

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DOS DEUSES E HERÓIS MITOLÓGICOS CLÁSSICOS NOS ESCUDOS DOS TIMES DE FUTEBOL

Thayara Rodrigues Pinheiro¹

Bruno Alacy Bezerra²

Resumo

A mitologia greco-latina era a forma como os antigos explicavam o mundo em seus mais variados aspectos: fenômenos naturais, modo de agir das pessoas, guerras, sentimentos etc. Seus mitos e personagens eram bastante difundidos no mundo clássico, sendo encarados de forma religiosa. Esses aspectos mitológicos ainda persistem de forma intensa e de variadas maneiras atualmente. Comprovam-se essas vinculações contemporâneas com o clássico mitológico, por exemplo, nos escudos de alguns times de futebol pelo mundo. Essa recorrência a deuses e heróis mitológicos nos escudos busca estabelecer uma relação entre o clube e os valores associados a esses personagens e seus mitos. Considerando o processo de tradução intersemiótica de HUTCHEON (2011) como o ato de apropriação de sentidos através de um processo de recriação interpretativa, este trabalho visa analisar os mitos e os escudos dos times de futebol atuais que contemplem a representação da imagem de algum deus ou herói mitológico. Teoricamente, o presente estudo centra-se nos estudos mitológicos de GRIMAL (2005) e BULFINCH (2009), nas discussões de HUTCHEON (2011) e PEIRCE (1983) e nos trabalhos de GREGOLIN, COURTINE e ZOPPI-FONTANA (2011). O corpus é formado por uma coletânea de seis escudos oficiais e atualizados de times profissionais de futebol que contêm a representação imagética de algum deus ou herói da mitologia greco-latina.

Palavras-chave: Mitologia; Análise do discurso; Futebol

Nomes como Apolo, Fortuna, Ares, Minerva, Hércules e Vitória são exemplos de personagens mitológicos clássicos com mais de dois mil anos de história e que ainda hoje estão presentes e repercutem em nossa sociedade contemporânea.

É inegável o grande valor da mitologia greco-latina para a sociedade ocidental. Se antigamente esses mitos envolvendo deuses e heróis tinham um teor religioso, atualmente saltam aos olhos a beleza artística e os valores morais desses mitos que ainda povoam o nosso imaginário coletivo. Segundo GRIMAL (2000, p. 36):

Convencionou-se chamar ‘mito’, em sentido estrito, a uma narrativa que se refere a uma ordem do mundo anterior à ordem actual destinada não a explicar uma particularidade local e limitada (é a

¹ Universidade Federal da Paraíba.

² Universidade Federal da Paraíba.

função simples da "lenda etiológica"), mas uma lei orgânica da natureza das coisas.

Ao todo foram contabilizados vinte e cinco times de futebol que contemplam a imagem de algum deus ou herói mitológico clássico em seus escudos oficiais. Em virtude da limitação imposta pelo tamanho de um artigo, fez-se necessário a seleção de seis desses clubes na delimitação do *corpus* de análise do presente trabalho. Os escudos escolhidos são os considerados de maior relevância em nível de análise semiótico-discursivo.

As releituras dos aspectos mitológicos feitas por essas equipes esportivas através de seus escudos serão analisadas a luz teórica dos estudos sobre mitologia greco-latina de GRIMAL (2005) e BULFINCH (2009), das contribuições dos trabalhos de GREGOLIN, COURTINE e ZOPPI-FONTANA sobre análise do discurso presentes na obra *Discurso, semiologia e história*, das discussões sobre tradução intersemiótica de HUTCHEON (2011) e dos conceitos de semiótica de PEIRCE (1983).

Para que se esclareça essa discussão é importante refletir sobre a tradução intersemiótica como o ato de apropriação de sentidos através de um processo de recriação interpretativa presente em HUTCHEON (2011). Todo ser que pensa e sente é capaz de processar um tipo de tradução. Tal tradução acontece em diferentes níveis que vão da tradução por si até a tradução intersemiótica. Em vias gerais, a tradução é um processo natural do ser humano - somos capazes de perceber e reproduzir o mundo ao nosso redor. Assim, a própria percepção do mundo ao redor se dá através de uma tradução em que aquilo que é percebido é traduzido em signos ao chegar à mente. Em seguida, tais signos irão estruturar outros processos básicos, como a comunicação e o pensamento.

De acordo com a definição de PEIRCE (1995), semiose é a atividade do signo; é caracterizada como uma atividade eminentemente evolutiva. Sua definição de signo conduz ao centro das discussões desenvolvidas em anos de trabalho e estudo, os argumentos da fundação de seu pragmatismo, o postulado das relações lógicas existentes que se inter-relacionam na entidade signo: os três elementos sígnicos: o *representamen*, o *objeto* e o *interpretante*.

Já a tradução intersemiótica pode ser definida como tradução de um determinado sistema de signos para outro sistema semiótico, sendo que o intersemiótico é tudo que diz respeito a mais de um meio, mais de uma semiose. Portanto, uma tradução intersemiótica é uma tradução de uma coisa em um meio para outro. A tradução por si

só já é um processo de recriação e a tradução intersemiótica é uma recriação mais ousada e intrincada.

O termo ‘tradução’ visa produzir, de forma paralela, os efeitos estéticos da obra traduzida, então o processo de recriação e reescritura devem ser ‘controlados’ para proporcionar ao leitor a ideia de autenticidade da obra. Outro fator que confirma a problematização da nomenclatura de ‘tradução intersemiótica’ é a mudança de gêneros entre os sistemas de signos. Em nosso trabalho a representação verbal das lendas mitológicas será analisada em um novo contexto: do verbal para o visual.

HUTCHEON (2011, p. 9) defende que assim como a tradução possui inevitavelmente mudanças, as adaptações transgridem ainda mais o processo de recriação da obra:

Tal como a tradução, a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro. Com as línguas, nós nos movemos, por exemplo, do inglês para o português, e conforme vários teóricos nos ensinaram, a tradução inevitavelmente altera não apenas o sentido literal, mas também certas nuances, associações e o próprio significado cultural do material traduzido. Com as adaptações, as complicações aumentam ainda mais, por as mudanças geralmente ocorre entre mídias, gêneros e, muitas vezes, idiomas e, portanto, culturas. Neste livro, teorizo sobre o tipo de passagem “transcultural” que ocorre quando uma outras mídias, isto é, quando ela é “indigenizada” num novo contexto cultural, adquirindo, pois, significados necessariamente diferentes.

Segundo GRIMAL (1990), considera-se que a mitologia grega retrata a maneira de pensar da raça humana desde os tempos imemoráveis, pois a imaginação era fulgurosamente intensa e não controlada pela razão, havendo por detrás uma coloração nublosa. Os mitos tal como os conhecemos são fruto do poder criador de grandes poetas. Ele destaca ainda que os contos da mitologia grega não lançam o mínimo raio de luz sobre o que foi a humanidade primitiva, antes revelam e em larga escala, o que foram os gregos primitivos.

Na expressão milagre grego procura-se traduzir a ideia de que, com o despertar da Grécia, se vê-se o nascimento do mundo outra vez. Poetas gregos mais antigos deixam já traduzir o despertar de uma nova visão nunca antes imaginada no mundo e que, a partir desse momento, nunca mais seria abandonada. Com o aparecimento da Grécia, a humanidade tornou-se o centro do Universo, tendo-se dado uma revolução de pensamento. O homem até então pouco haviam contado e foi na Grécia que tomou consciência do que era a humanidade, do seu significado e da sua importância.

Continuando com GRIMAL (1990), ele aponta que os gregos moldaram os deuses à sua imagem, pois anteriormente os deuses não possuíam quaisquer semelhanças com os seres do mundo real, sendo diferente de tudo o que existia. Na antiguidade, somente na Grécia que o homem se preocupou com o visível, com a aparência e tudo o que realmente existia no mundo que os rodeava e os satisfazia plenamente. Assim, o homem era a realização da sua busca de beleza.

Antes de iniciar a parte analítica do *corpus* deste trabalho, é primordial refletir sobre seguintes palavras de COURTINE³, base para todas as análises apresentadas a seguir (2011, p.161): Analisar imagens consiste assim em identificar seus indícios, porque as representações perdem seu sentido fora dessa genealogia dos traços que as atravessam e as constituem.

O ponto de partida para as análises será o deus Apolo, presente no escudo do Apollon Limassol⁴ do Chipre. A lira nas mãos do filho de Zeus e Latona faz uma relação visual direta ao fato de Apolo, Febo entre os romanos, ser considerado o deus da música e da poesia, sendo a lira seu instrumento preferido.

Figura 1: Escudo do Apollon Limassol



Fonte: <http://www.welt-fussball-ligen.de>

Na própria história do clube, em seu site oficial⁵, vemos a ligação dessa instituição esportiva com a arte e a educação. Sua fundação partiu da iniciativa de um grupo de jovens da cidade de Limassol de formar um clube esportivo e musical na cidade, justificando assim a referência divina a Apolo em seu nome e escudo.

³PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. *Discurso, semiologia e história*. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

⁴Figura 1. Disponível em: <<http://2.bp.blogspot.com/-jQ6ZP65d6Eo/U7sCDW5zvII/AAAAAAAAC9E/IIP-OTIVyS8/s1600/Apollon-Limassol.png>> Acesso em 27 de set. 2014.

⁵Disponível em: <<http://www.apollon.com.cy/founded.php>> Acesso em 27 de set. 2014.

Além da lira, outros detalhes desse escudo estão intimamente ligados ao deus homenageado, como sua aljava, equipamento para guardar as flechas. O arco e as flechas eram as armas por excelência de Apolo, sendo por meio delas que ele matou o dragão de nome Piton, monstro que causava muitos males à população de Delfos.

Há também no escudo do Apollon Limassol dois ramos de loureiro, a planta predileta do Febo e que tem relação direta com sua amada Dafne. Conta o mito, BULFINCH (2009), que durante uma perseguição de Apolo a Dafne, ela foi transformada em um loureiro pelo pai para escapar do deus que a perseguia. Ao mesmo tempo Cupido era o responsável, através de seus encantos, tanto pela paixão arrebatadora de Apolo, como pela recusa de Dafne a esse amor. Desde então, Apolo escolheu essa planta para enfeitar sua lira e aljava.

Como visto, há diferentes referências ao deus Apolo no escudo em questão, desde a música com a lira, até o espírito guerreiro de suas flechas, passando pela paixão à Dafne com os ramos de loureiro. Tais aspetos desse deus podem ser associados ao clube por meio dessas referências no escudo, mas agora em um outro contexto: o esportivo, onde os desafios devem ser encarados com inspiração, luta e sentimento à camisa.

Ao falar de luta na mitologia grega não tem como não lembrar de Ares, Marte em Roma, o deus da guerra, que foi lembrado pelo time do Aris de Salonica⁶ da Grécia.

Figura 2: Escudo do Aris de Salonica



Fonte: <http://www.arisfc.gr/gr/>

Em sua origem⁷, os fundadores do clube queriam um nome divino cheio de esplendor e majestade e que ao mesmo tempo inspirasse temor em seus oponentes.

⁶Figura 2. Disponível em: <<http://www.arisfc.gr/gr/images/logos/LogoYellowGreek.png>> Acesso em 27 de set. 2014.

Assim surgiu o Aris da cidade de Salonica, o quarto maior campeão nacional grego com três títulos em sua história. Em seu escudo temos o deus da guerra, Ares, em descanso, porém com seu escudo ao lado pronto para entrar em combate quando necessário. Percebe-se também a presença de Eros, deus do amor, que brinca a seus pés em uma alusão ao papel de Ares como deus da virilidade e amante ideal de Afrodite. Há nesse uma abordagem não tão direta ao aspecto de guerra sanguinária, característica do deus homenageado.

Figura 3: Ares Ludovisi



Fonte: <http://www.mlahanas.de/>

É evidente a inspiração e tentativa de recriação da chamada *Ares Ludovisi*⁸, consagrada estátua do deus grego da guerra Ares, que se encontra na coleção do Palazzo Altemps do Museu Nacional Romano, em Roma, por parte do escudo do Aris de Salonica.

Na Holanda há um tradicional clube do futebol local chamado Fortuna⁹, oriundo da cidade de Sittard, que atualmente disputa a segunda divisão de seu país. Foram encontrados outros times com o nome de Fortuna pelo mundo, mas apenas o referido clube tem em seu escudo oficial a representação imagética dessa divindade mitológica:

Figura 4: Escudo do Fortuna Sittard

⁷Disponível em: <<http://www.arisfc.gr/en/history.html>> Acesso em 27 de set. 2014.

⁸Figura 3. Disponível em: <<http://www.mlahanas.de/Greeks/Mythology/Images/AresLudovisiAltempsInv8602.jpg>> Acesso em 27 de set. 2014.

⁹Figura 4. Disponível em: <<http://welt-fussball-ligen.de/resources/Fortuna-Sittard-Wappen-Logo-2000.png>> Acesso em 27 de set. 2014.



Fonte: <http://www.welt-fussball-ligen.de>

Fortuna era o nome latino da deusa grega Tique, que se liga à sorte (positiva ou negativa), ao destino e à esperança. Era normalmente representada cega ou com os olhos ventados. Essa deusa não possui mito e não passa de uma abstração que acabou, com o passar dos anos, absorvendo algumas outras divindade da mitologia greco-latina como Isis.

No escudo do Fortuna Sittard a deusa em análise apresenta-se com seus marcantes elementos de identificação: o corno da abundância em uma de suas mãos e um timão de barco, já que é ela quem "pilota" a vida dos homens durante sua existência. Segundo GREGOLIN¹⁰ (2011, p. 95) em seu texto *Análise do discurso e semiologia: enfrentando discursividades contemporâneas*: Nesse mecanismo de retorno/apagamento de ícones é interessante notar que os lugares em que essas imagens podem retornar são os mais imprevisíveis e insólitos.

Sendo o futebol um jogo e como em todo jogo a sorte ou acaso tem sua parcela de influência no resultado final, é muito plausível a homenagem à deusa que contemplava esse elemento na mitologia greco-latina no escudo de alguma equipe de competição esportiva.

A deusa romana Minerva, Atena na Grécia, é uma das deusas mais conhecidas e glorificadas de toda a mitologia clássica e tem seu nascimento assim relatado por GRIMAL (2000, p. 53):

Atena é filha de Zeus e Métis. Esta estava grávida e prestes à luz uma filha quando Zeus a engoliu. Fê-lo a conselho de Urano e de Geia, que lhe revelaram que se Métis tivesse uma filha, ela teria depois um rapaz que arrebataria a Zeus o império do céu. Quando da altura do parto, Zeus ordenou a Hefesto que lhe fendesse a cabeça com uma

¹⁰PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. **Discurso, semiologia e história**. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

machadada. De sua cabeça saltou uma menina completamente armada: era a deus Atena.

Atena tem sua característica guerreira ressaltada pelo clube luxemburguês Minerva Lentge¹¹ ao ser retratada portando uma de suas principais marcas bélicas: o capacete de batalha. Diferentemente da característica sanguinária e violenta de Marte, Atena era relacionada a guerra defensiva e estratégica, e por isso também é considerada como deusa da razão e da sabedoria, tendo inclusive a coruja como seu animal predileto:

Figura 5: Escudo do Minerva Lentge



Fonte: <http://www.vectorsland.com>

O rosto feminino e sereno de Atena portando seu capacete faz alusão às duas virtudes da deusa em uma mesma imagem: a inteligência e o espírito guerreiro. Como mostra COURTINE¹² (2011, p. 160): Não há imagem que não faça ressurgir em nós outras imagens, quer essas imagens tenham sido já vistas ou simplesmente imaginadas.

Ao transportar os valores da deusa para as quatro linhas evidenciará uma forte correlação entre os contextos bélico e esportivo. Em uma partida de futebol e em uma batalha de guerra, muitas vezes, somente a força física não é o bastante e faz-se necessário, em ambos os casos, organização e inteligência tática coletiva para conquista do objetivo almejado.

O triunfo, através da deusa grega Nice, sendo o objetivo final tanto na guerra como no jogo, também é representada em um escudo de um time futebol. Essa deusa comumente é retratada com asas e voando rápido, como no escudo acima. Temos sua

¹¹Figura 5. Disponível em: <<http://www.vectorsland.com/imgd/l36441-fc-minerva-lentgen-logo-78093.png>> Acesso em 27 de set. 2014.

¹²PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. **Discurso, semiologia e história**. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

imagem muito difundida no âmbito esportivo através das medalhas olímpicas e do uso de seu nome como inspiração para uma das maiores marcas esportivas do mundo atualmente: a Nike.

A deusa Nice, que em Roma é a personificação da Vitória, se faz presente no *corpus* desse trabalho através do Panachaiki¹³, time da cidade de Patras na Grécia e que é o próximo escudo a ser analisado:

Figura 6: Escudo do Panachaiki



Fonte: <http://pt.vector.me>

No escudo do Panachaiki nota-se além da tradicional representação alada da deusa Nice levando uma coroa de louros, símbolo da vitória, a presença do herói mítico Hércules sendo coroado por essa deusa. Não foi encontrada dentro da mitologia clássica a ocorrência desse episódio. Pode-se afirmar apenas que Hércules era chamado de *kallínikos* "vitorioso"¹⁴ (2003, p. 36), epíteto que constantemente o acompanha na obra *Hércules* de Eurípedes.

Ao longo de sua vida destacam-se seus feitos heroicos, principalmente os chamados *Doze trabalhos de Hércules*: grandes e perigosas façanhas que lhe foram atribuídas. Dentre essas missões há as lutas contra o leão de Neméia e contra o monstro Hidra de Lerna, além das construções de um dique e de uma estrada de oito estádios de comprimento separando o mar do Lago Lucrino, na Campânia.

Hércules era filho de Zeus e por causa dessa sua descendência paterna divina e de suas façanhas ao longo da vida se tornou imortal, indo inclusive morar no céu, onde se casou com Hebe.

¹³Figura 6: Disponível em:

<http://png1.vector.me/files/images/7/1/712935/panahaiki_ge_patras_thumb.png> Acesso em 27 de set. 2014.

¹⁴EURÍPEDES. Hércules. Introdução, tradução e notas de Cristina Rodrigues Franciscato. São Paulo: Palas Atenas, 2003.

É facilmente verificável que a representação de Hécacles no escudo em questão é baseada no famoso *Farnese Hercules*¹⁵, que se encontra no Museu Arqueológico Nacional de Nápoles. Essa escultura, uma das mais consagradas e antigas da antiguidade, ajudou a fixar a imagem desse herói mítico no imaginário coletivo europeu:

Figura 7: Farnese Hercules



Fonte: <http://www.mlahanas.de>

Héacles, que com a latinização de seu nome ficou Hércules, é certamente o herói mais popular e célebre de toda a mitologia clássica. Atesta-se isso ao verificar que Hércules é personagem mitológico clássico mais lembrado e representado por diversos times de futebol em atividade atualmente em seus escudos oficiais. O escudo do time finlandês do Hercules Oulu¹⁶ se destaca pela forma diferenciada como o grande Hércules é retratado. Temos o herói com seu avantajado músculo do braço no formato de uma bola de futebol, uma clara referência ao esporte praticado pelo clube e à força desse personagem mitológico.

Figura 8: Escudo do Hercules Oulu

¹⁵Figura 7. Disponível em: <<http://www.mlahanas.de/Greeks/Lahanas/HerculesFarnese1.jpg>> Acesso em 27 de set. 2014.

¹⁶Figura 8. Disponível em: <. http://www.sportcoop.info/assets/hercules_logo.gif > Acesso em 27 de set. 2014.



Fonte: <http://www.sportcoop.info>

Há aqui a releitura desse personagem mítico caracterizado pela virtude guerreira em uma nova condição de produção e contexto histórico. Como cita ZOPPI-FONTANA em seu texto *As imagens do invisível*¹⁷ (2011, p.167): As imagens, então, devem ser sempre interpretadas no entremeio da memória e das condições de produção.

O clube anseia através dessa releitura inusitada se alinhar à força que caracteriza Hércules em suas impressionantes façanhas mitológicas. Com seu músculo em forma de bola de futebol a memória do famoso herói presente no pensamento coletivo ocidental retorna, mas agora dentro de um novo discurso, ou seja, o esportivo.

Ao fim do presente trabalho fica evidente o quanto a mitologia greco-latina ainda repercute e exerce grande fascínio na sociedade contemporânea ocidental mesmo com os muitos séculos de distância. Os escudos dos times de futebol atestam essa afirmativa, já que não são raros os casos onde deuses ou heróis da mitologia clássica são evocados pelos clubes em seus emblemas através de releitura imagética de seus mitos.

Percebe-se nessas homenagens a busca do clube de um discurso que o associe às virtudes desses personagens míticos, indo ao encontro da assertiva de GREGOLIN¹⁸ (2011, p. 90): A releitura transforma o cânone, mas ao mesmo tempo o atualiza em sua historicidade, em sua remanência na memória longeva de nossa sociedade.

¹⁷PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. *Discurso, semiologia e história*. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

¹⁸PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. *Discurso, semiologia e história*. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

REFERÊNCIAS

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia: história de deuses e heróis*. Tradução de David Jardim. Rio de Janeiro: Pocket Ouro, 2009.

EURÍPEDES. *Hércules*. Introdução, tradução e notas de Cristina Rodrigues Franciscato. São Paulo: Palas Atenas, 2003.

FERRAZ JÚNIOR, Expedido. *Semiótica aplicada à linguagem literária*. João Pessoa, 2012.

GRIMAL, Pierre. *A Mitologia Grega*. Mem Martins, Publicações Europa América, 1990.

_____. *Dicionário da mitologia grega e romana*. Tradução de Victor Jaboille. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. 2ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1995.

PIOVEZANI FILHO, C.; CURSINO, L.; SARGENTINI, V. M. O. *Discurso, semiologia e história*. 1. ed. São Carlos: Claraluz, 2011.

Site oficial do Apollon Limassol. Disponível em:
<<http://www.apollon.com.cy/founded.php>> Acesso em 27 de set. 2014.

Site oficial do Aris de Salonica. Disponível em: <<http://www.arisfc.gr/en/history.html>>
Acesso em 27 de set. 2014.

VERNANT, Jean-Pierre. *Mito e pensamento entre os gregos: estudos de psicologia histórica*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1990.