela exigência, de entender o nosso tempo,*

que vê manifesto o passado em inumeráveis momentos epifânicos de reconhecimento (VIEIRA; THAMOS, 2011, p. 6, grifo nosso).

Relembremos ainda que a “função do mito consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte e a sabedoria” (ELIADE, 2002, p. 13). Assim, podemos dizer que as diversas histórias encontradas nos mitos ainda podem ensinar ao homem contemporâneo estruturas, modelos e condutas da vida e por isso preservam-se como influenciadores, um ponto de partida, para o trabalho artístico, afinal, o mundo clássico grego inspira até hoje a vida ocidental.

Desse modo, o mito torna-se uma “fórmula”, que pode ser seguida, subvertida e transformada, e sua utilização acarreta “a transformação dos mesmos para atingir o objetivo proposto pela própria obra do artista, divertir, informar, dar a conhecer os eventos e mistérios da história e, principalmente, possibilitar a catarse do público” (RODA, 2012, p. 31). No caso do romance *Jogos vorazes*, Suzanne Collins, além de utilizar-se da mitologia clássica para compor sua narrativa, como evidenciamos com a utilização do mito de *Píramo e Tisbe*, recupera a estrutura do modelo de herói clássico, inserindo-o em uma personagem feminina.

A retomada ou, então, a referência à Literatura Clássica, antes sagrada, por outra literatura, a contemporânea, no caso da autora Suzanne Collins, é que dá o caráter intertextual para esse diálogo, ou seja, no processo criativo de sua obra, há a retomada de um ou mais textos, que interagem e são ressignificados. Além disso, Collins contribui para a rememoração do mito, uma vez que todo “escrever é pois re-reescrever... Repousar nos *fundamentos existentes* e contribuir para uma criação continuada [...]” (SAMOYAULT, 2008, p. 77, grifo nosso), o que, conseqüentemente, faz com que nos tornemos “contemporâneos” dos gregos e romanos primitivos.

Collins, portanto, pelo viés estilístico da intertextualidade, ao recuperar inúmeros mitos, promove releituras, dá-lhes nova roupagem, atualiza sequências de ação. O passado, ou seja, as histórias anteriores a *Jogos vorazes*, é reutilizado pela autora estadunidense e, ao mesmo tempo, transformado em algo adaptado à nova situação em que é inserido, favorecendo a intersecção entre mito e literatura e presentificando a Antiguidade Clássica na Atualidade, isto porque “[...] a literatura é transmissão, mas também porque ela acarreta a retomada, a adaptação de um mesmo assunto a um *público*

diferente” (SAMOYAULT, 2008, p. 74-75), no caso de Suzanne Collins, o público de jovens leitores. Por meio da obra de Collins (2010), somos levados a muitos mitos da Literatura Clássica: ao mito de Teseu, ao da deusa Ártemis, aos trabalhos de Hércules e ao mito trágico de Píramo e Tisbe, que foi abordado mais profundamente neste trabalho.

Referências

- BANDELLO, M. *Romeu e Julieta*. Trad. Claudionor A. de Mattos. 5. ed. São Paulo: Paulus, 1988.
- CAMPBELL, J. O mito e o mundo moderno. In: _____. *O poder do mito*. Trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athenas, 1990. p. 14-48.
- CHAUÍ, M. *Convite à filosofia*. 12. ed. São Paulo: Ática, 2000.
- COLLINS, S. *Jogos vorazes*. Trad. Alexandre D’Elia. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.
- ELIADE, M. *Mito e realidade*. 6. ed. Trad. Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- GENETTE, G. *Palimpsestos, a literatura de segunda mão*. Trad. Cibele Braga et alli. Edições Viva Voz, Belo Horizonte, 2010.
- HAMILTON, E. *Mitologia*. Trad. Jeferson L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- OLIVEIRA, E. Romeu e Julieta na história da literatura ocidental. In: *IX Seminário Internacional de História da Literatura*, 2011, Porto Alegre. Porto Alegre: PUCRS, 2011, p. 995-1004. Disponível em: [<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/Ebooks/Web/978-85-397-0198-8/Trabalhos/29.pdf>] Acesso em 7 de dezembro de 2016.
- OVÍDIO. *Metamorfoses*. Trad. Vera Lúcia Leitão Magyar. São Paulo: Madras, 2003.
- RAMOS, M. C. T. MORAIS, G. A. L. F. Os mitos em *Sonho de uma noite de verão*, de William Shakespeare. *Roda da Fortuna*. Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medievo, v. 4, n. 2, p. 315-326. 2015. Disponível em: [http://media.wix.com/ugd/3fdd18_02e8f0b50cc04f16834f178eb58b6b6a.pdf] Acesso em 7 de dezembro de 2016.
- RODA, R. R. *Mitologia dantesca: a referência aos mitos greco-romanos na Divina Comédia pelo viés da (re)criação poética de Dante Alighieri*. 2012. 169 f. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto.
- SAMOYAULT, T. *A intertextualidade*. Trad. Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.
- SHAKESPEARE, W. *Romeu e Julieta*. Trad. Beatriz Viégaz-Faria. Porto Alegre: L&PM, 2015.
- VIEIRA, B. V. G. e THAMOS, M. (Org.) *Permanência Clássica: visões contemporâneas da antiguidade greco-romana*. São Paulo: Escrituras Editores, 2011.